

ANIMAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN TOPIK CYBER LAW BERBASIS VIDEO ANIMASI

Indriyani¹, Albert Fernando², I Kadek Anugrah Dewa Mahaputra³

Institute of Technology and Business STIKOM Bali¹²³

Jl. Raya Puputan No.86, Dangin Puri Klod, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80234

E-mail : indriyani@stikom-bali.ac.id¹, albert77533@gmail.com², anugrahmaha5@gmail.com³

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji penggunaan website Animaker dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Cyber Law. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Animaker dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Cyber Law. Selain itu, penggunaan Animaker juga mempercepat proses pembuatan video animasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Implikasi penelitian ini adalah penggunaan Animaker dapat dijadikan alternatif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menguji efektivitas penggunaan Animaker pada materi pelajaran lainnya dan dengan membandingkan efektivitas penggunaan Animaker dengan website pembuatan video animasi lainnya.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Cyber Law.

ABSTRACTS

The use of animated video-based learning media can increase students' interest and understanding of the subject matter. Therefore, this research aims to examine the use of Animaker website in making animated video-based learning media on Cyber Law material. The research methodology used is qualitative research with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of Animaker can help improve students' understanding of Cyber Law material. In addition, the use of Animaker also accelerates the process of making animated videos that are interesting and easily understood by students. The implication of this research is that the use of Animaker can be used as an alternative in making learning media based on animated videos that are interesting and easily understood by students. In addition, further research can be conducted by testing the effectiveness of using Animaker on other subject matter and by comparing the effectiveness of using Animaker with other animated video making websites.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Cyber Law.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting dalam rangka meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah video animasi. Video animasi merupakan sebuah teknik yang efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi secara visual dan mudah dicerna oleh para pelajar.

Selain itu, fenomena penggunaan internet dan teknologi informasi lainnya juga turut memicu

terjadinya berbagai kasus kejahatan siber atau yang dikenal dengan istilah Cybercrime. Cybercrime sendiri merupakan sebuah kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana untuk melakukan tindakan kriminal seperti pencurian data, penyebaran virus, hingga tindakan cyber bullying. Dalam konteks pendidikan, penting bagi para pelajar untuk memahami materi cyber law atau hukum terkait dengan penggunaan teknologi informasi.

Namun, pembelajaran materi cyber law tidak selalu mudah dilakukan, terutama bagi pelajar yang belum memiliki latar belakang atau pengetahuan yang memadai terkait dengan

hukum dan regulasi terkait penggunaan teknologi informasi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pelajar memahami materi cyber law dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan website Animaker. Animaker adalah sebuah platform pembuatan video animasi yang sangat user-friendly dan mudah digunakan. Dalam pembelajaran cyber law, penggunaan website Animaker dapat membantu para pelajar dalam membuat video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Melalui penggunaan website Animaker, pelajar dapat memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh platform tersebut untuk membuat video animasi yang menarik dan mudah dimengerti. Pelajar dapat menggabungkan teks, gambar, dan animasi untuk membuat sebuah video animasi yang berisi materi cyber law secara lengkap dan terstruktur.

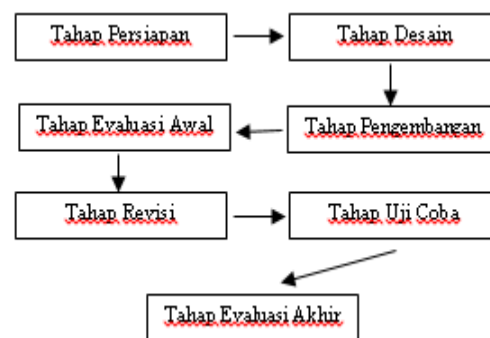
Penggunaan website Animaker dalam pembelajaran cyber law juga memiliki keuntungan lainnya, yakni dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan pelajar dalam membuat video animasi. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh website Animaker, para pelajar dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan desain mereka.

Oleh karena itu, dalam jurnal ini akan dibahas mengenai pemanfaatan website Animaker untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi pada materi cyber law. Diharapkan jurnal ini dapat memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan website.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983). Metode R&D digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau media pembelajaran yang baru atau memperbaiki produk atau media pembelajaran yang sudah ada.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah serta memilih materi Cyber Law yang akan dijadikan objek pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga studi literatur tentang pembelajaran berbasis video animasi dan Animaker.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, dilakukan desain konsep dan skenario pembuatan video animasi untuk pembelajaran materi Cyber Law menggunakan Animaker. Desain meliputi pemilihan template, pemilihan karakter, penambahan teks, suara, dan musik yang sesuai dengan materi.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan video animasi pembelajaran menggunakan Animaker sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah pembuatan video animasi selesai, dilakukan uji coba awal untuk mengetahui kualitas video animasi.

4. Tahap Evaluasi Awal

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi awal terhadap video animasi pembelajaran oleh ahli media pembelajaran dan ahli Cyber Law untuk mengetahui kualitas dan keefektifan video animasi.

5. Tahap Revisi

Setelah dilakukan evaluasi awal, dilakukan revisi terhadap video animasi pembelajaran berdasarkan masukan dari ahli media pembelajaran dan ahli Cyber Law.

6. Tahap Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan uji coba lapangan terhadap video animasi pembelajaran yang telah direvisi kepada siswa sebagai responden. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan video animasi dalam membantu siswa memahami materi Cyber Law.

7. Tahap Evaluasi Akhir

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi akhir terhadap video animasi pembelajaran berdasarkan hasil uji coba lapangan. Evaluasi akhir bertujuan

untuk mengetahui kualitas dan keefektifan video animasi serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis video animasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk membantu siswa memahami suatu materi pelajaran dengan lebih mudah [1]. Dalam pembelajaran berbasis video animasi, informasi atau konsep pembelajaran disampaikan melalui animasi yang dibuat dalam bentuk video. Video animasi dapat memberikan gambaran visual dan pengalaman yang lebih jelas dan menyenangkan bagi siswa.

Keuntungan dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk memahami konsep atau informasi dengan lebih baik karena video animasi menyajikan informasi secara visual yang lebih menarik dan mudah dicerna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional [2]. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa karena mereka dapat menghasilkan video animasi mereka sendiri sebagai sarana pembelajaran.

Namun, ada beberapa kelemahan dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Salah satu kelemahan utama adalah biaya produksi video animasi yang cukup mahal jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, pembuatan video animasi yang berkualitas membutuhkan keterampilan teknis yang khusus dan waktu yang cukup lama untuk diproduksi.

Oleh karena itu, diperlukan platform yang dapat membantu pengguna untuk membuat video animasi dengan mudah dan efektif, seperti halnya Animaker. Animaker memberikan solusi bagi pengguna dengan menyediakan berbagai fitur yang user-friendly dan mudah digunakan. Sehingga, pengguna dapat dengan mudah membuat video animasi yang menarik dan efektif sebagai media pembelajaran.

Law yang akan dijadikan objek pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga studi literatur tentang pembelajaran berbasis video animasi dan Animaker.

Cyber Law atau hukum cyber adalah sebuah cabang hukum yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan internet. Dalam perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan pengaturan

Metodologi R&D diharapkan dapat menghasilkan video animasi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu siswa memahami materi Cyber Law.

hukum terhadap penggunaan teknologi informasi menjadi semakin penting. Cyber Law mencakup berbagai aspek seperti privasi, keamanan data, kejahatan komputer, hak cipta, dan lain sebagainya.

Dalam dunia pendidikan, pengajaran Cyber Law menjadi semakin penting karena semakin banyaknya penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, hampir semua aspek kehidupan termasuk pendidikan, menggunakan teknologi informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pemahaman tentang Cyber Law sebagai dasar untuk penggunaan teknologi informasi yang tepat dan sesuai dengan aturan.

Dalam lingkup pendidikan, pengajaran Cyber Law dapat membantu siswa memahami tentang keamanan dan privasi dalam penggunaan teknologi informasi. Hal ini menjadi penting karena semakin banyaknya kasus pelanggaran privasi dan keamanan data yang terjadi melalui penggunaan teknologi informasi. Dengan memahami Cyber Law, siswa dapat menghindari tindakan yang melanggar aturan dan mengetahui hak dan kewajiban dalam penggunaan teknologi informasi.

Namun, pengajaran Cyber Law juga memiliki tantangan dalam implementasinya. Tidak semua guru memiliki pemahaman yang cukup tentang Cyber Law dan bagaimana mengajarkan secara efektif. Selain itu, kurangnya materi pembelajaran dan sumber daya yang memadai tentang Cyber Law juga menjadi kendala dalam pengajaran Cyber Law.

Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat membantu pengajaran Cyber Law menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan teknologi seperti video animasi sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan [3]. Dengan penggunaan video animasi, siswa dapat memahami konsep Cyber Law dengan lebih mudah dan menarik [4]. Selain itu, penggunaan Animaker sebagai platform pembuatan video animasi juga dapat membantu guru untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat tanpa memerlukan keterampilan teknis yang khusus [5].

Animaker adalah platform pembuatan video animasi yang menyediakan berbagai fitur yang user-friendly dan mudah digunakan [6]. Platform ini menyediakan berbagai macam template animasi dan fitur-fitur pembuatan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna

[7]. Animaker cocok digunakan untuk membuat video animasi untuk berbagai keperluan, seperti iklan, presentasi, media sosial, dan juga untuk pembelajaran [8].

Kelebihan Animaker adalah pengguna dapat membuat video animasi yang menarik dan efektif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang khusus [9]. Animaker menyediakan fitur drag-and-drop dan template yang dapat disesuaikan sehingga pengguna dapat membuat video animasi dengan mudah dan cepat [10]. Selain itu, Animaker juga menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan teks, suara, musik, dan gambar ke dalam video animasi mereka. [11]

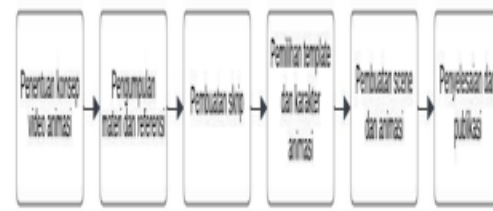
Dalam konteks pembelajaran, Animaker dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan membuat video animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa dapat memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah dan menyenangkan [12]. Selain itu, Animaker juga dapat membantu guru untuk membuat video animasi pembelajaran dengan cepat dan mudah sehingga waktu dan tenaga guru dapat lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran lainnya [13].

Namun, ada juga beberapa kelemahan Animaker yang perlu diperhatikan. Salah satu kelemahan utamanya adalah biaya berlangganan yang cukup mahal untuk fitur-fitur premium [14]. Selain itu, penggunaan template yang sama oleh banyak pengguna dapat membuat video animasi menjadi kurang orisinal dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pengguna Animaker perlu menggunakan kreativitas mereka sendiri dalam membuat video animasi untuk meningkatkan kualitas dan keunikannya [15].

Secara keseluruhan, Animaker merupakan solusi yang efektif dan efisien dalam pembuatan video animasi untuk berbagai keperluan, termasuk dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Animaker, pengguna dapat membuat video animasi yang menarik dan efektif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang khusus, sehingga dapat membantu pengajaran Cyber Law menjadi lebih menarik dan efektif.

Proses Pembuatan Video Animasi pada Materi Cyber Law

Proses pembuatan video animasi pada materi Cyber Law melalui website Animaker dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:



Penentuan konsep video animasi

Pertama-tama, penentuan konsep video animasi harus dilakukan dengan jelas. Konsep tersebut harus mencakup topik yang akan dibahas, pesan yang ingin disampaikan, dan target audiens yang dituju. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa video animasi yang dibuat dapat efektif dalam mengkomunikasikan pesan yang diinginkan kepada audiens.

1. Pengumpulan materi dan referensi

Setelah konsep video animasi ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan materi dan referensi terkait dengan materi Cyber Law yang akan dibahas. Materi dan referensi tersebut dapat berupa buku, artikel, video, atau sumber-sumber lain yang relevan dengan topik Cyber Law.

2. Pembuatan skrip

Setelah materi dan referensi terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat skrip atau naskah video animasi. Skrip harus mencakup struktur cerita, dialog, dan instruksi visual yang jelas mengenai apa yang harus ditampilkan pada video animasi.

3. Pemilihan template dan karakter animasi

Setelah skrip selesai dibuat, pengguna dapat memilih template dan karakter animasi yang sesuai dengan konsep dan tema yang diinginkan. Animaker menyediakan berbagai template dan karakter animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

4. Pembuatan scene dan animasi

Setelah karakter dan template animasi dipilih, pengguna dapat mulai membuat scene dan animasi sesuai dengan skrip yang telah dibuat. Hal ini meliputi pemilihan latar belakang, penambahan karakter animasi, teks, suara, dan musik untuk membuat video animasi yang menarik dan mudah dipahami.

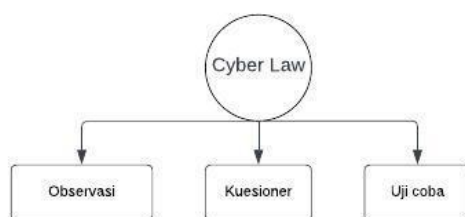
5. Penyelesaian dan publikasi

Setelah semua elemen video animasi selesai dibuat, pengguna dapat melakukan revisi dan

perbaikan jika diperlukan. Setelah video animasi selesai, pengguna dapat mempublikasikan video animasi tersebut pada platform yang diinginkan, seperti YouTube atau platform pembelajaran online.

Evaluasi Penggunaan Website Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Cyber Law

Evaluasi penggunaan website Animaker dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Cyber Law dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:



1. Kuesioner

Kuesioner dapat disebar kepada siswa yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat melalui website Animaker. Kuesioner ini dapat berisi pertanyaan tentang keefektifan video animasi dalam membantu memahami materi Cyber Law, kejelasan informasi yang disampaikan, kesesuaian antara konsep dan konten video animasi dengan materi yang diajarkan, serta kemudahan dalam mengakses video animasi tersebut.

2. Observasi

Observasi dapat dilakukan untuk mengamati respon dan interaksi siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat melalui website Animaker. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang

1. Identifikasi materi yang akan disampaikan

Tentukan materi apa yang akan diajarkan melalui video animasi yang akan dibuat melalui website Animaker. Pastikan materi tersebut relevan dengan topik *Cyber Law* dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

2. Merancang storyboard

Merancang storyboard video animasi dengan jelas dan rinci. Pastikan bahwa storyboard tersebut mengandung informasi yang dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pastikan bahwa informasi

tingkat keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, kesulitan yang muncul selama penggunaan, serta keberhasilan dalam memahami materi Cyber Law yang diajarkan melalui video animasi.

3. Uji coba

Uji coba dapat dilakukan dengan meminta sekelompok siswa untuk menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat melalui website Animaker dan kemudian memberikan tes atau tugas terkait materi Cyber Law yang telah diajarkan melalui video animasi. Hasil dari tes atau tugas tersebut dapat digunakan untuk mengevaluasi keefektifan video animasi dalam membantu siswa memahami materi Cyber Law.

Dari evaluasi tersebut, dapat diperoleh informasi tentang keefektifan dan keberhasilan penggunaan website Animaker dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Cyber Law. Hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Animaker dan memberikan masukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang lebih baik di masa depan.

Strategi Penggunaan Website Animaker dalam Pembelajaran Cyber Law

Strategi penggunaan website Animaker dalam pembelajaran Cyber Law dapat dilakukan dengan beberapa langkah berikut:



disajikan secara sistematis dan mudah dipahami.

3. Memilih karakter dan efek visual yang tepat

Memilih karakter dan efek visual yang tepat untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep yang disampaikan. Pilih karakter yang dapat merepresentasikan materi yang diajarkan menggunakan efek visual yang tepat untuk memberikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami.

4. Membuat video animasi melalui Animaker

Setelah rancangan storyboard dan karakter serta efek visual dipilih, buat video animasi melalui Animaker dengan memasukkan teks dan gambar yang telah disiapkan sebelumnya. Pastikan bahwa video animasi tersebut sesuai dengan storyboard dan dapat membantu siswa memahami materi Cyber Law dengan baik.

5. Gunakan video animasi dalam pembelajaran

Menggunakan video animasi yang telah dibuat dalam pembelajaran Cyber Law. Pastikan bahwa

video tersebut diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran dan digunakan dengan cara yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep Cyber Law dengan lebih baik.

Dengan mengikuti strategi di atas, penggunaan website Animaker dalam pembelajaran Cyber Law dapat dilakukan dengan lebih efektif dan membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, strategi ini juga dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan website Animaker dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Cyber Law dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggunakan Animaker, guru dapat membuat video animasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan Animaker juga dapat mempercepat proses pembuatan video animasi.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Cyber Law. Penggunaan website Animaker dapat dijadikan alternatif dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan Animaker juga dapat membantu guru dalam mempercepat proses pembuatan video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. M. Efendi, "Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif)," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, vol. 2, no. 2, pp. 173–182, 2018.
- [2] N. D. Shalikhah, "Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif," *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 101–115, 2016.
- [3] B. Kisworo et al., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang," *Jurnal Abdimas*, vol. 26, no. 1, pp. 15–23, 2022.
- [4] L. A. Isti, A. Agustiningih, and A. A. Wardoyo, "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 21–28, 2020.
- [5] S. D. Fatmawati and A. Press, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Ahlimedia Book, 2020.
- [6] H. P. Pratama et al., "A training on digital book production for teachers at Lab School of UPI, Purwakarta," *Community Empowerment*, vol. 6, no. 9, pp. 1585–1599, 2021.
- [7] A. Iskandar et al., *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [8] V. P. Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII," 2021.
- [9] D. Pratiwi, I. Mardianto, A. Rochman, F. N. Putri, D. Julieta, and I. Jubaidah, "PELATIHAN ANIMAKER PADA PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D PRODUK UMKM PAMULANG," *SULUH: Jurnal Abdimas*, vol. 4, no. 2, pp. 122–131, 2023.
- [10] H. Sakdiah, *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. Media Sains Indonesia, 2022.
- [11] Y. Wulandari, Y. Ruhiat, and L. Nulhakim, "Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di

- kelas V,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 8, no. 2, pp. 269–279, 2020.
- [12] B. Munawar, A. F. Hasyim, and M. Maâ, “pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang,” *Jurnal Golden Age*, vol. 4, no. 02, pp. 310–321, 2020.
- [13] E. Nurhasanah, U. Maspuroh, and A. Rizal, “Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru MTs Ikhwanul Muslimin dan MTs Nahdlatul Ulama Garung Gunung Kabupaten Karawang,” *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 6, no. 1, pp. 449–460, 2021.
- [14] R. Fajrianti and S. F. Meilana, “Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6630–6637, 2022.
- [15] D. R. Pratama and A. Ardoni, “Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar,” *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, vol. 7, no. 2, pp. 1–11, 2018.