



## Rancangan Video Animasi Pembelajaran TIK Kelas X Menggunakan Aplikasi Animaker

**Amiruddin**

STKIP PGRI SITUBONDO

**Siti Seituni**

STKIP PGRI SITUBONDO

**Miftahus Surur**

STKIP PGRI SITUBONDO

Alamat : Jl. Argopuro, Mimbaan Tengah, Mimbaan, Kec. Panji, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68323

[Sitiseituni@gmail.com](mailto:Sitiseituni@gmail.com)

*Abstract. nimation Video Design Using Animaker Application to facilitate teachers in the learning process. Make the learning atmosphere cool, interesting, and fun for students. During observations at school, teachers have not maximally used animation in learning media. Teachers have not used new learning media, but only utilize books and makeshift learning media. So therefore developed learning media Design of Animation Video Using Animaker Application as Tik Learning Media in Class X MA Raudatut Thalibin with a valid category.*

*The type of research used is using the ADDIE model. The ADDIE model has five stages, namely analysis (Analyze), design (Design), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The results of the research on the design of animated videos using the animaker application on the validation of the media expert test got 100% with a very valid category. For the results of the validation of material experts get a value of 100% very valid category. So the design of animated videos using animaker applications reaches very valid criteria.*

**Keywords:** : Development, Analyze, Desigh, Implementation, Evaluation

**Abstrak.**Rancangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Membuat suasana belajar menjadi asik,

menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Pada saat melakukan observasi di sekolah, guru belum maksimal menggunakan animasi dalam media pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang baru, tetapi hanya memanfaatkan buku dan media pembelajaran seadanya. Jadi oleh karena itu di kembangkan media Pembelajaran Rancangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Tik Di Kelas X MA Raudatut Thalibin dengan katagori valid.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu analisis (Analyze), perancangan (Desigh), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Hasil dari penelitian rancangan video animasi menggunakan aplikasi animaker pada validasi uji ahli media mendapatkan 100% dengan katagori sangat valid. Untuk hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 100% katagori sangat valid

**Kata kunci:** : Development, Analyze, Desigh, Implementation, Evaluation).

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus maju dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif(Riyanto 2023). Untuk menambah kualitas di perlukan sustau usaha dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang semakin pesat Pembelajaran yang hanya mengandalkan teks dan ceramah guru sering kali kurang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, khususnya pada jenjang menengah atas. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis digital menjadi alternatif yang relativ untuk menjawab tantangan tersebut (Aziz and Zakir 2022).

Salah satu web yang dapat diterapkan dalam pembelajaran TIK adalah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran (Ashar and Supriansyah 2023). Video animasi mampu menyajikan materi sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan daya tarik dalam peroses belajar. Menurut (Malahah and - 2023) dalam konteks ini. Animaker sebuah web untuk pembuatan animasi, menjadi salah satu pilihan yang tepat karena menyediakan fitur-fitur yang

dapat digunakan bahkan oleh pemula, serta memungkinkan pembuatan video animasi yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi.

Di Sekolah MA, pembelajaran TIK menjadi bagian penting membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam bidang teknologi. Namun dalam pelaksanaanya masih di temukan masalah kurangnya keterampilan media pembelajaran. dan rendahnya minat belajar siswa terhadap meteri yang di sampaikan secara monotoOleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran

Rancangan video animasi menggunakan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran harus dapat menjadi solusi maka dapat juga menggunakan ADDIE *analysis, design, development, implementation, evalution* ialah untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi TIK ini tidak hanya merupakan upaya untuk mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga merupakan bentuk inovasi dalam meningkatkan mutu belajar siswa.

## **KAJIAN TEORITIS**

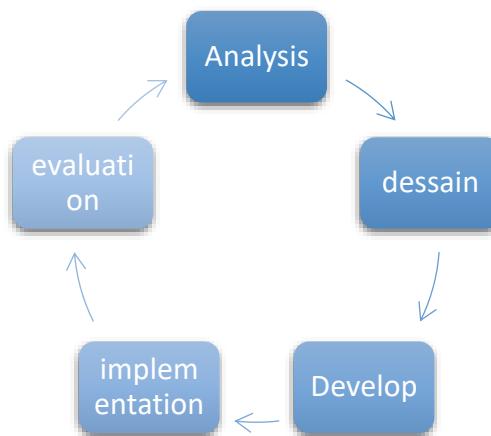
Animaker merupakan wab onlain untuk membuat video animasi yang digunakan secara mudah selain itu, animaker menyediakan dalam pembuatan video animasi yang dapat membuat konten pembelajaran yang menari (Robinson et al. 2023) . Media ini sudah menyediakan beberapa materi dan alat untuk membuat video animasi yang lebih professional. Animaker ini dapat membuat video tutorial, vido penjelasan pembelajaran Video presentasi dan lain lain. Selain itu, Animaker memiliki beberapa fitur untuk mendukung saat kita ingin membuat video dan sudah disediakan fitur tulisan tangan, ikon bergerak, animasi, latar belakang music dan lain-lain dapat memudahkan anda untuk membuat kombinasi saat membuat video. Animaker dapat juga mengedit video seperti adegan,membuat tulisan latar belakang, menambahkan efek, pupap, dan mengedit video animasi karakter (Endaryono, Yudi, and Saputra 2024)

Salah satu benda dan alat yang digunakan untuk mendukung suatu proses dalam berbagai bentuk pembelajaran(Eliyantika, Witono, and Jiwandono 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang berperan penting dalam mendukung proses belajar, baik didalam maupun diluar kelas. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa perlu memahami penggunaan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif,

interaktif, dan bermanfaat. Bagi guru, media pembelajaran membantu dalam membangun penalaran siswa serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan aktif (Winda and Dafit 2021).

## METODE PENELITIAN

Penelitian Rancangan Pengembangan video animasi menggunakan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran TIK menggunakan Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker umumnya menggunakan metode **Research and Development (R&D)**. Terdapat dua model yang paling sering diterapkan dalam pengembangan media video animas Metode penelitian ADDIE (analysis, design, development, implementation, evalution.)(Fauzan Muhajir, Tjahjono, and Munawar 2022). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE (Aprimadeti, Wati, and Oktavia 2023). Model pengembangan ADDIE sendiri memiliki terdiri dari beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: tahap Analysis identifikasi masalah dalam kebutuhan, Design ( desain produk , Development Pengembangan produk , Implementasi (Implementasi), Evaluation evaluasi



Gambar. 1 : ( Zahwa & Syafi'i, 2022).

langkah selanjutnya adalah merancang desain. Setelah memperoleh informasi mengenai masalah media pembelajaran di sekolah, data dikumpulkan untuk membantu

mengembangkan media pembelajaran. lalu dibuat desain media pembelajaran. Peneliti menyusun media pembelajaran menyesuaikan dengan indikator dan tujuan yang ada di dalam silabus. Tujuan materi dibuat tersusun agar mempermudah siswa dalam menyimak materi. Oleh karena itu, penyajian materi diatur sedemikian rupa sehingga tidak terlalu berbelit-belit dan menghadirkan sudut pandang siswa agar materi lebih menarik. Agar media pembelajaran menjadi lebih menarik, peneliti memakai animasi video sesuai materi dan latar belakangnya dibuat tidak membosankan. Selain itu, dalam tahap ini, peneliti membuat lembar validasi guna mengevaluasi layaknya pengembangan media pembelajaran. Lembar validasi dibuat dengan aspek-aspek penilaian media pembelajaran. Lembar validasi ditujukan untuk ahli media, ahli materi, serta guru sedangkan angket untuk respon ditujukan bagi siswa untuk mengetahui respon serta kepraktisan yang siswa berikan setelah media pembelajaran dengan video animasi digunakan. Setelah mendesain media pembelajaran selanjutnya masuk ke tahap pengembangan. Di tahap ini, peneliti akan mulai melaksanakan rencana yang telah disusun di tahap desain. Nanti, Peneliti akan memulai menciptakan media pembelajaran tersebut dengan video animasi menggunakan animaker.



Gambar. 2 Gambar desain video animasi

Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran serta sebelum media pembelajaran dilakukan uji coba skala kecil, dilakukanlah penilaian kelayakan atau validasi .dari ahli media lalu ahli materi. Evaluasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, pada media pembelajaran menjadi rujukan guna melakukan penyempurnaan. Proses ini amat berguna sebelum produk diperkenalkan kepada siswa saat tahap uji lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pemanfaatan media video animasi menggunakan aplikasi Animaker terbukti **sangat efektif** dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Media ini dinilai valid, praktis, dan

mudah digunakan oleh guru serta siswa. Penggunaan Animaker membantu mengatasi kejemuhan, meningkatkan keaktifan, serta mempermudah pemahaman konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Dengan demikian, integrasi aplikasi Animaker dalam proses pembelajaran sangat direkomendasikan sebagai inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Kusuma hwardani, Pramadi, and Maspupa h (2022)	Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audio visual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia	Kualitatif	Penggunaan aplikasi animaker terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.
2.	(Pokhrel 2024)	rancangan video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas xi sma 4 kota jambi	Kualitatif	Aplikasi di rancangan telah memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna.
3.	(Nadya et al. 2025)	rancangan media video animasi animaker materi pengaruh kondisi geografis indonesia kelas x	<i>Research &amp; Development (R&amp;D)</i>	Positif dari Pengguna, Ketersediaan Informasi yang Lebih Baik, Potensi untuk rancangan Lebih Lanjut.

No	Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
4.	(Qurotu Aini and Prasetya ningtas 2023)	studi literatur rancangan motion graphic video sebagai tren media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar	<i>Research &amp; Development</i> (R&D)	Sistem informasi yang dirancang berhasil menggantikan sistem wab manual yang sebelumnya digunakan.
5.	(Mewen gkang, Rampe, and Palilinga n 2020)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Laju Reaksi dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi	<i>Research &amp; Development</i> (R&D)	poin yang paling penting yaitu: Validasi Ahli, Keefektifan Penggunaan, Revisi dan Perbaikan, Penerapan di Sekolah

Tabel 2. Penelitian Sekarang

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	(Kotimah 2024)	peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker	Metode ini menggunakan Kuantitatif Objek Penelitian : Siswa jenjang SMA	Model rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>metode kuantitatif dan Pre Exploratory Plan dengan model Pretest-</i>

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
		pada materi sistem gerak manusia		<i>Posttest Control Gathering Configuration.</i> sekarang menggunakan model pengembangan <i>Rapid Application Development</i>
2.	(Review 2025)	efektivitas video animasi berbasis animaker terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa sekolah dasar	Penelitian Mengembangkan aplikasi animaker berbasis animaker	Model rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>koralisional</i> sekarang menggunakan model pengembangan <i>Rapid Application Development</i>
3.	(Media, Suhada, and Nurulaeni 2023)	rancangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk	penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan	Model rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>Waterfall</i> , sedangkan pada

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan	(R&D) dengan model ADDIE	penelitian sekarang menggunakan model rancangan <i>Rapid Application Development</i> Objek Penelitian ini adalah penggunaan android sikap peduli kita kepada lingkungan masyarakat.
4.	(Meilanda 2017)	rancangan media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi (animaker) materi teks eksplanasi kelas viii smp negeri 7 taraka	1. Metode Penelitian: <i>Research &amp; Development</i> (R&D) 2. Objek Penelitian : Siswa jenjang SMK	Model rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>Waterfall</i> , sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan model pengembangan <i>Rapid Application Development</i>

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
5.	(Alamsah and Kasih 2020)	Perancangan Sistem Informasi Prestasi Mahasiswa animaker Berbasis Website pada Institut Teknologi Bandung	<p>1. Metode Penelitian: <i>Research &amp; Development</i> (R&amp;D)</p> <p>2. peneliti menggunakan aplikasi Google crom</p>	<p>Model rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>Waterfall</i>, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan model pengembangan <i>Rapid Application Development</i></p>

## 1. Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran

Animasi merupakan aplikasi berbasis wab (*web-based application*) yang digunakan untuk membuat video animasi secara efektif dan praktis. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan konten sebagai media pembelajaran, seperti animasi krakter, ikon bergerak, tulisan tangan, latar musik, dan efek visual lainnya. Penggunaan Animaker sangat cocok diterapkan dalam dunia pendidikan karena memungkinkan guru dan siswa membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran.

### 1. Fitur dan Fungsi Aplikasi Animaker

#### Fitur Utama dalam Pembuatan Video

Beberapa fitur yang tersedia dalam Animaker antara lain:

- Template animasi yang siap pakai,
- Karakter animasi yang dapat dikustomisasi,
- Efek teks dan transisi,
- Musik latar dan efek suara,
- Fitur *voice-over* untuk narasi,
- Kompatibilitas dengan berbagai format ekspor

a) Kemudahan Penggunaan bagi Pemula (*Subjudul Level 4*)

Antarmuka (*interface*) Animaker dibuat intuitif, sehingga pengguna tidak memerlukan kemampuan teknis yang tinggi. Fitur *drag-and-drop*, pilihan template otomatis, dan kemudahan pengeditan membuat Animaker sangat ramah untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 2. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada efektivitas dan relevansi penggunaan video animasi berbasis Animaker sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK di kelas X MA Raudatut Thalibin. Media pembelajaran ini dirancang untuk menjawab permasalahan kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional.

## 3. Validasi Media oleh Ahli

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada efektivitas dan relevansi penggunaan **video animasi berbasis Animaker** sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK di kelas X MA Raudatut Thalibin. Media pembelajaran ini dirancang untuk menjawab permasalahan kurangnya variasi dalam penyampaian

materi dan rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional..

**a) Hasil Validasi Ahli Media**

Media divalidasi oleh guru mata pelajaran TIK yang memahami prinsip desain media pembelajaran. Penilaian meliputi aspek visual, fungsionalitas, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan skor 100% dengan kategori sangat valid, artinya media layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**b) Hasil Validasi Ahli Materi**

Ahli materi menilai kesesuaian isi video animasi dengan kompetensi dasar TIK kelas X. Media dinyatakan memenuhi kriteria kelengkapan isi, kesesuaian dengan kurikulum, serta keterpaduan antara narasi dan visual. Hasil validasi juga menunjukkan skor 100%, dengan kategori sangat valid.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Media video animasi berbasis aplikasi Animaker terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Penggunaan media ini secara signifikan mengatasi kejemuhan, meningkatkan keaktifan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran dengan dan tanpa media Animaker, sehingga media ini layak dijadikan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan masa kin.

## **DAFTAR REFERENSI**

Alamsah, Boby, and Julianti Kasih. 2020. "Perancangan Sistem Informasi Prestasi Mahasiswa Berbasis Website Pada Institut Teknologi Bandung." *Jurnal STRATEGI (Jurnal Sarana Tugas Akhir Mahasiswa Teknologi Informasi)* 2(1):190–204.

Aprimadedi, A., W. O. Wati, and S. Oktavia. 2023. "Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosa Kata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(3):106–15.

Ashar, Shilvi Almi, and Supriansyah Supriansyah. 2023. "Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(3):167–76. doi: 10.56916/ejip.v2i3.384.

Aziz, Abdul, and Supratman Zakir. 2022. "Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan." 2(3):1030–37.

Eliyantika, Eliyantika, Ahmad Hari Witono, and Ilham Syahrul Jiwandono. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3):1315–26. doi: 10.29303/jipp.v7i3.749.

Endaryono, Mahyudi Yudi, and Aswin Saputra. 2024. "Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)* 3(2):51–57. doi: 10.33772/japimas.v3i2.51.

Fauzan Muhamir, Faiz, Budi Tjahjono, and Badri Munawar. 2022. "Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi)." *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi* 5(2):87–93.

Hutauruk, Ahmad Fakhri. 2018. "Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Di Era Global." *Historis | FKIP UMMat* 2(2):1. doi: 10.31764/historis.v2i2.186.

Kotimah, Erlina Kusnul. 2024. "Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon Dalam Instruksi IPA." 1:5–12.

Kusumahwardani, Devi, Ading Pramadi, and Meti Maspupah. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(1):110–15. doi: 10.31949/educatio.v8i1.1665.

Malihah, Alfina Ainaya, and Sumargiyani -. 2023. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas Xi Smk." *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 8(1):31–38. doi: 10.24269/silogisme.v8i1.5472.

Media, Video, N. Nurhaliza Suhada, and Fitria Nurulaeni. 2023. "Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Materi IPA Melalui Media Video Animasi Canva." 3(1):30–36.

Meilanda, Angga Yuda. 2017. "ABSTRAK : Indonesia." *Pengembangan Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Web* 2:177–84.

Mewengkang, Adelia, Meytij J. Rampe, and Septiany Ch Palilingan. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Laju Reaksi Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi." *Oxygenius Journal Of Chemistry Education* 2(1):29. doi: 10.37033/ojce.v2i1.143.

Nadya, Nyayu Lulu, Falina Noor Amalia, Moh Wahyu Aminullah, and Ahmad Malik Abdul. 2025. "Penerapan Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa." 4(2):34–43.

Pokhrel, Sakinah. 2024. "No TitleEΛENH." *Ayan* 15(1):37–48.

Qurotu Aini, Laili Isnia, and Fitria Dwi Prasetyaningtas. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Animaker Materi Pengaruh Kondisi Geografis Indonesia Kelas V."

*Joyful Learning Journal* 12(3):140–45. doi: 10.15294/jlj.v12i3.76031.

Review, Artikel. 2025. “Pengembangan Video Animasi Edukasi Tentang Pola Hidup Sehat Bagi Anak Sekolah Dasar Development of Educational Animation Videos About Healthy Lifestyles for Elementary School Children.” 8(5):2608–14. doi: 10.56338/jks.v8i5.7677.

Riyanto, Agus. 2023. “Guru Pendidikan Agama Islam Dimasa Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Al Kasyaf (Jurnal Pendidikan Dan Dakwah)* 1(1):1–10.

Robinson, Edward, Yasir Hasan, Info Artikel Abstrak, and Kata Kunci. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01(01):18–23.

Winda, Rose, and Febrina Dafit. 2021. “Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(2):211. doi: 10.23887/jp2.v4i2.38941.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.

Alamsah, Boby, and Julianti Kasih. 2020. “Perancangan Sistem Informasi Prestasi Mahasiswa Berbasis Website Pada Institut Teknologi Bandung.” *Jurnal STRATEGI (Jurnal Sarana Tugas Akhir Mahasiswa Teknologi Informasi)* 2(1):190–204.

Aprimadedi, A., W. O. Wati, and S. Oktavia. 2023. “Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosa Kata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(3):106–15.

Ashar, Shilvi Almi, and Supriansyah Supriansyah. 2023. “Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(3):167–76. doi: 10.56916/ejip.v2i3.384.

Aziz, Abdul, and Supratman Zakir. 2022. “Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan.” 2(3):1030–37.

Eliyantika, Eliyantika, Ahmad Hari Witono, and Ilham Syahrul Jiwandono. 2022. “Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3):1315–26. doi: 10.29303/jipp.v7i3.749.

Endaryono, Mahyudi Yudi, and Aswin Saputra. 2024. “Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)* 3(2):51–57. doi: 10.33772/japimas.v3i2.51.

Fauzan Muhajir, Faiz, Budi Tjahjono, and Badri Munawar. 2022. “Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi).” *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi* 5(2):87–93.

Hutauruk, Ahmad Fakhri. 2018. “Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Di Era Global.” *Historis | FKIP UMMat* 2(2):1. doi: 10.31764/historis.v2i2.186.

Kotimah, Erlina Kusnul. 2024. “Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon Dalam Instruksi IPA.” 1:5–12.

Kusumahwardani, Devi, Ading Pramadi, and Meti Maspupah. 2022. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(1):110–15. doi: 10.31949/educatio.v8i1.1665.

Malihah, Alfina Ainaya, and Sumargiyani -. 2023. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas Xi Smk." *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 8(1):31–38. doi: 10.24269/silogisme.v8i1.5472.

Media, Video, N. Nurhaliza Suhada, and Fitria Nurulaeni. 2023. "Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Materi IPA Melalui Media Video Animasi Canva." 3(1):30–36.

Meilanda, Angga Yuda. 2017. "ABSTRAK : Indonesia." *Pengembangan Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Web* 2:177–84.

Mewengkang, Adelia, Meytij J. Rampe, and Septiany Ch Palilingan. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Laju Reaksi Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi." *Oxygenius Journal Of Chemistry Education* 2(1):29. doi: 10.37033/ojce.v2i1.143.

Nadya, Nyayu Lulu, Falina Noor Amalia, Moh Wahyu Aminullah, and Ahmad Malik Abdul. 2025. "Penerapan Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa." 4(2):34–43.

Pokhrel, Sakinah. 2024. "No TitleEAENH." *Ayan* 15(1):37–48.

Qurotu Aini, Laili Isnia, and Fitria Dwi Prasetyaningtas. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Animaker Materi Pengaruh Kondisi Geografis Indonesia Kelas V." *Joyful Learning Journal* 12(3):140–45. doi: 10.15294/jlj.v12i3.76031.

Review, Artikel. 2025. "Pengembangan Video Animasi Edukasi Tentang Pola Hidup Sehat Bagi Anak Sekolah Dasar Development of Educational Animation Videos About Healthy Lifestyles for Elementary School Children." 8(5):2608–14. doi: 10.56338/jks.v8i5.7677.

Riyanto, Agus. 2023. "Guru Pendidikan Agama Islam Dimasa Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Al Kasyaf (Jurnal Pendidikan Dan Dakwah)* 1(1):1–10.

Robinson, Edward, Yasir Hasan, Info Artikel Abstrak, and Kata Kunci. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01(01):18–23.

Winda, Rose, and Febrina Dafit. 2021. "Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(2):211. doi: 10.23887/jp2.v4i2.38941.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.