

## **PENGGUNAAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF (ANIMAKER) DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Anwar Three Millenium Waruwu<sup>1</sup>; Herman Pakiding<sup>2</sup>  
STT Ekumene Jakarta, Indonesia <sup>1,2</sup>  
Korespondensi: [anwartm.waruwu@sttekumene.ac.id](mailto:anwartm.waruwu@sttekumene.ac.id)

Dikirim: 28 Juni 2023

Diperbaiki: 29 Agustus 2023

Diterima: 25 September 2023

### **ABSTRAK**

Penggunaan aplikasi Animaker dapat membantu memperluas ketersediaan bahan ajar di dunia maya, sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dari rumah. Dengan demikian, penggunaan Animaker dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik serta membantu mengatasi masalah keterbatasan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu dengan menyebarkan angket sebagai instrumen penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi Animaker dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran mahasiswa semester dua di STT Ekumene Jakarta. Dari responden yang mengikuti penelitian, 55% setuju bahwa penggunaan aplikasi Animaker memudahkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, 55% responden juga menganggap penggunaan aplikasi Animaker membantu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Kata kunci: animaker; mahasiswa; pembelajaran; siswa

### **ABSTRACT**

*Using the Animaker application can expand the availability of teaching materials in the virtual world, allowing students to access them easily from home. Consequently, the utilization of Animaker in teaching can improve the effectiveness of learning by providing an enjoyable and engaging learning experience while also assisting in overcoming the limitations of technology usage in education in Indonesia. This research was conducted using a quantitative research method by distributing a questionnaire as a research instrument. This study aims to evaluate the impact of Animaker application usage in enhancing the learning experience of second-semester students at STT Ekumene Jakarta. Of the respondents who participated in the study, 55% agreed that using the Animaker application facilitated student understanding of learning material. Furthermore, 55% of the respondents also*

*perceived that the utilization of the Animaker application assisted in enhancing student learning motivation.*

*Keywords: animaker; learning; students*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang efektif memerlukan pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Animasi interaktif adalah alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Menurut Richard Mayer, seorang pakar psikologi pembelajaran dari *University of California*, pembelajaran yang menggunakan multimedia seperti animasi dapat meningkatkan efektivitas belajar karena memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik (Sinambela dkk., 2022, hlm. 106). John Sweller dari *University of New South Wales* menyatakan bahwa animasi interaktif dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah karena animasi dapat menyajikan informasi secara visual yang dapat membantu siswa untuk memproses dan mengingat informasi dengan lebih baik (Afidah, 2015, hlm. 73).

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas belajar dengan menyajikan informasi secara visual dan interaktif yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dalam era digital, teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan. Teknologi telah mengubah cara pelajar dan pengajar dalam belajar dan mengajar. Namun, penggunaan teknologi dalam pendidikan masih terbatas, dan belum dimanfaatkan sepenuhnya. Berbagai data dan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan masih terbatas, terutama di Indonesia. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sekitar 60 persen guru masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Masalah ini menjadi nyata terutama selama pandemi Covid-19, di mana banyak keluhan mengenai kesenjangan kemampuan antara guru, siswa, dan orang tua yang berbeda-beda (Merdeka, 2021). Jumeri mengungkapkan hal ini dalam acara Peluncuran Bimbingan Teknis Pembelajaran Berbasis TIK (Pembatik) Tahun 2021. Selain itu, Jumeri juga menyoroti kesenjangan dalam pendidikan daring di Indonesia, khususnya dalam hal konten. Saat ini, ketersediaan bahan ajar di dunia maya masih terbatas dan sulit diakses oleh siswa (Liputan6.com, 2021).

Dalam hal ini, aplikasi Animaker dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah keterbatasan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia. Animaker dapat

membantu guru untuk membuat animasi interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, bahkan bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan TIK. Dengan menggunakan Animaker, guru dapat membuat video pembelajaran dengan mudah tanpa harus memiliki kemampuan khusus dalam editing video. Selain itu, Animaker juga dapat membantu memperluas ketersediaan bahan ajar di dunia maya, sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dari rumah. Dengan demikian, penggunaan Animaker dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik serta membantu mengatasi masalah keterbatasan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia.

Sebuah penelitian oleh Dewi dan Haryanto (Dewi & Haryanto, 2018, hlm. 20) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan juga memperbaiki hasil belajar mereka. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas 4 SD yang belajar tentang konsep bilangan bulat dan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi animasi interaktif memberikan dampak yang signifikan pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Setyawati (Setyawati dkk., 2020, hlm. 33) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi animasi interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dalam pelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi animasi interaktif dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan aplikasi tersebut.

Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi animasi interaktif seperti Animaker dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit secara visual dan interaktif. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi Animaker dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran mahasiswa semester dua di STT Ekumene Jakarta. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester dua, yang diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Animaker pada tahap awal perkuliahan. Dalam artikel ini, akan membahas hasil penelitian yang menunjukkan bagaimana penggunaan aplikasi Animaker dapat mengoptimalkan pengalaman pembelajaran di lingkungan perkuliahan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme dan digunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu. Pada metode ini, data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian dan dianalisis secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diusulkan. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari seluruh responden atau sumber data yang tersedia (Saragih dkk., 2021, hlm. 7).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STT Ekumene Jakarta yang merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang bergerak di bidang teologi dan pendidikan agama Kristen. Objek penelitian ini adalah mahasiswa semester dua, program studi teologi dan pendidikan agama Kristen, angkatan 2022 dengan jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 98 mahasiswa. Alasan memilih objek penelitian ini adalah karena mereka merupakan mahasiswa yang baru mengenal dan menggunakan aplikasi Animaker dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Animaker dalam proses pembelajaran.

Tahapan dalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa semester dua, untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi Animaker pada tahap awal perkuliahan. Pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan angket, yang terdiri dari seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket lebih efektif digunakan apabila jumlah peserta responden cukup banyak dan tersebar di tempat yang berbeda. Angket dapat disampaikan secara tatap muka atau online dan dapat berisi pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup. Angket terbuka memungkinkan responden untuk mengisinya sesuai dengan kondisinya, sedangkan angket tertutup memungkinkan responden untuk memberikan jawaban dengan memberikan tanda centang pada kolom yang sesuai (Amruddin dkk., 2022, hlm. 127). Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana penggunaan aplikasi Animaker dapat mengoptimalkan pengalaman pembelajaran di lingkungan perkuliahan. Partisipan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu siswa aktif yang telah menggunakan aplikasi animasi interaktif dalam pembelajaran. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, di mana partisipan dipilih berdasarkan kemampuan pengguna dalam menggunakan aplikasi animasi interaktif dan keberadaan pengguna dalam konteks pembelajaran yang sesuai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Animaker adalah aplikasi animasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan penggunaan teknologi (Huda dkk., 2021, hlm. 220). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat animasi interaktif dengan mudah dan cepat tanpa memerlukan keterampilan desain khusus. Dalam artikel ini, penulis akan memaparkan bagaimana Animaker digunakan dalam konteks pembelajaran dan mengeksplorasi manfaat aplikasi ini bagi siswa dan pendidik. Animaker digunakan dalam pembelajaran untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Dalam penggunaannya, Animaker memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan mudah dan cepat. Pengguna dapat menambahkan teks, gambar, suara, dan animasi ke dalam karya mereka dengan mudah. Animaker juga menyediakan template dan karakter yang siap pakai, yang mempermudah pembuatan animasi. Animaker juga dapat digunakan untuk membuat presentasi dan video pembelajaran yang menarik (Firdaus dkk., 2021, hlm. 101). Dalam pembuatan presentasi, Animaker memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen interaktif seperti tombol navigasi dan pertanyaan interaktif ke dalam karya mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berikut tampilan aplikasi animaker yang digunakan.



Penggunaan Animaker dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi siswa. Pertama, Animaker membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan animasi dan grafik yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, Animaker juga memungkinkan guru untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Dengan adanya animasi dan interaksi yang bisa dimainkan oleh siswa, pengajaran dapat menjadi lebih interaktif dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, Animaker juga dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan secara tradisional. Dengan adanya animasi dan interaktivitas yang ada pada Animaker, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga dapat memudahkan mereka untuk memahami materi dengan lebih baik (Kusum dkk., 2023, hlm. 34).

Selanjutnya, dengan adanya animasi dan interaksi yang dapat dibuat oleh siswa, mereka dapat mengembangkan ide-ide kreatif mereka sendiri dan menghasilkan karya yang unik. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran yang sedang dipelajari (Yuliansah, 2018, hlm. 30). Tentu saja, penggunaan Animaker atau alat pembelajaran lainnya yang serupa dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam konteks pendidikan, meningkatkan kreativitas siswa dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk menemukan solusi yang inovatif dan menciptakan karya yang orisinal. Selain itu, meningkatkan kreativitas siswa juga dapat membantu mereka menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan Animaker atau alat pembelajaran serupa dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk menciptakan animasi dan interaksi, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kreatif dan berinovasi. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat membantu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dengan adanya animasi yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan konsep tersebut dan memahaminya dengan lebih baik. Hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penggunaan Animaker juga dapat membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran yang disebabkan oleh perbedaan gaya belajar siswa (Hartati dkk., 2021, hlm. 53). Beberapa siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan visual, sedangkan yang lain lebih memahami dengan bantuan audio atau pengalaman praktis. Dengan menggunakan Animaker, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh berbagai jenis siswa. Selain itu, penggunaan Animaker juga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk

mempelajari materi pelajaran. Dalam jangka panjang, meningkatnya minat dan motivasi siswa dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mereka.

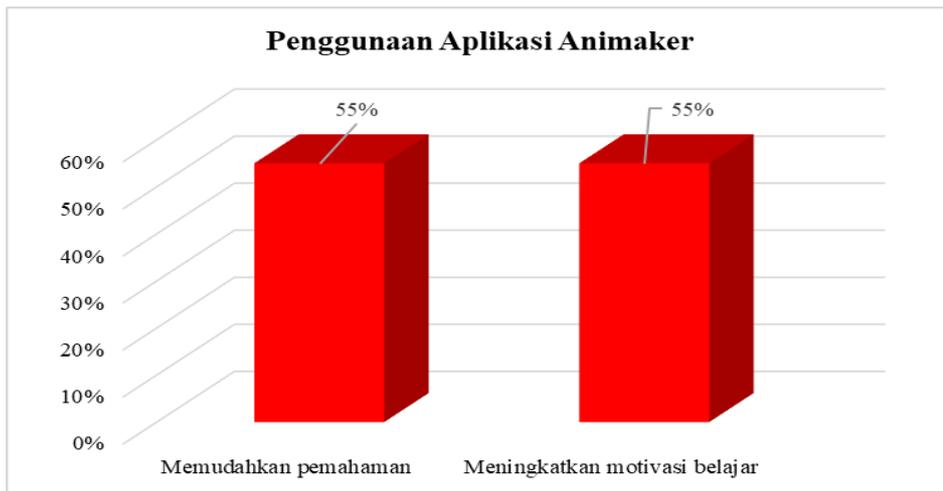
Namun, meskipun penggunaan *Animaker* dapat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran, perlu juga diingat bahwa tidak semua materi pelajaran cocok untuk disajikan dalam bentuk animasi. Beberapa materi pelajaran mungkin lebih cocok disajikan dalam bentuk teks atau pengalaman praktis langsung. Oleh karena itu, penggunaan *Animaker* harus dipertimbangkan secara bijaksana dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Secara keseluruhan, penggunaan *Animaker* dapat membantu mempermudah pemahaman konsep-konsep sulit dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mengatasi perbedaan gaya belajar siswa. Namun, penggunaannya harus dipertimbangkan secara bijaksana dan tidak boleh digunakan sebagai satu-satunya metode pembelajaran.

Dalam pembelajaran, pengalaman siswa sangat penting untuk membantu mereka memahami dan menyerap materi pelajaran dengan baik. Dengan menggunakan *Animaker*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya animasi dan interaksi yang dapat dimainkan oleh siswa, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat dicapai dengan penggunaan *Animaker* dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memusatkan perhatian mereka pada materi pelajaran dan memahaminya dengan lebih baik. Pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif yang disajikan oleh *Animaker* juga dapat membantu siswa lebih mudah mengingat informasi yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa manusia cenderung lebih mudah mengingat pengalaman yang memiliki unsur interaksi dan emosi. Selain itu, pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan adanya pengalaman yang menarik dan interaktif, siswa dapat merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih tertarik untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, perlu diingat bahwa pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif harus disajikan dengan tepat dan relevan dengan materi pelajaran. Jika tidak, siswa mungkin akan kehilangan minat dan motivasi untuk belajar, bahkan mungkin merasa bosan dan frustrasi dengan materi pelajaran tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami kebutuhan dan kecenderungan belajar siswa mereka, serta memilih metode pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan teknologi

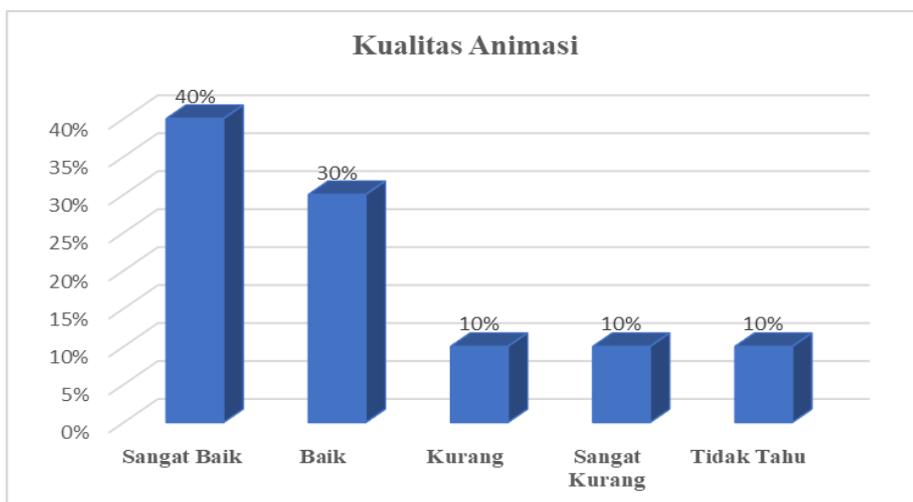
dan sumber daya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, banyak sumber daya dan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti *e-learning*, gamifikasi, *virtual reality*, dan *augmented reality*. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dan dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa teknologi bukanlah satu-satunya solusi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif. Terkadang, metode pembelajaran yang sederhana seperti diskusi kelompok atau proyek kreatif dapat menjadi lebih efektif daripada teknologi canggih dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berarti. Dalam kesimpulannya, pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Namun, pendidik harus memilih metode pembelajaran yang tepat dan relevan dengan materi pelajaran, serta memperhatikan kebutuhan belajar siswa dan sumber daya yang tersedia. Dengan begitu, pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif dapat dicapai.

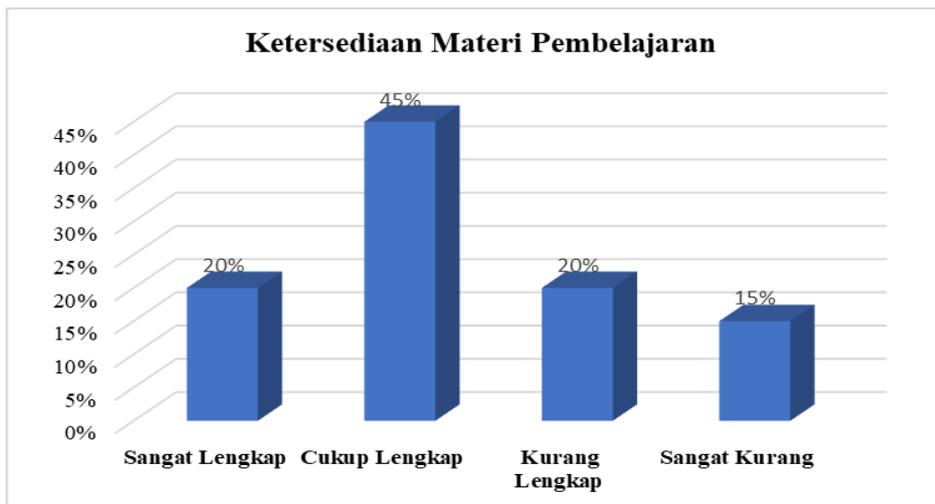
Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa Strata satu semester dua di STT Ekumene Jakarta, penggunaan aplikasi Animaker dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif. Dari responden yang mengikuti penelitian, 55% setuju bahwa penggunaan aplikasi Animaker memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, 55% responden juga menganggap penggunaan aplikasi Animaker membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal yang serupa disampaikan oleh Devi Kusumawardani dalam penelitiannya tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video animasi audiovisual berbasis animaker membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Kusumawardani dkk., 2022, hlm. 110). Berikut ini adalah diagram yang menunjukkan hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi Animaker dalam pembelajaran di STT Ekumene Jakarta:



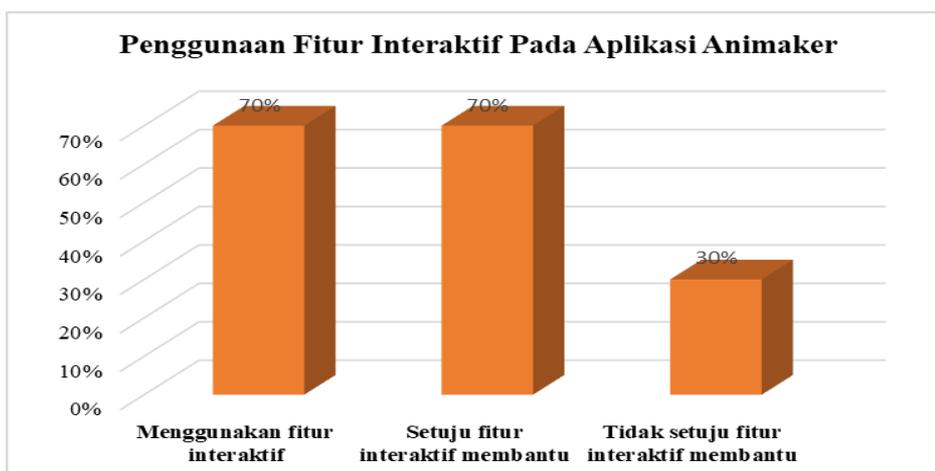
Dari sisi kualitas animasi yang disediakan oleh aplikasi Animaker, 70% responden menganggap animasi yang disediakan baik hingga sangat baik. Namun, sebagian kecil responden (20%) masih menganggap kurang atau sangat kurang dalam kualitas animasinya. Berikut adalah diagram yang menunjukkan hasil penelitian tentang kualitas animasi yang disediakan oleh aplikasi Animaker:



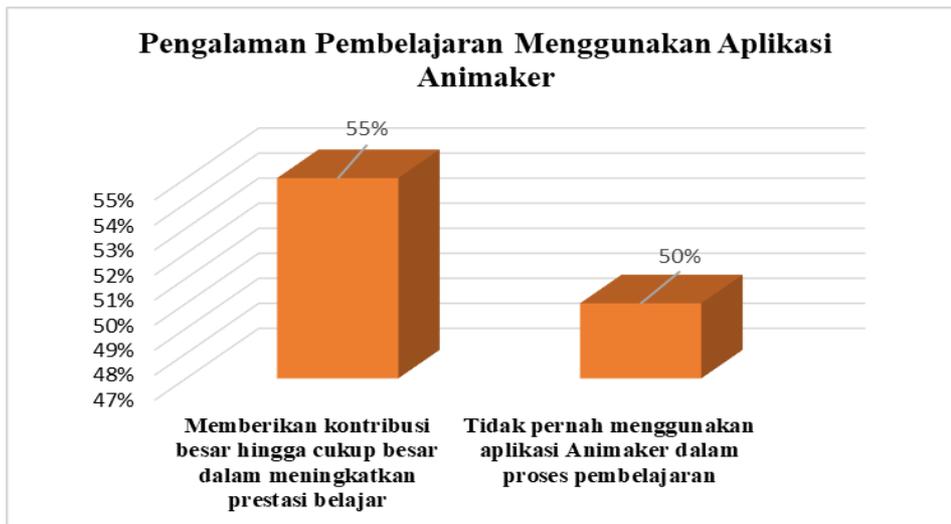
Dalam hal ketersediaan materi pembelajaran, 45% responden menganggap materi yang disediakan oleh aplikasi Animaker cukup lengkap hingga sangat lengkap. Namun, sebagian kecil responden (15%) masih merasa materi yang disediakan sangat kurang. Berikut adalah diagram yang menunjukkan hasil penelitian tentang ketersediaan materi pembelajaran dalam penggunaan aplikasi Animaker:



Dalam hal penggunaan fitur interaktif pada aplikasi Animaker, 70% responden mengaku menggunakan fitur tersebut. Dari responden tersebut, sebanyak 70% menganggap fitur interaktif pada aplikasi Animaker membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Badri Munawar dalam penelitiannya tentang desain pengembangan bahan ajar menggunakan animaker, dia mengemukakan bahwa dengan ketersediaan fitur yang lengkap pada aplikasi animaker mempermudah penggunaan aplikasi tersebut dalam membuat desain pengembangan bahan ajar (Munawar dkk., 2020, hlm. 315). Berikut adalah diagram yang menunjukkan hasil penelitian tentang penggunaan fitur interaktif pada aplikasi Animaker di STT Ekumene Jakarta:



Dari variabel pengalaman pembelajaran, sebanyak 55% responden menganggap penggunaan aplikasi Animaker memberikan kontribusi yang besar hingga cukup besar dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. Lebih lanjut, sebanyak 50% responden mengaku tidak pernah menggunakan aplikasi Animaker dalam proses pembelajaran mereka. Berikut adalah diagram yang menunjukkan hasil penelitian tentang pengalaman pembelajaran penggunaan aplikasi Animaker di STT Ekumene Jakarta:



## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa Animaker adalah sebuah aplikasi animasi interaktif yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penggunaan Animaker dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan adanya animasi, grafik, dan elemen interaktif lainnya. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, penggunaan Animaker juga dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan inovatif. Dengan demikian, Animaker dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Animaker memberikan dampak positif pada pengalaman pembelajaran mahasiswa Strata satu semester dua di STT Ekumene Jakarta. Hal ini terlihat dari sebagian besar responden yang setuju bahwa penggunaan aplikasi Animaker membantu memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Dalam

hal kualitas animasi dan ketersediaan materi pembelajaran, masih terdapat sebagian kecil responden yang merasa kurang atau sangat kurang. Namun, penggunaan fitur interaktif pada aplikasi Animaker dianggap membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Animaker dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan perkuliahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, V. N. (2015). Prinsip- Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika (Jp2m)*, 1(1).
- Amruddin, Ilmie, H. M. B., Dewi, G., Misno, Arsyad, K., Shiddieqy, H. A., Norman, E., Jamaludin, Putra, B. P., Syafruddin, Muslim, U. B., Anwar, N., & Handoyo. (2022). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Publica Indonesia Utama.
- Dewi, S. R., & Haryanto. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1).
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2).
- Hartati, S., Solihatin, E., & Wahyuniati, N. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Dan Minat Belajar Siswa Melalui Animasi Dengan Menggunakan Animaker*. Cipta Prima Nusantara.
- Huda, N., Marzal, J., Novferma, Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru Smp. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Kusum, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i1.1665>
- Liputan6.Com. (2021, April 15). *Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>
- Merdeka, M. (2021). *60 Persen Guru Di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi Dan Komunikasi | Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/60-persen-guru-di-indonesia-terbatas-kuasai-teknologi-informasi-dan-komunikasi.html>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maarif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Paud Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), Article 02. <https://doi.org/10.29408/Goldenage.V4i02.2473>
- Saragih, M. G., Saragih, L., Purba, J. W. P., & Panjaitan, P. D. (2021). *Metode Penelitian*

- Kuantitatif: Dasar – Dasar Memulai Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.47200/Intersections.V5i2.553>
- Sinambela, P. N. J. M., Kusnadi, I. H., Hasan, M., Runtunuwu, P. C. H., Rifai, M., Sayekti, S. P., Hasyim, F., Manu, G. A., Yeyen, Y. Y., Elizabeth, A., Sembiring, E. T. B., Hiljati, & Baihaqi, M. R. (2022). *Inovasi Pembelajaran Era Digitalisasi*. Media Sains Indonesia.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Efisiensi – Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2).