

Penerapan Aplikasi Animaker pada Pembelajaran Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa

¹Nyayu Lulu Nadya, ²Falina Noor Amalia, ³Moh. Wahyu Aminullah, ⁴Ahmad Malik Abdul Aziz

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti, Palembang

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti, Palembang

³Teknik Elektro, Universitas Tridinanti, Palembang

⁴Arsitektur, Universitas Tridinanti, Palembang

E-mail: nyayu_lulu_nadya@univ-tridinanti.ac.id, faalinanoor@univ-tridinanti.ac.id,
m.wahyuaminullah@gmail.com, MalikAziz26@Univ-Tridinanti.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan untuk membentuk mahasiswa yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik, tetapi juga nilai moral dan etika. Dalam era digital, pemanfaatan teknologi menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pendidikan karakter. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Animaker, sebuah platform pembuat animasi yang dapat membantu penyampaian nilai-nilai karakter secara menarik dan interaktif. Mahasiswa sebagai sasaran penerapan teknologi menjadi wadah yang tepat karena mahasiswa lebih cepat terpengaruh dan terpapar dengan beragam penggunaan teknologi, khususnya calon guru pada program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia FKIP Universitas Tridinanti. Mahasiswa wajib memiliki kemampuan memahami beragam aplikasi pembelajaran. Animaker memungkinkan mahasiswa maupun dosen untuk menciptakan konten edukatif berbasis animasi yang mendukung pembelajaran karakter. Selain itu, Animaker digunakan sebagai jalan untuk memahami nilai karakter yang divisualisasikan melalui karakter yang disusun, diberi suara, dan dirangkai menjadi cerita. Isi cerita harus menekankan pentingnya nilai pendidikan karakter yang memiliki nilai kejujuran, tanggungjawab, kedisiplinan, kerjasama, kreativitas, dan sikap menghargai orang lain.

Kata kunci : *animaker, pendidikan karakter, mahasiswa*

ABSTRACT

Character education is an important aspect of the education system, aiming to shape students who possess not only academic competence but also moral and ethical values. In the digital era, the use of technology has become an innovative solution to enhance the effectiveness of character education. One useful application is Animaker, an animation-making platform that helps deliver character values in an engaging and interactive way. Students as the target of technology implementation serve as the right medium because they are more easily influenced

and exposed to various uses of technology, especially prospective teachers in the Indonesian Language and Literature Education Study Program at the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) Universitas Tridinanti. These students must develop skills in using different educational applications. Animaker allows both students and lecturers to create educational animation-based content that supports character learning. Additionally, Animaker is used as a way to understand character values, which are visualized through animated characters that are designed, voiced, and arranged into a story. The story content must emphasize the importance of character education values, including honesty, responsibility, discipline, teamwork, creativity, and respect for others.

Keywords: *animaker, character education, students*

1. PENDAHULUAN

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi sedang berkembang pesat mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari begitu juga dalam dunia pendidikan. Peran guru dalam pembelajaran abad ke-21 sangat besar. Untuk memajukan P21, guru harus melakukan sebuah perubahan. Perubahan yang dilakukan, yaitu berpindah dari pola pembelajaran tradisional menjadi yang berpusat pada peserta didik (Mufit, 2023, p. 5).

Dalam konteks pendidikan, banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Metode konvensional seperti ceramah dan presentasi berbasis teks terkadang kurang efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan pemahaman mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Upaya dalam pengembangan perangkat lunak (program aplikasi) dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran yang memungkinkan para pengembang pembelajaran bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran mengemas materi pembelajaran elektronik (Munir, 2017, p. 9)

Perkembangan media berbasis teknologi dan elektronik salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi Animaker

dalam pembelajaran. Animaker adalah aplikasi berbasis web, yang berarti dapat diakses melalui browser internet di komputer atau laptop tanpa perlu menginstal perangkat lunak tambahan sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat animasi edukatif dengan mudah. Keunggulannya dalam penyajian materi secara visual dan interaktif menjadikannya alat yang potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Animasi telah terbukti sebagai salah satu media yang efektif dalam menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara rinci dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriyansyah, 2019, p. 12). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi serta membantu mahasiswa dalam memahami konsep yang kompleks. Dengan menggunakan Animaker, dosen dan mahasiswa dapat menciptakan konten animasi yang sesuai dengan kebutuhan akademik mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Aplikasi Animaker merupakan aplikasi web online yang didalamnya terdapat beragam fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, video kartun yang dapat digunakan dengan sangat mudah (Robinson & Yasir, 2023, p.18). Selain itu, pemanfaatan aplikasi

Animaker juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis teknologi *Technology Enhanced Learning (TEL)*. *TEL* merupakan penerapan teknologi ke dalam metode pengajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. Seperti adanya *E-book*, ponsel cerdas, kursus *online*, dan grup interaktif (Admin LP2M, 2022). Teknologi digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif. Dengan integrasi Animaker dalam pendidikan, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga dapat berperan aktif dalam menciptakan animasi yang merepresentasikan pemahaman mereka terhadap suatu topik.

Seiring dengan kemajuan era digital pada bidang ilmu dan teknologi sehingga berdampak juga pada perkembangan budaya dan karakter kehidupan masyarakat. Masyarakat, anak, siswa, maupun mahasiswa dapat dengan mudah menemukan informasi melalui internet, baik informasi dalam negeri maupun luar negeri (Rachmadyanti, 2017, p. 202). Contohnya, generasi muda saat ini lebih mengenal istilah K-Pop pada kehidupan sehari-hari. Korea seakan menjadi tren baru yang ditiru dan diikuti mulai dari gaya rambut, bahasa, hingga gaya berpakaian.

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan generasi yang berkarakter. Sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, yaitu pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Mutu Internasional, 2023).

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai tersebut

(Rachmadyanti, 2017, p. 204). Selain itu, pendidikan karakter menjadi langkah penting untuk menunjang kesuksesan seseorang di masa depan (Redaksi Kumparan, 2020).

Oleh karena itu, pemanfaatan pendidikan sebagai usaha untuk membentuk karakter generasi muda menjadi jalan baik agar setiap siswa dan mahasiswa dapat dibentuk karakternya melalui pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi.

Keterkaitan penerapan aplikasi Animaker dan pendidikan ini agar peserta didik khususnya mahasiswa dapat dipengaruhi dengan mengenalkan kembali nilai karakter bangsa yang sudah terbentuk dari mereka kecil. Namun, seiring berjalannya waktu ketika usia meranjak dewasa para mahasiswa sudah lebih banyak dipengaruhi hal lain, seperti budaya Korea.

Kegiatan ini bertujuan untuk menggunakan aplikasi Animaker dalam membentuk pendidikan karakter mahasiswa agar adanya meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi maupun keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di era digital.

PERMASALAHAN MITRA

Mahasiswa yang menjadi bagian fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) adalah mahasiswa yang ditempa menjadi calon guru. Setiap calon guru diharapkan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap segala perkembangan dalam dunia pendidikan seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menjadi hal penting dalam proses perkuliahan untuk mengenalkan mahasiswa dengan beragam bahan ajar dan media ajar yang menggunakan teknologi agar nantinya terbiasa untuk menggunakan teknologi saat sudah menjadi guru.

Namun, hal ini tidak menjadi poin penting ketika beberapa mahasiswa masih

belum terbiasa dengan beragam aplikasi pembelajaran. Oleh sebab itu, tim pengabdian melakukan observasi pada mahasiswa semester tiga program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia FKIP Universitas Tridinanti terhadap penggunaan teknologi pada pembelajaran bahasa.

Aplikasi Animaker

Penggunaan aplikasi Animaker dalam pembelajaran memegang peranan penting terutama dalam menjelaskan materi audio dan visual. Animaker menawarkan berbagai fitur dan opsi untuk membuat animasi (Holifah & Ika LM, 2024, p. 425). Animaker adalah sebuah platform pembuatan video animasi yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur. Animaker dapat diaplikasikan untuk membuat video instruksional yang menarik dan interaktif (Sopiandy, Syarifuddin, Ridwan, Eko, & Sultan, 2024, p. 117).

Kelebihan Animaker mudah digunakan dan sudah memiliki beragam animasi yang bisa diunduh secara gratis. Fitur animasi yang digunakan sudah dapat digerakkan sesuai dengan arah yang dituju.

Kosasih (2021, p. 261) menyatakan animasi yang digunakan dapat berupa animasi pendek yang sederhana. Misalnya, jika fitur tokoh siswa akan berjalan menuju kantin maka gerakan panah pada Animaker ditujukan untuk bergerak ke arah kantin. Namun, jika menginginkan karakter yang lebih banyak Animaker menawarkan dengan versi premium berbayar dan berlangganan bulanan atau tahunan.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan untuk membentuk generasi masa depan yang berkarakter kuat dan tangguh (Furqon, 2024). Generasi masa depan seperti mahasiswa diharapkan tidak hanya memiliki kompetensi akademik, tetapi juga nilai-nilai moral dan etika. Pendidikan

karakter adalah proses pembentukan kepribadian atau karakter seseorang melalui pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral yang positif dan perilaku yang baik.

Pendidikan karakter tidak hanya mencakup pengajaran tentang nilai-nilai moral, tetapi juga bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk individu yang memiliki integritas, tanggung jawab, empati, dan sikap positif lainnya. Juniardi (2023) berpendapat kunci sukses penguatan pendidikan karakter berada pada peran tenaga pengajar.



Gambar 1. Contoh pendidikan karakter pada lingkungan sekolah

Pentingnya Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter sangat penting karena dapat membantu menciptakan masyarakat yang lebih baik dengan individu yang saling menghargai, bertanggung jawab, dan memiliki moralitas yang tinggi. Pendidikan karakter merupakan usaha edukatif dalam upaya pengembangan kepribadian agar menjadi baik (Maemonah, 2012).

Dalam konteks pendidikan, pengajaran karakter dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, termasuk

melalui pembelajaran di sekolah, rumah, atau bahkan di masyarakat.

Pada gambar 1 pendidikan karakter dibuat mahasiswa melalui gambar biasa yang berjudul “Budaya Pendidikan Karakter Anak”. Gambar menunjukkan ada beberapa jenis dari pendidikan karakter seperti budaya salam dan sapa, jadwal piket kelas, diskusi kelompok, menjaga kebersihan, berdoa sebelum dan sesudah belajar, dan membuang sampah pada tempatnya.

Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran

Pendidikan karakter dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan cara-cara berikut (Kamiludin, 2022):

- Integrasi dalam Mata Pelajaran
Nilai-nilai karakter dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran tertentu, misalnya dengan membahas isu moral atau sosial yang relevan.
- Pendekatan Pembelajaran yang Menekankan Praktik
Menggunakan metode yang melibatkan siswa dalam aktivitas sosial, kerjasama tim, dan pengambilan keputusan yang membutuhkan pertimbangan moral.
- Contoh dari Guru dan Dosen
Guru dan dosen dapat menjadi teladan bagi siswa dengan menunjukkan sikap jujur, adil, dan bertanggung jawab dalam segala tindakannya.
- Penghargaan dan Penguatan Positif
Memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan perilaku baik dan positif dapat menjadi motivasi bagi siswa lainnya.



Gambar 2. Penggunaan karakter dalam membuat cerita bergambar menggunakan topik pendidikan karakter

Pada gambar 2 cerita yang dibuat mahasiswa masih berupa penggalan gambar yang disusun menjadi rangkaian cerita tentang pendidikan karakter berupa kejujuran. Mahasiswa masih menggunakan karakter tokoh yang tidak bergerak dan teks masih menumpuk pada satu rangkaian cerita sehingga pembaca agak sulit untuk memahami alur cerita yang disediakan.

2. METODOLOGI

Pelaksanaan pada program ini dilaksanakan sebanyak dua kali kegiatan, yaitu tanggal 25 November 2024 dan 9 Desember 2024 di Universitas Tridinanti. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa sebanyak 20 orang.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi tiga tahap kegiatan, yaitu 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan secara rinci melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

- Tahap persiapan telah ditetapkan kegiatannya dengan memilih tempat dan lokasi pelaksanaan kegiatan;
- Tahap pelaksanaan dengan mempersiapkan materi yang diperlukan dalam mendukung kegiatan;

- c. Tahap evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara terbuka dengan mahasiswa terhadap keberhasilan kegiatan yang dimaksud.



Gambar 3. Persiapan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan aplikasi Animaker dimulai dengan menentukan terlebih dahulu pendidikan karakter yang biasa dilakukan dan dikenal oleh mahasiswa agar tujuan penerapan aplikasi dapat dengan mudah dibuat oleh mahasiswa. Para calon guru yang ada di program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia banyak membuat materi dengan *power point* atau menggunakan aplikasi lain yang sifatnya tidak bergerak atau hanya tulisannya yang bergerak.

Persiapan

Langkah awal pada pertemuan pertama sebagai bentuk persiapan, yaitu adanya sosialisasi aplikasi Animaker pada mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk menuliskan ragam pendidikan karakter yang ada di Indonesia. Selain itu, mahasiswa diminta untuk menuliskan pendidikan karakter dengan penomoran dan cerita yang terstruktur menggunakan *storyboard*. Hal ini dimaksud agar memudahkan proses berpikir dan merangkai cerita yang telah dibuat.



Gambar 4. *Storyboard* pendidikan karakter yang dibuat mahasiswa

Media visual yang menggabungkan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, seperti penulisan naskah dan *storyboard* (Kustandi & Daddy, 2020, p. 38). Selain menggunakan *storyboard* ada juga yang menggunakan Canva untuk membuat rangkaian cerita tentang mimpi yang berubah arah sehingga membentuk pribadi mahasiswa itu jujur terhadap dirinya sendiri. Karakter yang digunakan hanya gambar yang tidak bergerak dan variasi warna yang netral sehingga kurang menarik secara visual.



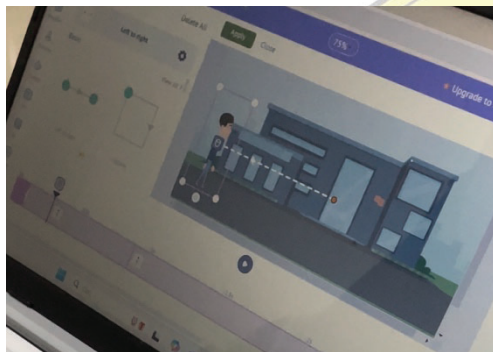
Gambar 5. Pendidikan karakter tentang kejujuran

Pelaksanaan

Tanggal 9 Desember 2024, kegiatan dimulai dengan mengenalkan aplikasi Animaker pada mahasiswa.



Gambar 6. Mahasiswa wajib membawa dan menggunakan laptop



Gambar 7. Tampilan aplikasi Animaker

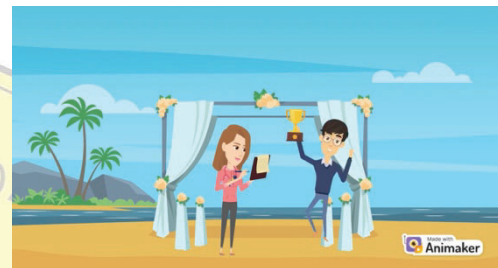
Aplikasi Animaker memiliki ragam karakter, latar, dan warna yang menarik dan dapat bergerak. Penggunaan fitur gratis sudah menyediakan karakter yang bisa digunakan dan suara yang digunakan juga bisa suara langsung mahasiswa atau suara dari *artificial intelligent* (AI) sehingga lebih menarik secara audio dan visual. Tampilan awal pada aplikasi bisa memilih karakter dan latar yang bisa disesuaikan dengan keinginan mahasiswa.



Gambar 8. Tampilan Awal Animaker



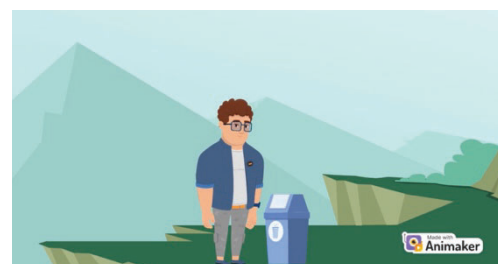
Gambar 9. Dialog guru



Gambar 10. Latar dan karakter bergerak ekspresi senang

Pada gambar 8 dan gambar 9 ada seorang guru sedang memberikan materi kepada murid tentang pendidikan karakter berupa kejujuran. Suara karakter yang digunakan mahasiswa berbentuk AI. Teks dialog guru bisa langsung menggunakan balon teks yang muncul ketika guru berbicara dan bisa langsung dijawab oleh siswa sehingga ada tampilan dua balon teks dalam satu tampilan halaman. Hal ini menarik pembaca dan pendengar untuk melihat teks lebih jelas dan memahami percakapan dengan baik.

Gambar 10 bercerita tentang kreativitas individu yang berhasil membuat karya seni. Jika melihat tampilan langsung, karakter laki-laki dan perempuan bisa bergerak senang sambil mengangkat piala.



Gambar 11. Membuang sampah pada tempatnya



Gambar 12. Berdiskusi mengerjakan tugas



Gambar 13. Menghibur teman



Gambar 14. Latar jalan

Keempat gambar di atas memiliki ragam latar tempat yang berbeda tapi bisa dilihat secara visual ada latar alam bebas, halaman rumah, kelas, dan jalan. Gambar 11 memiliki cerita tentang membuang sampah pada tempatnya. Tergambar dari karakter laki-laki yang bergerak ke arah kotak sampah dan membuang sampah ke dalamnya. Hal ini ditekankan agar generasi muda sadar bahwa akibat jika membuang sampah sembarangan akan menyebabkan air tersumbat, sampah menumpuk, hingga banjir.

Pada gambar 12, adanya kegiatan berdiskusi bersama guru dan siswa menggunakan latar kelas. Karakter yang disampaikan disini adanya menghargai

pendapat orang lain dalam sesi diskusi. Gambar 13 menggunakan latar halaman yang disertai dengan bunga, pohon, rumah, rumput, dan karakter yang bergerak sehingga menarik secara visual. Selain itu, karakter laki-laki sedang menangis juga dapat mengeluarkan air mata. Karakter yang disampaikan tentang menghargai dan menghibur teman.

Evaluasi

Setelah adanya penerapan aplikasi Animaker, mahasiswa terlihat lebih suka dan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Wawancara kepada dua orang mahasiswa yang memberikan pendapat terhadap evaluasi pelaksanaan pengabdian menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran pendidikan karakter sangat senang dan berharap adanya aplikasi yang menyenangkan untuk setiap pembelajaran. Penggunaan animasi pada aplikasi Animaker ini dianggap mahasiswa sebagai gambaran karakter yang bisa mewakili dialog. Adanya latar dan pakaian yang beragam juga menjadi daya tarik bagi mahasiswa. Misalnya, ketika mahasiswa membuat karakter belanja di pasar, mereka bisa menggunakan suasana di jalan, tokoh yang memiliki rambut berwarna, pakaian yang beragam, serta bisa bergerak membawa barang. Oleh sebab itu, penggunaan aplikasi Animaker dapat menjadi aplikasi yang membantu pembelajaran lebih menarik walaupun di sisi lain, penggunaan aplikasi Animaker yang tidak berbayar akan memunculkan merk aplikasi yang muncul di setiap halaman.

4. KESIMPULAN

Penerapan pendidikan karakter dengan bantuan Animaker dapat menjadi solusi inovatif dalam dunia pendidikan. Pendidikan karakter adalah investasi jangka panjang untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas dalam hal pengetahuan, tetapi juga bijaksana dalam berperilaku.

Dengan pendekatan visual yang menarik, mahasiswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti Animaker dalam pembelajaran perlu dikembangkan lebih lanjut untuk menciptakan generasi muda yang berkarakter dan kompeten di era digital.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Studi Teknik Elektro, dan Program Studi Arsitektur Universitas Tridinanti

DAFTAR PUSTAKA

- Admin LP2M. (2022). Technology Enhanced Learning (TEL)-Pengertian dan Contohnya. Dikutip dari laman <https://lp2m.uma.ac.id/2022/08/12/technology-enhanced-learning-tel-pengertian-dan-contohnya/>
- Apriyansyah, MR., Kusno AS., Aris. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPensil)*. Vol. 9, No.1, Hal 8—18. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/12905/8062/>
- Furqon, I.A. (2024). “5 Aspek Penting dalam Pendidikan Karakter di Sekolah: Mengukir Kepribadian Unggul”. Dikutip dari <https://next-level-study.com/aspek-penting-pendidikan-karakter-sekolah/>
- Holifah, St., & Ika LM. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 1 Sresih. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, Vol. 12 No. 3. Hal. 424—430. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/60550/48363>.
- Juniardi. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter, Aspek Penting di Era Modern. Dikutip dari <https://www.quipper.com/id/blog/infoguru/penguatan-pendidikan-karakter/>
- Kamiludin. (2022). “Mengapa Pendidikan Karakter itu Penting”. Dikutip dari <https://btikp.babelprov.go.id/content/mengapa-pendidikan-karakter-itu-penting>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C. & Daddy D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Maemonah. (2012). Aspek-aspek dalam Pendidikan Karakter. *Forum Tarbiyah* Vol. 10, No. 1. Dikutip dari <https://media.neliti.com/media/publications/135140-ID-aspek-aspek-dalam-pendidikan-karakter.pdf>
- Mufit, F., Yeka, H., Muhammad D. (2023). *Augmented reality dan virtual reality berbasis konflik kognitif sebagai media pembelajaran abad ke-21*. Depok: Rajawali Pers.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.

Mutu Internasional. (2023). Sistem Pendidikan.

<https://mutucertification.com/uu-no-20-tahun-2003-sistem-pendidikan/>

Rachmadyanti. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* Vol 3, No 2.

<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/download/2140/2703>

Redaksi Kumparan. Pendidikan Karakter: Pengertian, Aspek, Nilai, dan Manfaatnya. (2020).

<https://kumparan.com/berita-hari-ini/pendidikan-karakter-pengertian-aspek-nilai-dan-manfaatnya-1upAXgJPKjN>

Robinson, E. & Yasir H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 01, No. 01, Juli. Hal. 18—23.

<https://jurnal.faatuatua.com/index.php/ORAHUA/article/view/40/22>.

Sopiandy, D., Syarifuddin T, Ridwan U, & Sultan J. (2024). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Animaker sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*. Vol. 4 No 1 April. Hal 16—123.

<https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh/article/view/347/270>.