

**PENGGUNAAN ANIMASI BERBASIS FLIPA CLIP UNTUK MENUMBUHKAN
KESADARAN SISWA DALAM BERSEDEKAH**

Siti Rosyidah Rizqiyah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
sitirosyidahr@upi.edu

Ainina Mayang Sunda

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
ainina.ms@upi.edu

Jastiana Anggia

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
jastianaanggia@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat, dari masa ke masa terus mengalami peningkatan, dengan kata lain semakin canggih. Adanya teknologi di dunia pendidikan mempermudah sekaligus membantu proses kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi terjadi dalam dunia pendidikan, menunjang peserta didik dalam menerima stimulus yang diberikan oleh pendidik. Produk yang kami buat berupa video animasi dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami implementasi dari sedekah. Video Animasi ini berjudul "KATIANA BERKAH (Kaka, Titi, Anna bersama-sama sedekah)". Animasi di desain semenarik mungkin dan penggunaan bahasa yang ringan. Disertai dengan tokoh, animasi dan penambahan latar dengan warna yang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif disertai dengan metode Design and Development (D&D) serta menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Metode D&D ini mencakup identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diperoleh dari respon guru memiliki nilai rata-rata 44 dengan persentase 88%. Selain dari guru, respon juga diperoleh dari siswa dengan paling banyak memberikan nilai 9.

Kata kunci: Video Animasi, Sedekah, FlipaClip

Abstract

Technology has advanced so quickly that it is constantly increasing, in other words, it is becoming more sophisticated. The existence of technology in the world of education facilitates and helps the process of learning activities. The use of technology occurs in the world of education, supporting students in receiving the stimulus provided by educators. The product we make is in the form of an animated video with the aim of making it easier for students to understand the implementation of alms. This animation video is entitled "KATIANA BERKAH (Kaka, Titi, Anna together alms)". Animation is designed to be as attractive as possible and uses light language. Accompanied by characters, animations, and the addition of colorful backgrounds. This research used a quantitative approach accompanied by the Design and Development (D&D) method and used the ADDIE model development design. This D&D method includes identifying problems, describing objectives, design and development, testing products, evaluating trial results, and communicating trial results. From the results of the research conducted, it was obtained from the teacher's response that it had

an average value of 44 with a percentage of 88%. Apart from the teacher, responses were also obtained from students, with at most giving a score of 9.

Keywords: Animated Video, Alms, FlipaClip

PENDAHULUAN

Seperti yang telah kita ketahui bersama, teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan teknologi telah merubah kebiasaan-kebiasaan, perubahan tersebut, terjadi tentu berdampak baik karena terdapat kepraktisan dalam penggunaannya.¹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa terus mengalami peningkatan, dengan kata lain semakin canggih. Tentu saja hal tersebut akan berpengaruh pada perspektif juga aspek penting dalam kehidupan.² Teknologi untuk membuka peluang baru untuk pemodelan, simulasi, dan menciptakan kembali lingkungan yang kompleks dimana siswa cenderung menemukan jati diri mereka. Tidak menutup kemungkinan teknologi akan memiliki pengaruh besar dalam aspek-aspek yang ada dalam kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Adanya teknologi di dunia pendidikan mempermudah sekaligus membantu proses kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi terjadi dalam dunia pendidikan, menunjang peserta didik dalam menerima stimulus yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut juga berlaku pada media pembelajaran.³ Teknologi yang berkembang menjadikan media pembelajaran semakin beragam, yang tadinya hanya bersifat konvensional menjadi berbasis digital. Pastinya kita semua tidak asing dengan media pembelajaran berbasis digital. Begitu banyak inovasi dan pembaharuan yang terjadi pada media pembelajaran berbasis digital. Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital menjadi suatu kemajuan yang baik bagi dunia pendidikan, sekaligus memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa belajar lebih luas juga lebih banyak.⁴ Namun, tidak semata-mata terlepas dari permasalahan ataupun kendala. Masih ada beberapa sekolah yang belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Kurang lebih dilatarbelakangi oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan kemampuan siswa dan pendidikan dalam penguasaan teknologi, sehingga pemanfaatan perangkat berbasis teknologi kurang diimplementasikan dengan sebagai mana mestinya.

¹ Ani Nur Aeni dkk., "Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (31 Mei 2022): 101–13, <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>.

² Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, dan Abdul Wahid Asadullah, "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar," *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (18 Oktober 2020): 40–50, <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.

³ Cahya Sukma Dirgantara dkk., "Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3931–44, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>.

⁴ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017).

Dengan demikian, dalam melaksanakan proses pembelajaran kemampuan pedagogis guru dan kemampuan teknologi harus selaras. Terutama pada era digital ini materi pembelajaran dapat disampaikan dengan teknik dan media yang sesuai.⁵ Selain itu juga kurangnya motivasi dan daya tarik pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Banyak pendidik yang lebih memilih media pembelajaran yang sekiranya lebih praktis dan mudah untuk diakses.⁶

Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan artikel penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yakni membahas tentang video animasi. Artikel penelitian tersebut ditulis oleh Mashuri dan Budiyo mengenai kaitannya dengan permasalahan yang ditemukan. Penelitian pada artikel ini lebih mengedepankan pada solusi dan inovasi. Serta mengukur efektifitas dari produk yang dibuat, dan mengetahui sekaligus menguji kelayakan produk. Lain hal dengan produk yang kami buat, produk pada artikel ini lebih pada pengembangan fitur-fitur yang sudah ada dalam aplikasi. Sedangkan, produk kami membuat elemen atau fitur pada animasi dibuat secara manual.

Produk yang kami buat berupa video animasi dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami implementasi dari sedekah. Video animasi sendiri merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran audio-visual yang mana merupakan kombinasi dari audio dan visual.⁷ Produk yang dibuat sebagai penunjang atau sarana pendukung dalam pembelajaran jenjang sekolah dasar kelas 6. Materi dikemas menjadi sebuah animasi yang menceritakan tentang sedekah, dengan menggunakan animasi akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Animasi di desain semenarik mungkin dan penggunaan bahasa yang ringan. Disertai dengan tokoh, animasi dan penambahan latar dengan warna yang menarik. Oleh karena itu, kelompok kami membuat produk berupa animasi. Maka penyusun memberi judul artikel ini dengan “Penggunaan Animasi Berbasis FlipaClip untuk Menumbuhkan Kesadaran Siswa Dalam Bersedekah”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE. Menurut Richey dan Klein bahwa D&D merupakan sebuah studi yang sistematis mengenai proses, desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan sebuah pengalaman dalam menciptakan sebuah produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau model yang telah ada lalu disempurnakan. Singkatnya

⁵ Ani Nur Aeni dkk., Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media to Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 6 (Desember 2022): 1835–1852.

⁶ Wina Puspita dkk., “Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (23 April 2022): 3612–23, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>.

⁷ Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020).

metode penelitian ini menitikberatkan pada proses, desain, pengembangan, dan evaluasi dalam menciptakan sebuah produk yang sistematis. Metode ini tidak hanya fokus pada pengembangan alat ataupun aplikasi dalam pembelajaran, namun juga untuk menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan.⁸ Selain berfokus pada hasil akhir, hal lain yang harus diperhatikan yaitu hasil penemuan produk yang dikembangkan dari hasil penelitian.⁹ Terdapat enam tahapan dalam metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba. Tahapan tersebut menurut seorang ahli yaitu Ellis dan Levy.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan pada data *numerical* (angka). Maksud dari angka disini adalah untuk meneliti suatu permasalahan. Dikarenakan data yang didapat masih berupa angka-angka, maka dari itu analisis data yang tersebut bersifat statistik. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif akan diperoleh variable yang diteliti. Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa metode kuantitatif lebih menitikberatkan pada filsafat positivism, yang digunakan untuk meneliti populasi ataupun sampel tertentu, pada umumnya pengambilan sampel dilakukan dengan cara random, dan data yang dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, tahap selanjutnya dilakukan analisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adanya penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam bersedekah. Berdasarkan hasil penelitian materi tentang sedekah sudah disampaikan oleh guru kelas VI di SDN Sindang IV. Hanya saja bentuk penyapaiannya masih dalam metode ceramah, sehingga dibuatlah suatu produk kaitannya dengan materi sedekah yang dikemas menjadi sebuah animasi menarik. Produk ini dibuat dikarenakan di sekolah tersebut masih jarang guru-guru yang menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran berbentuk animasi.

Selanjutnya uji coba dilakukan pada saat produk sudah selesai ataupun siap di uji cobakan. Sehingga didapat data yang diperlukan dan data tersebut dikumpulkan, serta dianalisis. Pada akhirnya akan ditarik kesimpulan mengenai produk yang telah kami buat. Kesimpulan tersebut hasilnya akan menunjukkan apakah produk sudah cukup baik, atau masih terdapat kekurangan dalam bentuk tertulis.

Partisipan pada kegiatan penelitian ini melibatkan dosen, guru PAI dan 26 orang siswa kelas VI. Dari jumlah keseluruhan siswa di kelas tersebut, sampel yang digunakan yakni 13 orang

⁸ Fajar Oktaladi dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam pada Siswa Kelas 2 SD," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 2 (22 Mei 2022): 216–25, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.172>.

⁹ Ani Nur Aeni dkk., "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (21 Juli 2022): 1214–22, <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sindang IV yang berlokasi di Desa Jatimulya Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya kemajuan teknologi menuntut untuk terus adanya inovasi, hal tersebut selaras dengan kebutuhan media dalam proses kegiatan pembelajaran. Mendorong pendidik bahkan peserta didik untuk cakap dalam teknologi, yang memang sedikitnya sudah harus diperkenalkan, disertai dengan bimbingan. Berkaitan dengan hal tersebut, kami membuat sebuah produk sebagai bentuk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun hasil pembuatan dilakukan berdasarkan beberapa tahapan yang sesuai dengan metode *design and Development* (D&D) serta model pengembangan ADDIE. Implementasi dari model pengembangan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran ini digunakan sebagai tahapan untuk mendesai dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif juga efisien.¹⁰ Beberapa tahapan tersebut diantaranya berupa mengidentifikasi masalah.

Tahapan pertama dalam penelitian kami melakukan terlebih dahulu identifikasi masalah. Pada tahap ini kita tidak terlalu memfokuskan pada apa yang menjadi masalah utama. Akan tetapi, lebih berfokus pada mengamati dan menelaah terkait penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Serta respon langsung dari siswa kaitannya dengan media pembelajaran video animasi. Karena telah kita ketahui bersama hingga kini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya video animasi masih jarang digunakan. Hal tersebut terjadi dikarenakan adanya hambatan, baik dalam keterbatasan sarana dan prasarana hingga pembuatan ataupun penggunaan. Bahkan kurangnya motivasi dalam meningkatkan kemampuan mempelajari kaitannya dengan teknologi. Melihat hambatan tersebut kami membuat produk berbasis teknologi, khususnya animasi.

Animasi sering kali memikat daya tarik siswa untuk menontonnya. Diusia jenjang sekolah dasar umumnya banyak siswa yang sangat menyukai animasi-animasi. Warna yang cerah dan karakter yang beragam akan menambah daya tarik siswa dalam menerima materi. Video animasi ini juga mudah untuk diakses kapan saja dan dimana saja apabila ingin dilihat kembali.

a. Deskripsi Tujuan

Dilihat dari fakta yang ada dalam identifikasi masalah, adapun kami dalam pembuatan video animasi ini memiliki tujuan untuk menambah alternatif dalam menyampaikan materi. Sekaligus memudahkan siswa dalam cepat memahami materi tentang sedekah. Adanya cerita sebagai bentuk implementasi, sedikitnya akan menambah pemahaman siswa dalam memahami

¹⁰ Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Video Animasi Light Pedia sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (12 Mei 2022): 721–30, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.

contoh nyata dari sedekah. Kemudahan dalam mengakses juga menjadi salah satu hal yang kami perhatikan. YouTube menjadi *platform* yang kami pilih sebagai media untuk mengakses produk. Disamping kemudahan dalam hal mengakses, YouTube juga dapat dikatakan masih aman untuk anak-anak. Di dalam YouTube terdapat beberapa fitur yang dikhususkan bagi anak. Meskipun begitu, masih perlu pengawasan orang dewasa baik itu guru ataupun orangtua. Tujuan lainnya yaitu keefektifan akan diperoleh dari segi proses hingga waktu. Pendidik maupun siswa dapat mengakses kembali video animasi, dengan kata lain video dapat diulang kapan saja dan dimana saja.

b. Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi “Katiana Berkah”

Hal pertama yang dilakukan adalah penyesuaian antara Kompetensi Dasar (KD) dengan tema yang sudah ditentukan sebelumnya. Membuat relevansi (kesesuaian antara KD dengan produk) yang juga harus diperhatikan. Menentukan materi yang akan dipilih menjadi langkah selanjutnya yang dilakukan. Dengan memperhatikan bahasan yang lebih sederhana dan sedang ramai. Namun, masih dalam lingkup bahasan materi juga masih sopan.

Kedua, mencari beberapa referensi. Kami mencari referensi video animasi yang berbasis FlipaClip. Sekaligus mencari referensi tentang cerita-cerita kaitannya dengan sedekah. Selama proses menentukan cerita apa yang diambil, akhirnya dalam produk ini membuat cerita berdasarkan peristiwa yang sering terjadi didalam kehidupan sehari-hari. Dengan maksud untuk memudahkan pemahaman siswa, dan tidak menutup kemungkinan juga siswa pernah mengalami peristiwa dari cerita dalam produk video animasi ini. Disamping menentukan alur cerita, tidak lupa untuk menentukan tokoh/karakter di dalam cerita.

Ketiga, pembuatan animasi. Pada tahap ini kurang lebihnya ada empat *platform* yang digunakan diantaranya yaitu :

- a) IbisPaintX, digunakan untuk membuat setiap tokoh dan setiap adegan (latar) yang diperlukan.



Gambar 1. Platform ibisPaintX

- b) FlipaClip, digunakan untuk membuat animasi yang sebelumnya telah dibuat di aplikasi ibisPaintX, dengan menggunakan aplikasi FlipaClip animasi akan bergerak sesuai dengan keinginan. Namun, ada beberapa gambar yang digambar secara manual di aplikasi FlipaClip Ini.



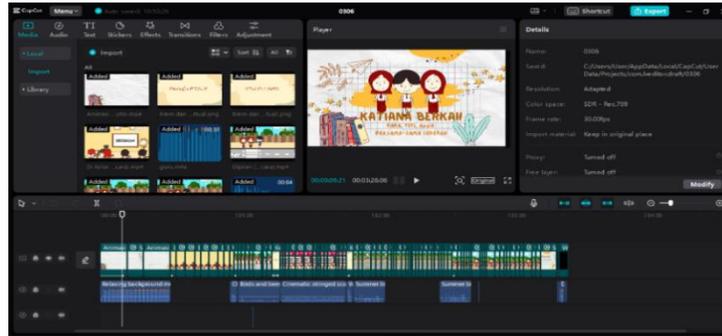
Gambar 2. Platform FlipaClip

- c) Canva, digunakan untuk membuat cover diawal, tengah maupun akhir. Termasuk judul ataupun judul pada setiap perpindahan adegan.



Gambar 3. Platform Canva

- d) CapCut, digunakan untuk menggabungkan animasi yang sebelumnya telah diedit dalam FlipaClip. Kemudian digabungkan menjadi satu di aplikasi CapCut ini. Dilengkapi dengan penambahan *sound* dan efek suara pada video. Beberapa gambar yang telah diedit pada canva juga akan ditambahkan atau digabungkan.



Gambar 4. Platform CapCut

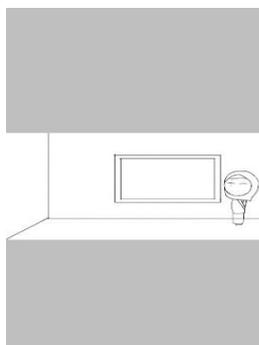
c. Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan pada saat produk telah siap diuji cobakan. Setelah melalui rancangan produk mulai dari perencanaan, penyesuaian hingga proses *editing*, hasil akhirnya kami menghasilkan produk dengan video animasi dengan judul “Katiana Berkah (Kaka, Titi, Anna bersama-sama sedekah)”. Video animasi ini terdapat dua episode dengan alur cerita yang masih berkaitan. Dengan masing-masing durasi kurang lebih tiga menit.

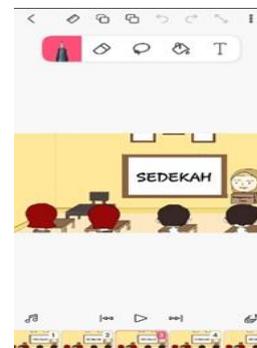
Selanjutnya, kami melakukan uji produk di kelas VI SDN Sindang IV, lebih tepatnya di daerah Sumedang Utara. Dengan melibatkan jumlah 26 siswa dan dua orang guru PAI. Uji produk dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023, produk ditampilkan melalui proyektor.

d. Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Setelah melakukan pengamatan kami mengevaluasi produk yang telah kami buat. Diantaranya membuat lanjutan dari cerita pertama, mulanya kami hanya membuat satu cerita saja. Akan tetapi, setelah diamati cerita yang disampaikan masih belum maksimal dalam menyampaikan makna dari cerita tersebut. Akhirnya, untuk memaksimalkan makna yang disampaikan kami menambahkan cerita atau dengan kata lain penambahan episode. Proses pembuatan penambahan cerita ini, tidak begitu jauh berbeda dengan cerita awal. Hanya sedikit perbedaan mulai dari desain hingga latar suasana.

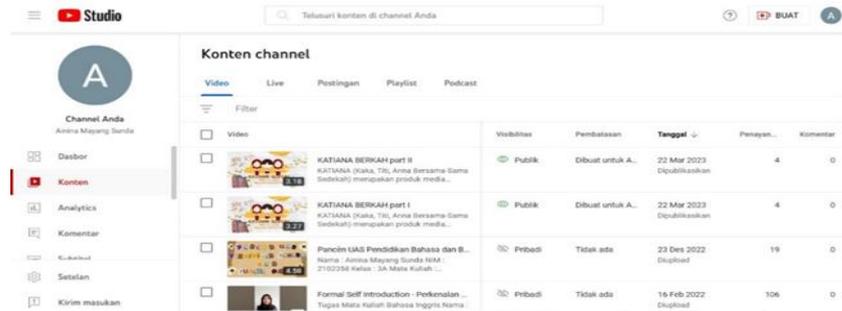


Gambar 5. Produk episode 2



Gambar 6. Produk episode 2

Pada saat uji coba, produk masih belum bisa diakses di *platform* manapun, hanya berupa penayangan melalui proyektor. Kemudian kami memutuskan untuk menggunakan YouTube sebagai *platform* untuk mengakses produk, yang cukup mudah untuk diakses oleh berbagai kalangan.



Gambar 7. Upload di platform YouTube

e. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk

Setelah melalui evaluasi produk kami melakukan uji coba pada peserta didik kelas IV SDN Sindang IV. Dengan jumlah peserta didik 26 orang, serta 13 siswa yang dijadikan sampel. Uji coba dilakukan dengan menampilkan produk kami yakni video animasi “KATIANA BERKAH (Kaka, Titi, Anna bersama-sama sedekah). Ditampilkan melalui laptop, *speaker*, juga proyektor.

Hasil uji coba menunjukkan hasil yang sangat baik. Mulai dari guru PAI hingga siswa itu sendiri. Kami melihat respon siswa yang begitu antusias. Memang materi sedekah ini sudah disampaikan sebelumnya. Namun, dengan penyampaian yang berbeda siswa cepat memahami. Tidak hanya memahami materinya, tetapi juga implementasi dari kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilihat dari pertanyaan yang kami ajukan pada siswa setelah ditampilkannya produk. Serta dilihat juga dari tanggapan siswa melalui tulisan tentang produk juga isi kandungan yang terdapat pada video animasi.

Dari hasil uji coba produk kami mengumpulkan data sekaligus validasi dari ahli dibidangnya.

Tabel 1. Hasil Penilaian Guru Terhadap Video Animasi “Katiana Berkah”

Pola Penilaian Interval (1-5)												
Partisipan	Kualitas Produk				Bahasa		Konten				Jumlah	Persentase (%)
Guru PAI 1	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	44	88
Guru PAI 2	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	44	88
Jumlah yang diperoleh											88	176
Rata-rata											44	88

Selain dari ahli, kami juga meminta penilaian produk dari siswa kelas VI di SDN Sindang IV.

Tabel 2. Hasil Pemilaian Siswa Terhadap Video Animasi “Katiana Berkah”

Pola Interval (1-10)			
No	Indikator	Jumlah	Persentase (%)
1	Siswa memberi nilai 7	4	30,8%
2	Siswa memberi nilai 8	1	7,7%
3	Siswa memberi nilai 9	5	38,5%
4	Siswa memberi nilai 10	3	23%

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi menuntut adanya inovasi dan pembaharuan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Maka dari itu, kami membuat produk video animasi dengan judul “KATIANA BERKAH (Kaka, Titi, Anna bersama-sama sedekah)”. Produk ini memiliki kelebihan memudahkan siswa dalam memahami materi, yang sebelumnya cukup sulit dipahami. Sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam penyampaian materi, agar tidak monoton. Akan tetapi, juga masih terdapat kekurangan yaitu animasi yang belum maksimal, baik dari segi gerakan ataupun gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, Diana Puspita Dewi, Fakhri Luqman Hadi, dan Safitri Ramadhani. “Aplikasi BETA (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (31 Mei 2022): 101–13. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>.
- Aeni, Ani Nur. Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media to Understand Islamic Religious Education Learning

Siti Rosyidah Rizqiyah, Ainina Mayang Sunda, Jastiana Anggia, Ani Nur Aeni: Penggunaan Animasi Berbasis Flipaclip untuk Menumbuhkan Kesadaran Siswa dalam Bersedekah

Subjects for Eleme. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 6 (Desember 2022): 1835–1852.

Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, dan Wira Sakti Sutiana. “Pengembangan Video Animasi Light Pedia sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran di SD.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (12 Mei 2022): 721–30. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.

Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, dan Resti Restina. “Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (21 Juli 2022): 1214–22. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

Anjarsari, Elly, Donny Dwi Farisdianto, dan Abdul Wahid Asadullah. “Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar.” *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (18 Oktober 2020): 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.

Dirgantara, Cahya Sukma, Rena Rohmawati, Ratna Nindya, dan Ani Nur Aeni. “Penggunaan Ebook APOI ”Amazing Prophet Of Islam” untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3931–44. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>.

Mashuri, Delila Khoiriyah, dan Budiyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020).

Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Oktaladi, Fajar, Sipa Rosmiati, Qonita Nasution, dan Ani Nur Aeni. “Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam pada Siswa Kelas 2 SD.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 2 (22 Mei 2022): 216–25. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.172>.

Puspita, Wina, Anisa Fiola Karimah, Raden Ayu Sekar Arum Handayani Khairunnisa, M. Ilham Firdaus, dan Ani Nur Aeni. “Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (23 April 2022): 3612–23. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>.