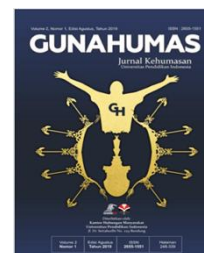




# Jurnal Gunahumas

Journal homepage

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/index>



## Penggunaan Aplikasi Animakers sebagai Alat Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Presentasi Siswa

Sieska Asri Pamuji<sup>1</sup>, Almy Assyifa<sup>2</sup>, Gungum Firman<sup>3</sup>

Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut<sup>1,2,3</sup>

Email: <sup>1</sup>[sieska301@guru.sma.belajar.id](mailto:sieska301@guru.sma.belajar.id), <sup>2</sup>[dian.rahadian@yahoo.com](mailto:dian.rahadian@yahoo.com), <sup>3</sup>[gungumfirman@gmail.com](mailto:gungumfirman@gmail.com)

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>For students to succeed in an increasingly competitive employment environment, strong presenting abilities are essential competencies. These abilities are crucial for students to succeed in both the academic and professional worlds. The purpose of this article is to investigate how the Animaker application can be used as a teaching tool to enhance students' presentation abilities. A platform called Animaker makes it simple and straightforward to create animated videos. The program is designed to help students deliver presentations in an interesting, visually appealing, and useful way. Additionally, it promotes the proper use of visual aids, presentation structure, and public speaking abilities. The findings of this study show that using the Animaker application improves students' presentational abilities. Students who used the application during their studies said they were better able to communicate ideas clearly, organize the presentation of knowledge efficiently, and use animations and other visual cues to their advantage. The use of Animaker also helped students feel more comfortable giving presentations in front of groups of people. In conclusion, using the Animaker software can be a useful substitute for improving students' presentational abilities. Students can utilize the tool to make engaging and powerful presentations while honing their public speaking skills, creativity, and efficient use of visual aids.</i></p> <p><b>How to cite article:</b> Pamuji, S. A., Assyifa, A., &amp; Firman, G. (2024). Penggunaan Aplikasi Animakers sebagai Alat Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Presentasi Siswa. <i>Jurnal Gunahumas</i>, 7(2), 111-120.</p>	<p><b>Article History:</b> Received 03 September 2024 Revised 12 November 2024 Accepted 07 December 2024</p> <p><b>Keyword:</b> Animaker application, presentation skills, learning.</p> <p><b>Paper Type:</b> Review Paper</p>
ABSTRAK	INFO ARTIKEL

Agar siswa berhasil dalam lingkungan kerja yang semakin kompetitif, kemampuan presentasi yang kuat merupakan kompetensi yang penting. Kemampuan ini sangat penting bagi siswa untuk berhasil dalam dunia akademis dan profesional. Tujuan artikel ini adalah untuk menyelidiki bagaimana aplikasi Animaker dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan kemampuan presentasi siswa. Sebuah platform bernama Animaker memudahkan dan mempermudah pembuatan video animasi. Program ini dirancang untuk membantu siswa menyampaikan presentasi dengan cara yang menarik, menarik secara visual, dan bermanfaat. Selain itu, program ini mendorong penggunaan alat bantu visual, struktur presentasi, dan kemampuan berbicara di depan umum yang tepat. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Animaker meningkatkan kemampuan presentasi siswa. Siswa yang menggunakan aplikasi tersebut selama masa studi mengatakan bahwa mereka lebih mampu mengomunikasikan ide dengan jelas, mengatur presentasi pengetahuan secara efisien, dan menggunakan animasi serta isyarat visual lainnya untuk keuntungan mereka. Penggunaan Animaker juga membantu siswa merasa lebih nyaman memberikan presentasi di depan sekelompok orang. Sebagai kesimpulan, penggunaan perangkat lunak Animaker dapat menjadi pengganti yang berguna untuk meningkatkan kemampuan presentasi siswa. Siswa dapat memanfaatkan alat ini untuk membuat presentasi yang menarik dan hebat sambil mengasah keterampilan berbicara di depan umum, kreativitas, dan penggunaan alat bantu visual yang efisien.

#### **Cara mengutip artikel**

Pamuji, S. A., Assyifa, A., & Firman, G. (2024). Penggunaan Aplikasi Animakers sebagai Alat Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Presentasi Siswa. *Jurnal Gunahumas*, 7(2), 111-120.

#### **Riwayat Artikel:**

Diterima 03 September 2024

Direvisi 12 November 2024

Diterima 07 Desember 2024

#### **Kata kunci:**

Aplikasi Animaker, keterampilan presentasi, pembelajaran.

#### **Jenis Artikel:**

Artikel Tinjauan

## **1. INTRODUCTION**

Keterampilan presentasi merupakan salah satu kompetensi terpenting yang perlu dikembangkan siswa untuk menghadapi tantangan pasar kerja yang semakin kompetitif. Menurut [Sonnenschein dan Ferguson \(2020\)](#), keterampilan komunikasi yang efektif, termasuk kemampuan presentasi, sangat penting untuk kesuksesan karier di abad ke-21. Keterampilan presentasi yang baik memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan jelas, meyakinkan audiens mereka, dan mencapai tujuan komunikasi mereka. Namun, banyak siswa tidak mampu mengembangkan keterampilan presentasi yang efektif.

Saat ini, di era digital ini, teknologi membawa transformasi besar dalam pendidikan. Menurut pandangan [Sodikin et al. \(2024\)](#), alat dan platform digital dapat membawa revolusi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal alat presentasi untuk pembelajaran, Animaker adalah yang paling menonjol. Animaker adalah platform daring yang intuitif dan mudah digunakan yang digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah. Dengan Animaker, siswa sekarang dapat membuat presentasi yang efektif secara visual dengan animasi, teks, dan suara terintegrasi untuk memperjelas dan menarik perhatian.

Meskipun sangat menjanjikan untuk menjadi inovatif dan efektif, sangat sedikit studi penelitian yang dilakukan terkait bagaimana Animaker dapat meningkatkan keterampilan presentasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mencoba mengisi kesenjangan tersebut melalui penyelidikan tentang bagaimana Animaker dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan keterampilan presentasi di kalangan siswa. Pendekatan inovatif dalam pendidikan memerlukan penelitian yang ketat untuk memvalidasi dampak dan potensinya ([Eysenbach, 2023](#)).

Lebih jauh, penelitian ini melihat bagaimana Animaker telah memengaruhi pemikiran siswa tentang alat tersebut, termasuk reaksi siswa terhadap pengalaman belajar yang ditawarkan Animaker. Oleh karena itu, hasilnya diharapkan dapat lebih mencerahkan tentang peran dan potensi Animaker dalam meningkatkan kompetensi presentasi siswa. Informasi yang diberikan dalam penelitian ini merupakan perspektif yang layak dipertimbangkan oleh guru atau lembaga untuk integrasi teknologi dalam pembelajaran presentasi.

Selain itu, penelitian ini dapat memberikan siswa petunjuk praktis tentang cara bekerja dengan Animaker dan menampilkan diri mereka dengan cara sebaik mungkin. Penelitian ini tepat waktu dan penting bagi pendidikan modern karena keterampilan presentasi yang baik berarti keberhasilan akademis dan profesional saat ini. Melalui teknologi terkait seperti Animaker, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan presentasi mereka dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan.

## 2. METHOD

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka, yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis literatur yang relevan untuk memahami penggunaan Animaker dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan presentasi pada siswa. Referensi yang diambil dalam penelitian ini berasal dari pencarian di Google Scholar dengan menggunakan kata kunci seperti "animaker dalam pendidikan", "keterlibatan siswa dengan Animaker", dan "alat teknologi pendidikan". Sumber utama yang dikonsultasikan untuk telaah pustaka ini adalah buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian tentang teknologi pembelajaran.

Langkah-langkah yang terlibat dalam metode ini meliputi pengumpulan, pemilihan, analisis, dan sintesis literatur. Pengumpulan literatur dilakukan pada langkah pertama, di mana artikel dan buku yang relevan dikumpulkan, terutama yang memiliki publikasi dalam lima tahun terakhir. Dalam hal pemilihan literatur, kriterianya meliputi relevansi dengan tujuan penelitian, pembahasan penggunaan teknologi pendidikan, dan hanya penerbit atau jurnal yang bereputasi baik yang akan digunakan. Dalam hal ini, literatur, seperti karya [Boss dan Krauss \(2022\)](#) tentang pembelajaran berbasis proyek, dan artikel seperti yang dibuat oleh [Sodikin et al. \(2024\)](#) tentang integrasi teknologi pembelajaran ke dalam proses pembelajaran, merupakan referensi penting.

Analisis akan dilakukan secara tematis. Literatur dikategorikan berdasarkan tema utama yang terkait dengan manfaat Animaker dalam pendidikan, pengembangan keterampilan presentasi, peningkatan kemampuan keterlibatan siswa, peningkatan kreativitas, dan pengembangan keterampilan komunikasi. Informasi deskriptif akan disusun dengan teknik analisis naratif sehingga setiap temuan dari literatur dapat dibandingkan dan disintesis untuk mendukung argumen. Tinjauan literatur dimulai seluruh proses penulisan, kemudian, dalam kasus penelitian ini, hasil analisis digabungkan dengan interpretasi penulis berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Sehingga memberikan peluang yang baik untuk fleksibilitas saat mengembangkan argumen yang ada.

## 3. RESULTS AND DISCUSSION

Animaker adalah platform daring yang dirancang untuk membantu pengguna membuat presentasi dan video kartun animasi dengan mudah. Platform ini menyediakan berbagai alat

dan materi yang diperlukan dalam memproduksi video animasi profesional. Dengan bantuan Animaker, video tutorial, pelajaran penjelasan, infografis, presentasi video, dan banyak lagi dapat dibuat.

Platform ini mudah digunakan, menggunakan metode *drag-and-drop* sederhana untuk menambahkan karakter, ikon, latar belakang, dan elemen audio-visual. Animaker memungkinkan siapa saja membuat video animasi yang menarik dalam beberapa menit menggunakan beberapa fitur bawaan: animasi tulisan tangan, efek transisi, animasi kartun, musik latar, dan banyak lagi. Platform ini juga mendukung penyuntingan video dengan transisi antar adegan, mengubah teks, menyesuaikan latar belakang, efek pop-up, dan animasi karakter.

Keuntungan utama Animaker adalah menyediakan pembuatan video tanpa repot dan melakukan semua keajaiban dengan cara yang luar biasa. Platform ini menyediakan berbagai jenis animasi yang dikategorikan untuk pendidikan, bisnis, promosi, dan banyak lagi. Sangat mudah digunakan dan dapat membuat video pendidikan yang sangat menarik beserta animasi karakter dan gerakan. Perangkat lunak ini memiliki versi dasar gratis yang dapat diunduh dengan mudah. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk membuat video beresolusi Full HD, HD, dan SD, hingga durasi 30 menit.

Namun, perangkat lunak ini juga memiliki beberapa kekurangan dari Animaker. Secara rinci, meskipun sudah menyediakan fitur-fitur dasar secara gratis, template lanjutan dan beberapa fitur lainnya hanya diberikan kepada pelanggan dengan biaya sekitar Rp140.000 hingga Rp1.000.000 per bulan atau per tahun. Jika berlangganan, video tidak akan memiliki watermark Animaker. Kelemahan lainnya adalah Animaker berbasis web. Perangkat lunak ini membutuhkan koneksi internet yang stabil. Beberapa pengguna yang kurang sabar mungkin merasa bekerja dengan template memakan waktu.

### **Cara Menggunakan Animaker**

1. Siapkan Perangkat Anda: Pastikan komputer/laptop Anda terhubung ke internet.
2. Akses Platform: Buka peramban apa pun, seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox. Cari "Animaker" dan klik tautan situs web.
3. Daftar: Buat akun menggunakan Facebook, email, atau Google. Lanjutkan dengan langkah-langkah yang diberikan untuk membuat akun Anda.
4. Pembuatan dimulai dengan masuk ke dasbor Anda setelah mendaftar dan mengklik "Buat video." Pilih apakah Anda ingin mulai membuat di halaman yang benar-benar kosong atau bekerja dari salah satu templat yang ditawarkan.
5. Menambahkan Karakter dan Elemen: Tambahkan karakter melalui menu dan sesuaikan lebih lanjut dengan masuk ke adegan. Ubah transisi, gerakan wajah, atau apa pun yang menurut Anda harus digunakan.
6. Aplikasi Alat: Rekam dengan suara Anda atau gunakan alatnya untuk mengubah warna, menambahkan efek, dan banyak lagi.

### **Fitur dan Keterbatasan**

Animaker memiliki banyak fitur, seperti infografis, tipografi, dan animasi 2D/2.5D yang memungkinkan pengguna membuat video berkualitas. Ini adalah platform terbaik untuk konten edukasi dan promosi. Beberapa kekurangannya adalah kesulitan dalam fitur berbayar

dan kerumitan dalam penggunaan templat. Meskipun demikian, Animaker tetap menjadi salah satu alat terkuat untuk meningkatkan presentasi dan membuat konten yang menarik secara visual.

### Menjelajahi Menu di Animaker

Di Animaker, Menu Ekspresi terletak di sebelah kanan menu aksi dan gerakan. Pengguna akan diberikan pilihan untuk memilih berbagai bentuk ekspresi dan gerakan yang dapat dilakukan karakter, seperti ekspresi tangan dan wajah, yang dapat digunakan untuk menambah kedalaman emosi pada animasi. Menu ini memperluas kemungkinan untuk menggambarkan suasana hati dan gerakan yang berbeda, sehingga membuat karakter lebih interaktif dan menarik.



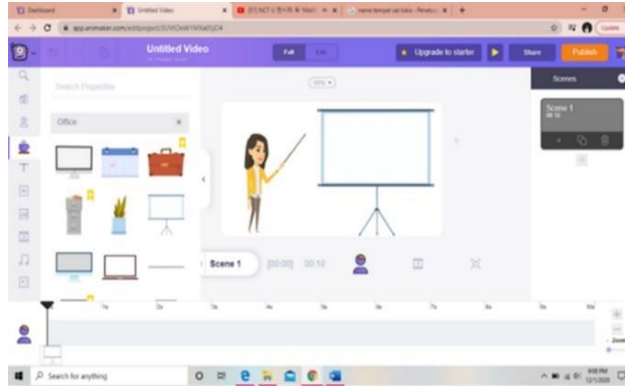
**Gambar 1.** *Setting Icon* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)

Selain itu, Animaker memiliki seperangkat alat yang dapat menyesuaikan dan menganimasikan karakter. Alat *Zoom-In* akan membantu Anda fokus pada detail adegan atau karakter untuk visibilitas yang lebih baik. Ikon Gerakan, yang dirancang sebagai orang yang berjalan, memungkinkan Anda membuat karakter Anda bergerak melintasi layar sesuai dengan perintah Anda; namun, ikon tersebut hanya dapat mengubah posisi dan tidak bergerak melintasi layar. Untuk audio, Ikon Mikروفon memungkinkan Anda untuk memasukkan rekaman suara dari file yang ada atau merekamnya langsung di dalam aplikasi.

Ikon garis putus-putus berbentuk S untuk karakter gerakan menyapu atau melingkar, menambahkan gerakan dinamis ke suatu pola. Kustomisasi tinggi dari Ikon Palet Cat membantu dalam mengubah tampilan, warna kulit, rambut, mata, pakaian, dan banyak lagi karakter agar tetap seperti yang dibayangkan untuk proyek tersebut.

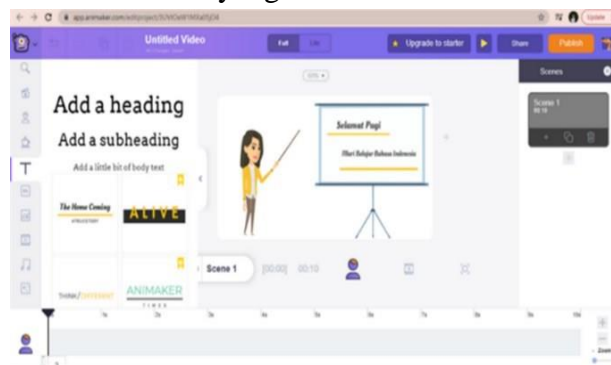
Fitur berguna lainnya meliputi: Ikon Bulat dan Persegi Terhubung dengan Panah: mengubah jenis karakter. Ikon Kotak Hitam-Putih: membalik karakter ke berbagai arah, seperti dari kiri ke kanan atau terbalik. Ikon Pengaturan: membuka opsi untuk membuat karakter transparan, menambahkan animasi masuk atau keluar, dan mengecilkan karakter sambil menghilang. Terakhir, ada Ikon Tempat Sampah: memungkinkan penghapusan karakter dengan mudah dari pandangan.

Alat-alat ini, jika digabungkan, memungkinkan pengguna untuk memiliki beberapa opsi dalam pembuatan, personalisasi, dan animasi karakter sehingga presentasi yang dinamis dan menarik secara visual dapat dicapai.



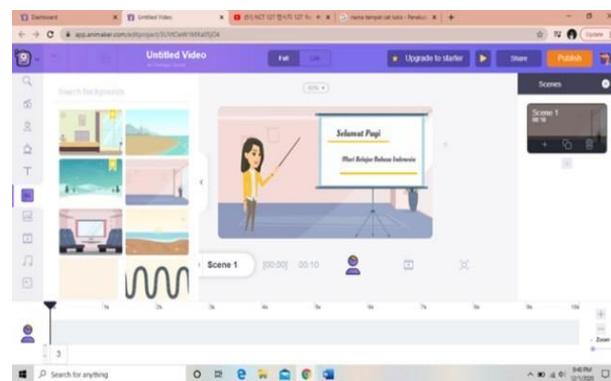
**Gambar 2.** *Insert Shape Feature* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)

Menu kedua, setelah fungsi yang disediakan oleh menu karakter, adalah Menu Bentuk dengan ikon yang tampak seperti cangkir, di sinilah berbagai jenis bentuk dimasukkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Di sisi kiri antarmuka terdapat bentuk yang disusun dalam kategori yang rapi sehingga memudahkan pemilihan. Misalnya, bentuk papan tulis tersedia di antara berbagai bentuk dalam menu ini yang dapat ditambahkan ke templat. Pengguna dapat memilih dan memodifikasi bentuk untuk membuat presentasi tampak lebih menarik. Menu ini sangat berguna untuk membuat konten yang terstruktur dan menarik secara visual.



**Gambar 3.** *Text Setting* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)

Di bawah *Shape Menu* terdapat menu lain, yaitu *Text Menu*, yang dilambangkan dengan huruf "T". Menu teks menyediakan serangkaian kustomisasi seperti modifikasi gaya dan ukuran font, perataan font. Misalnya, pengguna dapat menyisipkan dan menata teks, seperti "Selamat Pagi" atau "Mari Belajar Bahasa Indonesia", agar sesuai dengan tema presentasi mereka. *Text Menu* memudahkan penambahan dan pemformatan teks agar sesuai dengan elemen visual lain dalam video animasi.

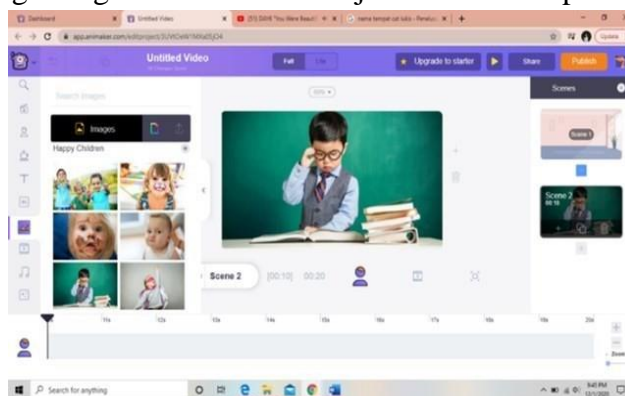


**Gambar 4.** *Background Setting* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)



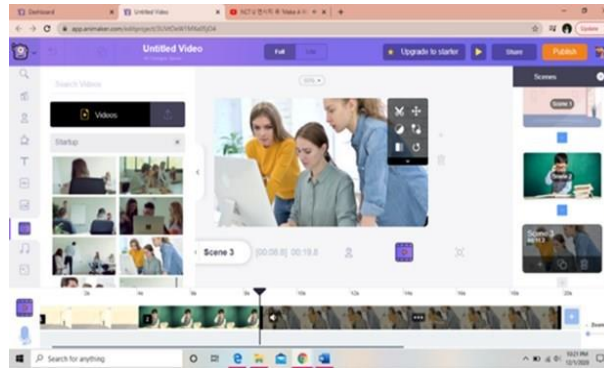
Setelah Menu Teks, pengguna akan ditawarkan Menu Latar Belakang untuk memilih dan menyesuaikan latar belakang sesuai dengan preferensi mereka. Berbagai latar belakang yang tersedia dapat digunakan untuk membuat presentasi jauh lebih menarik secara visual. Namun, tidak semua latar belakang gratis. Latar belakang berbayar akan ditandai dengan tanda bintang (\*) di sudut kanan atas gambar mini latar belakang. Ini mirip dengan bagaimana di Menu Teks beberapa fitur hanya dapat diakses setelah seseorang membeli versi, sedangkan versi gratis tidak memiliki fitur tersebut. Dengan memanfaatkan opsi gratis secara efektif, pengguna tetap dapat menghasilkan visual yang menarik yang sesuai dengan tema dan narasi mereka.

Berikutnya adalah Menu Gambar, yang memungkinkan penambahan elemen visual ke presentasi Anda. Menu ini akan memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan dan menyelaraskan gambar dengan konten materi mereka. Pengguna memiliki berbagai gambar yang dimuat sebelumnya di Animaker, selain itu pengguna bahkan dapat mengunggah berkas gambar dari komputer untuk menambah fleksibilitas. Pengguna dapat mengunggah gambar seorang anak yang sedang membaca buku untuk melengkapi teks untuk konten edukasi. Fitur ini akan memudahkan pengguna untuk menyematkan visual relevan yang melengkapi presentasi mereka, yang mungkin memerlukan kejelasan dan dampak.



**Gambar 5.** *Insert Image Setting* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)

Menu Video, yang muncul setelah Menu Gambar, akan memungkinkan pengguna untuk menambahkan video ke kreasi animasi mereka. Video dapat dipilih dari pustaka Animaker atau diunggah langsung dari komputer pengguna. Menu ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan adegan dinamis ke video animasi mereka, tidak hanya dengan menyisipkan video tetapi juga gambar dan materi apa pun yang terkait dengan konten, seperti adegan latar belakang sekelompok orang yang sedang berdiskusi. Ini akan menjadi sangat berguna untuk konten pendidikan di mana beberapa konsep perlu diperkenalkan, misalnya, tanggung jawab dan partisipasi selama diskusi dalam sesi bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan dengan meningkatkan interaktivitas, atau relevansi dalam, presentasi, melalui skenario dunia nyata atau visual kontekstual.



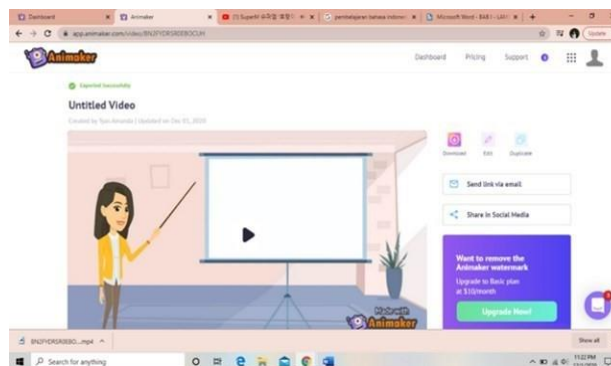
**Gambar 6.** *Insert Video Setting* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)

Selanjutnya ada Menu Musik di Animaker yang memungkinkan pengguna untuk melampirkan musik latar ke video animasi agar lebih interaktif dan dinamis. Animaker memiliki beberapa trek musik yang tertanam di dalamnya yang dapat dimasukkan ke dalam templat dengan mudah, sehingga memperindah animasi dan mempertahankan perhatian pemirsa.

Menu Efek Pencarian memiliki banyak pilihan animasi dari semua jenis yang berbeda, termasuk balon yang bergerak, hati yang mengambang, dan efek visual hebat lainnya yang pasti akan membuat presentasi Anda menarik. Meskipun sebagian besar tersedia dengan versi gratis, beberapa opsi yang lebih canggih hanya dapat diakses dalam versi berbayar. Tambahkan efek kaca bergerak ke animasi untuk menambah kesenangan dan interaksi pada presentasi Anda.

Setelah video animasi selesai, pengguna dapat melihat pratinjau video mereka dengan mengklik ikon putar di bawah templat. Ini akan memberi mereka jalan untuk meninjau pekerjaan yang telah dilakukan dan penyesuaian yang diperlukan dapat dilakukan sebelum menyelesaikan video sehingga semuanya mengalir sebagaimana mestinya untuk menyampaikan pesan.

Setelah puas dengan produk akhir, pengguna dapat mengklik tombol "Terbitkan" dan pilih "Unduh Video." Sebuah jendela akan muncul, yang memungkinkan mereka memberi nama video dan memilih resolusinya, yang dapat berkisar dari SD hingga Ultra HD. Setelah memberi nama video, seperti "Belajar Bahasa Indonesia," pengguna dapat mengklik "Unduh" untuk melanjutkan.



**Gambar 7.** *Finished Processed* (Sumber: Penelitian Penulis, 2024)

Setelah mengklik "Unduh," video akan diproses. Waktu yang diperlukan untuk pemrosesan bergantung pada durasi dan kompleksitas video; video yang lebih panjang memerlukan waktu lebih lama untuk diproses. Setelah video siap, pengguna dapat



mengunduhnya ke komputer mereka. Jika tidak diunduh pada saat ini, video akan tetap tersimpan di akun Animaker. Namun, setelah mengeklik "Unduh," video akan disimpan ke perangkat pengguna, siap digunakan.

### **Meningkatkan Kualitas Presentasi melalui Animaker**

Penggunaan aplikasi Animaker dalam pembelajaran kini telah menjadi salah satu pertanyaan paling menarik dan aktual dalam pendidikan modern, khususnya yang berkaitan dengan presentasi. Animaker adalah platform yang memungkinkan Anda membuat video animasi dengan cara yang sangat intuitif dan sederhana. Karena dapat menawarkan presentasi yang menarik secara visual, dinamis, dan interaktif, aplikasi ini memenangkan hati para guru dan siswa. Salah satu keunggulan penggunaan Animaker adalah dalam visualisasi data dan ide-ide yang sulit. Dalam pengaturan presentasi, alat ini memberi siswa kesempatan untuk menanamkan elemen animasi, teks, gambar, dan suara sambil mengomunikasikan informasi dengan cara yang menarik namun mudah dipahami oleh audiens. Animasi yang dibuat dengan aplikasi seperti ini dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit, memvisualisasikan data, dan memperkuat pesan yang disampaikan (Sindu *et al.*, 2024).

Selain itu, melalui penggunaan Animaker, siswa dapat menjadi lebih kreatif dalam menyusun presentasi mereka. Karena ada berbagai macam templat, karakter animasi, latar belakang, dan efek visual, konten yang unik dan menarik dapat disajikan oleh siswa. Pengaturan transisi antar slide, penambahan efek suara, dan pengaturan waktu animasi juga menawarkan fleksibilitas dalam pembuatan presentasi dinamis untuk menarik perhatian audiens dengan mudah.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan meningkat dengan disertakannya Animaker. Dalam konteks virtual modern, siswa lebih terlibat dengan media visual dan konten interaktif. Animaker mengintegrasikan pendekatan ini dengan memberi mereka cara belajar yang menyenangkan dan menarik. Mereka dapat mempersiapkan presentasi mereka sendiri, mengerjakan animasi, dan dengan demikian mempelajari semua keterampilan teknologi relevan yang sangat dibutuhkan di pasar tenaga kerja kontemporer (Boss & Kraus, 2022).

Penggunaan Animaker juga dapat meningkatkan keterampilan presentasi umum siswa. Saat menggunakan aplikasi ini, siswa perlu mempertimbangkan struktur presentasi mereka, pengaturan slide, penggunaan media visual yang efektif, dan teknik berbicara dengan percaya diri di depan audiens. Siswa dapat lebih meningkatkan keterampilan presentasi mereka melalui latihan berulang, refleksi, dan umpan balik dari dosen atau rekan sejawat (Ginting & Hamidah, 2024).

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan Animaker dalam presentasi pembelajaran harus disertai dengan bimbingan dan pengawasan yang tepat. Guru perlu memberikan instruksi yang jelas tentang cara menggunakan aplikasi secara efektif, memastikan bahwa pesan tetap fokus dan jelas sambil menghindari penggunaan animasi yang berlebihan yang dapat mengaburkan tujuan presentasi.

Secara umum, mengintegrasikan Animaker ke dalam pembelajaran dan, khususnya, presentasi, cenderung menawarkan banyak keuntungan bagi peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan siswa menyiapkan presentasi yang komunikatif dan efektif, lebih kreatif, dan penuh inspirasi dalam penyampaian pesan. Dalam prosesnya, pengembangan keterampilan

presentasi, peningkatan komunikasi, dan keterampilan teknologi dasar untuk pasar kerja masa kini tercapai.

#### **4. CONCLUSION**

Penggunaan aplikasi Animaker tentunya memberikan kontribusi untuk meningkatkan keterampilan presentasi pada siswa. Aplikasi ini memungkinkan mereka untuk membuat presentasi mereka lebih hidup dan menarik karena perangkat lunak tersebut menawarkan peluang besar saat membuat, menganimasikan teks, mengatur transisi, memasukkan efek suara, atau memperkirakan waktu animasi. Aplikasi saat ini akan memberikan kontribusi untuk keterlibatan lebih lanjut siswa dengan proses pendidikan, menyediakan hiburan di samping pembelajaran dan keterampilan yang relevan tentang teknologi penting.

Namun, penggunaan aplikasi ini harus diberikan dengan panduan yang jelas oleh guru agar pesan yang ingin disampaikan tetap fokus dan jelas, dan tidak terlalu banyak animasi yang dapat mengaburkan tujuan presentasi. Penelitian ini terbatas pada penggunaan aplikasi Animaker dalam konteks pembelajaran presentasi dan belum mengeksplorasi efeknya dalam konteks pembelajaran lain atau dalam lingkungan pendidikan yang berbeda.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan mengenai efek jangka panjang penggunaan Animaker pada keterampilan presentasi siswa untuk berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat melihat efektivitas panduan pengajaran dalam mengoptimalkan aplikasi ini.

#### **5. REFERENCES**

- Boss, S., & Krauss, J. (2022). *Reinventing project-based learning: Your field guide to real-world projects in the digital age*. International Society for Technology in Education.
- Eysenbach, G. (2023). The role of ChatGPT, generative language models, and artificial intelligence in medical education: a conversation with ChatGPT and a call for papers. *JMIR Medical Education*, 9(1), 1-13. <https://doi.org/10.2196/46885>
- Ginting, R. F., & Hamidah, N. (2024). Efektivitas micro teaching dalam meningkatkan keterampilan mengajar: Tinjauan literatur. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 6(10), 21-30. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/6011>
- Sindu, I. G. P., Ramadhan, S., Apriyanto, A., & Wijaya, W. (2024). *Buku ajar pengantar multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sodikin, A., Kurniawati, P., Ichsan, A. T., & Tasdiq, M. (2024). Integrasi teknologi pembelajaran di era revolusi industri 4.0 pada kurikulum merdeka mata pelajaran PAI. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, 3(2), 101-114. <https://doi.org/10.30599/jupin.v3i02.995>
- Sonnenschein, K., & Ferguson, J. (2020). Developing professional communication skills: Perceptions and reflections of domestic and international graduates. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 17(3), 1-18. <https://ro.uow.edu.au/jutlp/vol17/iss3/5>