

# Pemanfaatan Video Animasi Menggunakan Website Animaker untuk Media Informatif pada Mata Kuliah Cyber Law

Indriyani<sup>1,\*</sup>, Albert Fernando<sup>2</sup>, I Kadek Anugrah Dewa Mahaputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Information System, Institute of Technology and Business (ITB) STIKOM Bali; e-mail: indriyani@stikom-bali.ac.id, albert77533@gmail.com, anugrahmaha5@gmail.com

\* Korespondensi: e-mail: indriyani@stikom-bali.ac.id

Diterima: 05 Juli 2023; Review: 07 Juli 2023; Disetujui: 28 Juli 2023

Cara sitasi : Indriyani, Fernando A, Mahaputra IKAD. 2023. Pemanfaatan Video Animasi Menggunakan Website Animaker untuk Media Informatif pada Mata Kuliah Cyber Law. Informatics for Educators and Professionals : Journal of informatics. Vol.8 (1) : 37 – 46.

**Abstrak:** Dalam konteks perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, kebutuhan pengaturan hukum penggunaan teknologi informasi menjadi semakin penting. Hukum siber atau *cyber law* adalah cabang hukum yang berkaitan dengan teknologi informasi dan penggunaan internet. Hukum dunia maya mencakup segalanya mulai dari privasi, keamanan data, kejahatan komputer, hak cipta, dan banyak lagi. Memahami *Cyber law* maya sangat penting ketika berhadapan dengan dunia yang serba digital, terutama bagi siswa yang baru mengenal privasi dan mengantisipasi kejahatan dunia maya. *Web Animaker* adalah sebuah website yang bertujuan untuk membuat video animasi, yang menawarkan berbagai fitur yang *user-friendly* dan mudah digunakan, terutama untuk mendemonstrasikan sesuatu. Oleh karena itu, dari uraian di atas, perlu dikaji *Web Animaker* sebagai sarana bagi mahasiswa untuk mempelajari materi media informasi yang berkaitan dengan hukum Internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi website *Animaker* sebagai sarana produksi konten pendidikan animasi tentang hukum siber. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian deskriptif dan kualitatif. Dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, peneliti memanfaatkan *website Animaker* untuk mengembangkan animasi media pembelajaran berbasis video pada materi berbasis web. Penelitian ini mengadopsi desain penelitian deskriptif dan metode kualitatif. Dari hasil penelitian diperoleh 3 aspek dinilai sangat baik dan 5 aspek dinilai baik. Dengan skor 87,5%, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Animaker* ini masuk dalam kategori "Sangat Berkualitas". Media yang dibuat dengan *Animaker* menarik, menyenangkan secara visual, dan sangat mendidik, menjadikannya cara pengajaran yang efisien dan mudah diakses.

**Kata kunci:** Animaker, Video Animation, Pendidikan, Cyber Law

**Abstract:** In the context of the rapid development of information technology, the need for legal regulation of the use of information technology is becoming increasingly important. Cyber law is a branch of law that deals with information technology and the use of the internet. Cyber law covers everything from privacy, data security, computer crime, copyright and more. Understanding cyber law is essential when dealing with an all-digital world, especially for students who are new to privacy and anticipating cybercrime. *Web Animaker* is a website that aims to create animated videos, which offers various features that are user-friendly and easy to use, especially for demonstrating something. Therefore, from the description above, it is necessary to study *Web Animaker* as a means for students to learn information media material related to Internet law. The purpose of this study is to determine the potential of the *Animaker*

*website as a means of producing animated educational content on cyber law. This research adopts descriptive and qualitative research methods. By using a research and development approach, researchers utilize the Animaker website to develop video-based learning media animations on web-based materials. This research adopts descriptive research design and qualitative methods. From the research results, 3 aspects were rated very good and 5 aspects were rated good. With a score of 87.5%, it can be concluded that this Animaker-based animated video media is in the "High Quality" category. The media created with Animaker is engaging, visually pleasing, and highly educational, making it an efficient and accessible way of teaching.*

**Keywords:** *Animaker, Video Animation, Education, Cyber Law*

## 1. Pendahuluan

Salah satu pilihan yang kini digunakan dalam sistem pendidikan yang berfokus pada pembelajaran abad 21 adalah model pembelajaran online. Kegiatan pembelajaran yang diwakili oleh model ini dituntut untuk menggabungkan keterampilan membaca, pengetahuan, kemampuan dan sikap, serta penguasaan teknologi[1]. Salah satu cara teknologi dapat digunakan dalam pendidikan adalah melalui penggunaan multimedia, seperti video [2]. Video dapat menjadi alat yang ampuh untuk menyampaikan informasi dan melibatkan siswa [3]. Salah satu bentuk video yang telah mendapatkan popularitas dalam beberapa tahun terakhir adalah video animasi. Video animasi telah digunakan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menarik.

Masih terdapat berbagai tantangan dan permasalahan yang muncul dengan pelaksanaan pembelajaran daring di lingkungan pendidikan, baik bagi guru maupun bagi siswa. Beberapa contohnya adalah meningkatnya tingkat kebosanan dan ketidakpuasan dalam belajar, keterlibatan dan aktivitas siswa yang tidak bersemangat, hasil belajar siswa yang mengecewakan, dan materi pembelajaran online yang menyulitkan siswa untuk belajar. Dalam perjalanannya dalam penentuan penggunaan media pembelajaran memiliki kendala dalam akses yang terbatas dalam pembuatan presentasi, maka diperlukannya suatu website yang mampu menyediakan pembuatan presentasi berbasis animasi dengan tujuan untuk mengantisipasi kebosanan serta ketidakpuasan murid dalam penjabaran materi.

Animasi video adalah alat yang sangat baik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam [4]. Ini juga membantu dalam menjelaskan topik yang kompleks, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menyimpan informasi [5][6]. Selain itu, animasi video dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dan tertarik pada materi pelajaran [7].

Salah satu mata pelajaran yang dapat mengambil manfaat dari animasi video dalam pendidikan adalah Cyber Law. Cyber Law merupakan subjek yang kompleks dan teknis yang berhubungan dengan berbagai permasalahan hukum di dunia maya[8]. Ini mencakup berbagai topik, seperti kejahatan dunia maya, privasi, kekayaan intelektual, dan banyak lagi [9]. Karena kompleksitasnya, mungkin sulit untuk diajarkan dan dipahami, terutama bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang hukum.

Salah satu bidang subjek di mana video animasi dapat sangat berguna adalah dalam pengajaran hukum cyber. Hukum dunia maya adalah bidang yang relatif baru dan kompleks yang berhubungan dengan masalah hukum seputar penggunaan internet dan teknologi [14]. Mengingat sifat teknis subjek, hukum cyber bisa sulit dipahami, terutama bagi siswa yang tidak terbiasa dengan terminologi hukum [16]. Penggunaan video animasi dalam pengajaran hukum cyber dapat membantu mengatasi masalah ini dengan menyediakan alat bantu visual yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah.

Salah satu situs web yang menyediakan platform untuk membuat video animasi adalah Animaker. Animaker adalah alat online yang memungkinkan pengguna membuat video animasi dengan mudah dan cepat [16]. Animaker menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis video, termasuk video pendidikan [17]. Fitur Animaker termasuk perpustakaan template, karakter, dan animasi yang dibuat sebelumnya, serta antarmuka drag-and-drop yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi khusus [18].

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berupa Video Animasi berbasis Animaker dilakukan. Harapannya tidak hanya membantu tenaga pengajar dalam menyelesaikan penyampaian materi, tetapi lebih dari itu dapat membantu mahasiswa dalam

proses pemahaman materi selama kegiatan pembelajaran bersama maupun selama kegiatan belajar mandiri berdasarkan karakteristik ruang lingkup dan kedalaman materi. Penelitian berikut bertujuan dalam mendalami Animaker untuk mengetahui potensi website serta efektivitasnya sebagai sarana produksi konten pendidikan animasi tentang *Cyber Law*.

## 2. Metode Penelitian

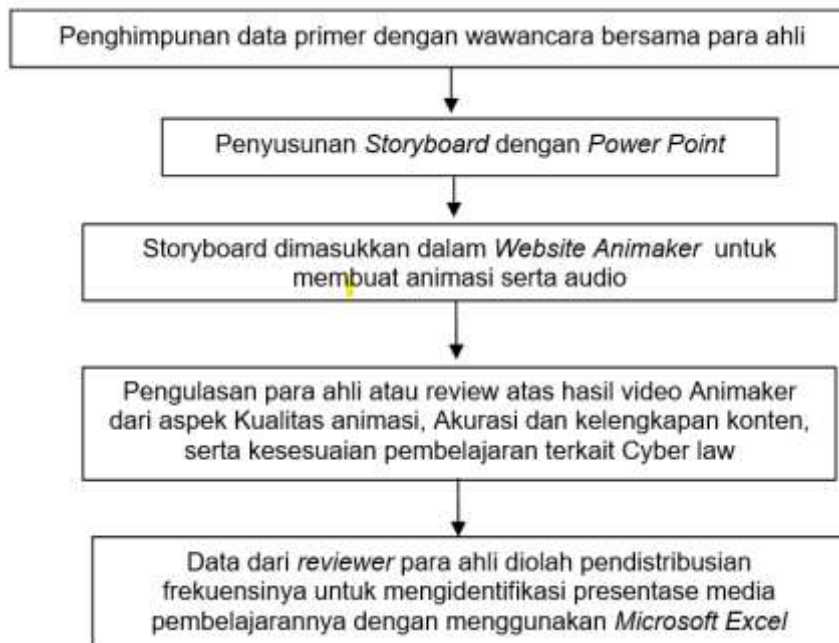
Peneliti menggunakan metode *Research and Development* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi *Cyber Law* menggunakan website Animaker. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan reviewer ahli. Peneliti mengidentifikasi dan menghadirkan tiga *reviewer* ahli yang memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) memiliki pengalaman dalam membuat video edukasi, (2) memiliki keahlian di bidang *Cyber Law*, dan (3) memiliki pengetahuan di bidang animasi. Para pengulas ahli diundang untuk mengevaluasi pembelajaran media yang dihasilkan menggunakan situs web Animaker.

Proses pengumpulan data penelitian dimulai dengan memilih materi *Cyber Law* yang akan diajarkan menggunakan Animaker. Peneliti kemudian membuat storyboard untuk materi, merinci struktur video dan konten yang akan disajikan. Storyboard dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint, dan berfungsi sebagai referensi untuk pembuatan animasi.

Setelah membuat storyboard, peneliti memanfaatkan situs web Animaker untuk membuat animasi video pendidikan. Animaker adalah alat online yang memungkinkan pengguna membuat video animasi dengan berbagai karakter, latar belakang, dan opsi audio [21]. Peneliti memanfaatkan fitur perangkat lunak untuk membuat animasi video pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran media untuk Hukum *Cyber* [22].

Setelah pembuatan animasi video pendidikan, peneliti meminta pengulas ahli untuk mengevaluasi pembelajaran media. Reviewer ahli diberi akses ke animasi video pendidikan dan diminta untuk mengevaluasinya berdasarkan kriteria berikut: (1) kualitas animasi, (2) akurasi dan kelengkapan konten, dan (3) kesesuaian pembelajaran media untuk pengajaran *Cyber Law*. Peninjau ahli mengevaluasi animasi video pendidikan berdasarkan skala Likert lima poin, mulai dari sangat baik hingga sangat buruk.

Data yang dikumpulkan dari reviewer ahli dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Peneliti memeriksa distribusi frekuensi masing-masing kriteria untuk mengidentifikasi persentase pengulas ahli yang menilai pembelajaran media sebagai sangat baik, baik, cukup, buruk, dan sangat buruk. Analisis dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Tabel 2. Skor Penilaian

Nilai	Klasifikasi
1	Sangat Miskin
2	Miskin
3	Cukup
4	Bagus
5	Bagus sekali

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Menganalisis data validasi dari tim ahli menggunakan skala Likert [23]. Persentase hasil validasi dihitung menggunakan persamaan berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Deskripsi:

P = Percentage %

$\sum x$  = Total scores from validator

$\sum X$  = Ideal Total Score

Tabel 2. Referensi untuk menyajikan hasil validasi

Persentase	Golongan	Tingkat Konversi
81<SV<100%	Sangat Layak	5
61<SV<80%	Layak	4
41<SV<60%	Cukup Layak	3
21<SV<40%	Kurang Layak	2
0<SV<20%	Sangat Kurang Layak	1

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Merancang Media Pembelajaran Berbasis Animasi menggunakan Animaker

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa animasi sebagai media pembelajaran. Produk dirancang dengan cara yang menarik untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan mudah digunakan dengan hasil video tersedia dalam link <https://s.id/videoanimaker>. Pengembangan media pembelajaran animasi ini dilakukan melalui model yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi [24].

#### Tahap Analisis

Sebagai tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengamati dan melakukan wawancara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Pengamatan dilakukan di Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, dan menghasilkan temuan beberapa permasalahan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal selama proses pembelajaran.

#### Tahap Perencanaan

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah kedua yang dilakukan peneliti adalah perencanaan, yaitu merancang media pembelajaran berupa animasi. Media ini dirancang dengan cara yang menarik, menggunakan gambar, animasi, dan audio untuk mendorong siswa menggunakan media dalam proses pembelajaran.

#### Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Ada beberapa langkah dalam membuat video animasi ini:

- a. Langkah awal pengembangan video animasi pembelajaran Cyber Law berbasis Animaker adalah menentukan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dalam video animasi relevan dengan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai [25]. Proses ini meliputi pemilihan topik Cyber Law yang akan dibahas, menetapkan indikator pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa, dan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik.
- b. Langkah kedua pengembangan video animasi pembelajaran Cyber Law berbasis Animaker adalah mengurutkan materi agar selaras dengan indikator dan materi pelajaran. Setelah materi, indikator, dan tujuan pembelajaran ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengurutkan materi yang akan disajikan secara sistematis dan

efektif. Ini memastikan bahwa setiap bagian dari materi pembelajaran disajikan dalam urutan yang logis dan kohesif.

- c. Langkah ketiga pengembangan video animasi pembelajaran Cyber Law berbasis Animaker adalah menyusun materi menjadi sebuah video animasi menggunakan aplikasi Animaker. Setelah materi disusun dan disusun dengan baik, langkah terakhir adalah membuat video animasi menggunakan aplikasi Animaker. Animaker adalah aplikasi pembuat video animasi yang mudah digunakan dengan berbagai fitur yang dapat membantu membuat video animasi yang menarik dan interaktif. Pada tahap ini, animasi, teks, suara, dan efek visual lainnya dapat ditambahkan untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Cyber Law. Setelah video animasi selesai, dapat dicek dan dievaluasi kembali untuk melihat apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

Berikut isi video pembelajaran mata kuliah Cyber Law berbasis Animaker dengan materi CyberCrime:

1. Cover



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 2. Sampul Video Pembelajaran

Pertama-tama, penentuan konsep video animasi harus dilakukan dengan jelas. Konsep tersebut harus mencakup topik yang akan dibahas, pesan yang ingin disampaikan, dan target audiens yang dituju. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa video animasi yang dibuat dapat efektif dalam mengkomunikasikan pesan yang diinginkan kepada penonton.

2. Topik Utama



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 3. Konten Topik Utama

Setelah konsep video animasi ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan materi dan referensi terkait materi Cyber Law yang akan dibahas. Bahan dan referensi tersebut dapat berupa buku, artikel, video, atau sumber lain yang relevan dengan topik Cyber Law.

3. Content



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4. Pengertian Cybercrime

Setelah materi dan referensi terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat naskah video animasi atau script. Naskah harus mencakup struktur cerita yang jelas, dialog, dan instruksi visual mengenai apa yang harus ditampilkan pada video animasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Kasus Kejahatan Dunia Maya

Setelah script selesai, pengguna dapat memilih template dan karakter animasi yang sesuai dengan konsep dan tema yang diinginkan. Animaker menyediakan berbagai template dan karakter animasi yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 6. Bahaya Kejahatan Dunia Maya

Setelah template karakter dan animasi dipilih, pengguna dapat mulai membuat adegan dan animasi sesuai dengan skrip yang telah dibuat. Ini termasuk pemilihan latar belakang, menambahkan karakter animasi, teks, suara, dan musik untuk membuat video animasi yang menarik dan mudah dipahami.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Efek Kejahatan Dunia Maya

### Tahap Implementasi

Setelah proses pengembangan selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji kualitas produk untuk menentukan apakah media pembelajaran memenuhi standar yang sesuai dan dapat digunakan secara efektif [26].

Uji kualitas produk dapat dilakukan melalui proses validasi, di mana tiga ahli dalam materi pelajaran diberikan lembar validasi untuk memberikan penilaian tentang kesesuaian, saran, dan umpan balik

mengenai media pembelajaran yang telah dibuat. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil penilaian yang akurat dan bermanfaat.

Tabel 1. Hasil Validasi Media oleh Para Ahli

Aspek Penilaian	Skor	Golongan
<b>Konten pada Video Animasi</b>		
Penyelarasan video animasi dengan materi/konten.	5	Bagus sekali
Penyelarasan video animasi dengan tujuan/sasaran pembelajaran.	4	Bagus
Penyelarasan video animasi dengan alokasi waktu / penjadwalan.	5	Bagus sekali
Kesesuaian sebagai media bagi mahasiswa.	4	Bagus
<b>Aspek Penilaian</b>		
<b>Aspek Linguistik dan Visual Animasi</b>		
Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan audiens dalam memahami esensi materi.	4	Bagus
Media berupa huruf, angka, gambar, dan lain-lain terlihat jelas.	5	Bagus sekali
Audio yang diterapkan sesuai dan meningkatkan konsentrasi.	4	Bagus
Video animasi memudahkan siswa untuk memahami materi.	4	Bagus
Seluruh		35
Tengah		87,5%

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Dari hasil yang diperoleh, terdapat 3 aspek penilaian yang mendapat kategori "sangat baik" dan 5 lainnya mendapat kategori "baik". Dengan skor 87,5%, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Animaker ini masuk dalam kategori "Sangat Layak".

#### 1. Tahap Evaluasi

Data yang terkumpul terdiri dari hasil penilaian dari para ahli tentang media pembelajaran animasi. Data tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media. Penilaian ahli dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu excellent, good, fair, poor, dan

very poor. Kategori ini digunakan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran animasi [27]. Setelah penilaian dikategorikan, nilai rata-rata dari semua aspek yang dievaluasi dihitung. Berdasarkan nilai rata-rata yang dihitung, diambil kesimpulan tentang kualitas media pembelajaran animasi. Dalam hal ini, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Animaker dikategorikan "Sangat Baik" dengan skor 87,5%.

Presentasi hasil harus sederhana dan lugas. Bagian ini melaporkan temuan yang paling penting, termasuk hasil analisis statistik yang sesuai dan perbandingan dengan hasil penelitian lainnya [7], [9]. Hasil yang diberikan dalam angka tidak boleh diulang dalam tabel. Di sinilah Penulis harus menjelaskan dengan kata-kata apa yang dia temukan dalam penelitian. Itu harus ditata dengan jelas dan dalam urutan yang logis. Bagian ini harus didukung referensi yang sesuai.

### Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan mudah digunakan. Pengembangan media pembelajaran animasi dilakukan melalui model yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi [28].

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, dimana peneliti mengamati dan melakukan wawancara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas [29]. Observasi dilakukan di Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali dan menemukan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal selama proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah perencanaan, dimana peneliti merancang media pembelajaran animasi yang menarik dengan menggunakan gambar, animasi, dan audio untuk mendorong siswa menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran [30].

Tahap ketiga adalah pengembangan, dimana beberapa langkah dilakukan dalam membangun video animasi, seperti menentukan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran, menyusun materi agar sesuai dengan indikator dan topik, serta menyusun materi dalam video animasi menggunakan aplikasi Animaker. Animaker adalah aplikasi pembuat video animasi yang mudah digunakan dengan berbagai fitur yang dapat membantu membuat video animasi yang menarik dan interaktif. Pada tahap ini, animasi, teks, suara, dan efek visual lainnya dapat ditambahkan untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Cyber Law. Setelah video animasi selesai, dapat diperiksa dan dievaluasi kembali untuk melihat apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk yang telah dibuat akan diuji kualitasnya. Pengujian kualitas produk dapat dilakukan melalui validasi, dimana tiga tenaga ahli dalam materi diberikan lembar validasi untuk memberikan penilaian kelayakan, saran, dan masukan terkait media pembelajaran yang telah dibuat [31]. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh hasil penilaian yang akurat dan bermanfaat. Dari hasil validasi terdapat 3 aspek penilaian yang mendapat kategori sangat baik dan 5 lainnya mendapatkan kategori baik. Dengan skor 87,5% ini, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Animaker termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Tahap kelima adalah evaluasi, dimana data yang dikumpulkan berupa penilaian dari para ahli tentang media pembelajaran animasi. Data tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media. Penilaian ahli dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Kategori-kategori ini kemudian digunakan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran animasi. Hasilnya menunjukkan bahwa kategori "Baik" dan "Sangat Baik" mendominasi, sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa media video animasi ini adalah "Sangat Baik".

### 4. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa website Animaker dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi video pada materi Cyber Law. Animaker menawarkan berbagai fitur dan pilihan template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat animasi video, sehingga mudah untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

Penggunaan Animaker untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi video pada materi Cyber Law juga memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam belajar, memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mudah dipahami, serta meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas siswa dalam membuat animasi video.

Namun, penting untuk diketahui bahwa penggunaan website Animaker sebagai media pembelajaran tidak sepenuhnya menggantikan peran pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik tetap perlu membimbing dan membimbing siswa dalam memahami materi Cyber Law secara menyeluruh dan memberikan informasi tambahan yang relevan dengan materi yang disajikan dalam video animasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, Animaker dapat menjadi alternatif yang baik dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Dengan predikat "Sangat Layak" dari total skor 87,5%, Animaker perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, khususnya pada mata kuliah Cyber Law.

## Referensi

- [1] A. Joshi and A. J. P. Bhaskar, C. K. Tiwari, "Blockchain in education management: present and future applications," *Interact. Technol. Smart Educ.*, vol. 18, no. (1), pp. 1–17, 2021.
- [2] A. Expósito, J. Sánchez-Rivas, M. P. Gómez-Calero, and M. P. Pablo-Romero, "Examining the use of instructional video clips for teaching macroeconomics," *Comput Educ*, 2020.
- [3] Y. M. Jobirovich, "Tools of using digital technologies in primary educational courses," *Eur. J. Mod. Med. Pract.*, 2020.
- [4] A. S. H. and M. Hanif, "Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students," *Eur. J. Educ. Res.*, 2019.
- [5] W. Y. Hsiung, *Transforming Educational Video into Interactive, Immersive, Personalised, and Gamified Experiences*. 2019.
- [6] J. Wang, P. Antonenko, and K. Dawson "Does visual attention to the instructor in online video affect learning and learner perceptions? An eye-tracking analysis," *Comput Educ*, 2020.
- [7] L. O. and B. Mandasari, "Powtoon: A digital medium to optimize students' cultural presentation in ELT classroom," *Teknosastik*, vol. 18, no. 1, pp. 33–41, 2020.
- [8] M. G. and E. P. Robinson, *Cyber law and ethics: regulation of the connected world*. Routledge, 2021.
- [9] D. S. and E. Asmadi, "Cyber laws Related to Prevention of Theft of Information Related to Acquisition of Land and Infrastructure Resources in Indonesia," *Int. J. Cyber Criminol.*, 2022.
- [10] A. L. et Al, "Implementing competency-based education in multiple programs: A workshop to structure and monitor programs' priorities using ADDIE," *J. Competency-Based Educ.*, 2021.
- [11] I. E. A. R. Utami, L. Oktaviani, and I. Emaliana, "The Use of Video for Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Students' Voice," *JET (Journal English Teaching) Adi Buana*, 2021.
- [12] N. R. F. A. S. B. Siregar, E. G. L. Tobing, and N. R. Fitri, "Developing of Teaching Materials: Using Animation Media to Learning English Vocabulary for Early Childhood," *ETDC Indones. J. Res. Educ. Rev.*, 2021.
- [13] C. L. and P. Elms, "Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience," *Res. Learn. Technol.*, 2019.
- [14] C. Ploder, L. Ehrhardt, L. Gamper, and C. Hazy, "Instructional design of knowledge nuggets," *Educ. New Dev.*, 2021.
- [15] A. Alexandrou, *Cybercrime and Information Technology: Theory and Practice: The Computer Network Infrastructure and Computer Security, Cybersecurity Laws, Internet of Things (IoT), and Mobile Devices*. CRC Press, 2021.
- [16] S. P. N. Liu, A. Nikitas, "Exploring expert perceptions about the cyber security and privacy of Connected and Autonomous Vehicles: A thematic analysis approach," *Transp Res Part F Traffic Psychol Behav*, 2020.
- [17] I. Maula, "Designing animaker as instructional media in learning reading descriptive text

- and recount text for tenth grade students at MA Darul Falahh,” 2020.
- [18] T. P. S. Socrates, K. Komalasari, and W. I. Fauzi, “The Impact of Using Learning Video Media Animaker in Social Studies Learning Outcomes:(Quasi Experiment Study for class VII. 3 and VII 4 at SMP N 1 Cikarang Selatan),” 2022.
- [19] Y. Anisa, M. Malik, T. O. D. S. Putri, M. Hafiz, and N. Novita, “Animaker Animation Video Design as a Digital-Based Learning Media with the Theme of Comparison and Scale in Elementary School,” *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, 2023.
- [20] G.-J. Hwang, C.-Y. Chang, and H. Ogata, “The effectiveness of the virtual patient-based social learning approach in undergraduate nursing education: a quasi-experimental study,” *Nurse Educ Today*, 2022.
- [21] M. EISENMANN, “A multiliteracies approach to teaching plays,” *Drama Foreign Lang. Educ. Texts Performances*, 2022.
- [22] C. Y. Q. and K. H. Ng, “A systematic literature review on digital storytelling authoring tool in education: January 2010 to January 2020,” *Int J Hum Comput Interact*, vol. 38, no. 9, pp. 851–867, 2022.
- [23] Anggusti, M. (2022). Cybercrime Change Consumers’ Purchase Intention in Indonesia: A Moderating Role of Corporate Social Responsibility and Business Law. *International Journal of Cyber Criminology*, 16(1), 20-39
- [24] A. M. S. F. Lafifa, P. Parno, E. Hamimi, A. M. Setiawan, “Development of STEM Animation Learning Media with Feedback to Facilitate Students’ Critical Thinking Ability on Global Warming Materials,” *Eighth Southeast Asia Des. Res. Second Sci. Technol. Educ. Arts, Cult. Humanit. Int. Conf. (SEADR-STEACH 2021)*, 2022.
- [25] M. A. S. M. Fatchurahman, H. Adella, and A. Setiawan, “Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools,” *Int. J. Instr.*, 2022.
- [26] N. M. Dwijayani, “Development of circle learning media to improve student learning outcomes,” *J. Phys. Conf. Ser.*, 2019.
- [27] T. Y. Z. H. Putra, G. Witri, and T. Yulita, “Development of powerpoint-based learning media in integrated thematic instruction of elementary school,” *Int. J. Sci. Technol. Res.*, 2019.
- [28] S. S. I. Lukman, A. Silalahi, and S. Silaban, “Interactive learning media innovation using lectora inspire solubility and solubility product materials,” *J. Phys. Conf. Ser.*, 2022.
- [29] and M. A. H. A. Syakur, H. M. Zainuddin, “Needs analysis English for specific purposes (esp) for vocational pharmacy students,” *Budapest Int. Res. Critics Linguist. Educ. J.*, 2020.
- [30] F. Mokambu, S. Malabar, and P. P. Ardini, “Development of adobe flash application-based learning media in class IV public elementary school 4 Talaga Jaya,” *Open Access Repos.*, 2023.
- [31] N. M. Dwijayani, “Development of circle learning media to improve student learning outcomes,” *J. Phys. Conf. Ser.*, 209AD.