

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA MATA PELAJARAN SENI TARI
SISWA KELAS XI DI SMKN 7 PADANG TAHUN AJARAN 2025/2026**

Salsabilla Azaro¹, Indra Wijaya², Lika Jafnihirda³

^{1,2,3}Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

1salsabillaazaro@gmail.com , 2indrawijaya25@gmail.com,

3Lika_jafnihirda@upiypk.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to design and develop interactive learning media using Adobe Animate for the Dance subject for Grade XI students at SMKN 7 Padang and to determine the feasibility of the developed media in terms of validity, practicality, and effectiveness. The interactive learning media were developed to enhance students' interest and learning outcomes through interactive, engaging, and user-friendly learning materials. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of 33 Grade XI students at SMKN 7 Padang. Data were collected using validity questionnaires, practicality questionnaires, and effectiveness tests. The results of the validity test conducted by experts showed a percentage of 94.33%, which was categorized as very valid. The practicality test conducted by students obtained a percentage of 89.93%, which was categorized as very practical, while the effectiveness test yielded a percentage of 89.7%, which was categorized as very effective. Based on these findings, it can be concluded that the interactive learning media developed using Adobe Animate met the criteria of being very valid, very practical, and very effective, making it suitable for use as a learning medium in the Dance subject for Grade XI students at SMKN 7 Padang.

Keywords: *Interactive Learning Media, Adobe Animate, Dance Education, ADDIE Model, Research and Development (R&D).*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate pada mata pelajaran Seni Tari kelas XI di SMKN 7 Padang serta menguji tingkat kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Metode penelitian

yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 33 orang peserta didik kelas XI SMKN 7 Padang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket validitas, angket praktikalitas, dan tes efektivitas. Hasil uji validitas oleh para ahli menunjukkan persentase sebesar 94,33% dengan kategori sangat valid, hasil uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh persentase sebesar 89,93% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji efektivitas memperoleh persentase sebesar 89,7% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Tari kelas XI di SMKN 7 Padang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe Animate*, Seni Tari, Model ADDIE, *Research and Development (R&D)*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring berkembangnya teknologi informasi, proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi juga memanfaatkan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi yang banyak diterapkan karena mampu menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pada mata pelajaran Seni Tari, peserta didik dituntut tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menguasai gerakan tari melalui proses pengamatan dan praktik secara berulang. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi gerak menjadi sangat penting. Namun berdasarkan hasil observasi di SMKN 7 Padang, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi sederhana sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara optimal. Selain itu, sekitar 64% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan

Adobe Animate mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Amelia dkk. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Seni Budaya dan memperoleh hasil yang sangat layak digunakan. Jusirwan dkk. (2024) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Animate meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran teknik konstruksi. Selain itu, Murcahyanto dkk. (2022) menyatakan bahwa media animasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik pada pembelajaran seni tari.

Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* pada mata pelajaran Seni Tari kelas XI di SMKN 7 Padang.

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengembangkan media berbasis Adobe Animate pada berbagai mata pelajaran, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan animasi, video pembelajaran, evaluasi interaktif, dan permainan edukatif dalam satu media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran Seni Tari di tingkat

SMK. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animate yang menggabungkan materi, video pembelajaran, evaluasi, dan permainan edukatif dalam satu aplikasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animate serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan

Adobe Animate yang layak digunakan pada mata pelajaran Seni Tari siswa kelas XI SMKN 7 Padang.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 7 Padang pada Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 33 peserta didik kelas XI. Objek penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan *Adobe Animate*.

Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan sesuai model ADDIE sebagai berikut.



Gambar 1. Skema proses pengembangan ADDIE Models

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui

observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi penyusunan materi, storyboard, desain antarmuka, navigasi, serta instrumen penelitian. Tahap *Development* menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate* yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *Implementation* dilakukan kepada 33 peserta didik kelas XI SMKN 7 Padang untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media. Tahap *Evaluation* bertujuan menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

Data dikumpulkan menggunakan angket validitas, angket praktikalitas, dan tes efektivitas. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menentukan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

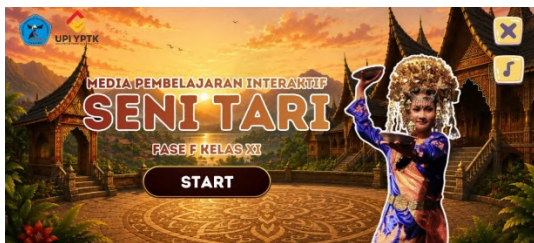
1. Hasil Penelitian

Media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi *Android*

yang terdiri atas menu kompetensi, materi, video pembelajaran, evaluasi, permainan edukatif, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Tampilan media dirancang menggunakan Adobe Animate sehingga dapat dijalankan pada perangkat Android.

a. Halaman utama atau cover

Halaman utama atau cover merupakan halaman yang menampilkan awal sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang terdapat ada tombol suara, judul media dan tombol *start* untuk membuka media pembelajaran interaktif tersebut.



Gambar 2. Halaman utama atau cover

b. Halaman menu

Halaman menu merupakan halaman yang menampilkan sebuah menu pilihan dari media yaitu terdapat menu petunjuk, materi, video, evaluasi, game dan profil.



Gambar 3. Halaman menu

c. Halaman materi

Halaman materi adalah halaman yang berisi sebuah materi pembelajaran yang akan dipelajari di mata pelajaran seni tari , pada halaman materi ini juga terdapat tombol pengantar materi dan elemen tari.



Gambar 4. Halaman materi

1) Halaman pengantar materi

Halaman ini berfungsi untuk menyampaikan kompetensi yang harus dicapai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran meliputi penguasaan gerak dasar tari, pemahaman tari tradisi dan kreasi, serta pengembangan kreativitas

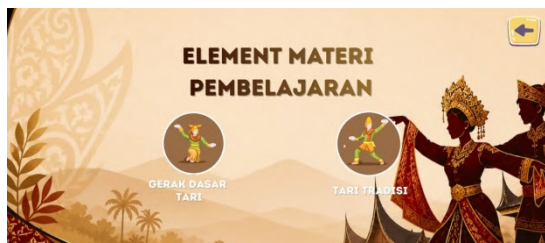
dalam menciptakan karya tari.



Gambar 5. Halaman pengantar materi

2) Halaman Elemen Tari

Halaman Element Materi ini berfungsi sebagai menu utama untuk memilih materi yang akan dipelajari. Materi dibagi menjadi dua bagian, yaitu Gerak Dasar Tari dan Tari Tradisi, sehingga memudahkan peserta didik mengakses materi sesuai kebutuhan.

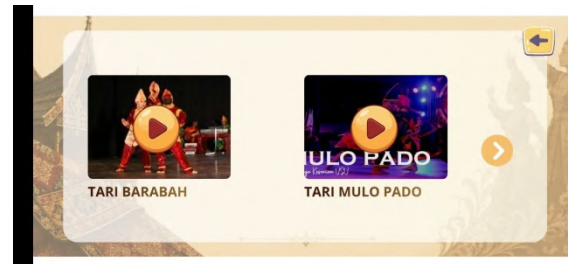


Gambar 6. Halaman Elemen Tari

d. Halaman video

Halaman ini menampilkan materi Tari Tradisi dalam bentuk video pembelajaran. Peserta didik dapat memilih video tari untuk mempelajari gerakan, teknik, dan karakteristik masing-masing tarian secara

interaktif.



Gambar 7. Halaman video

e. Halaman Evaluasi

Halaman Evaluasi berfungsi untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi. Evaluasi disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan secara interaktif.



Gambar 8 . Halaman Evaluasi

f. Halaman Game

1) Halaman awal game

Halaman Game Interaktif Puzzle Tari berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara interaktif melalui permainan puzzle. Fitur ini membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi sekaligus melatih konsentrasi, ketelitian, dan daya ingat dengan cara yang lebih menarik.



Gambar 9. Halaman awal game

2) Halaman tampilan game



Gambar 10 . Halaman tampilan game

g. Halaman Profil

Halaman Profil berisi informasi mengenai identitas pengembang media pembelajaran, meliputi nama, nomor BP, program studi, fakultas, serta dosen pembimbing. Halaman ini disediakan sebagai bentuk identitas dan informasi penulis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.



Gambar 11. Halaman Profil

h. Halaman Petunjuk

Halaman **Petunjuk** berfungsi memberikan panduan kepada peserta

didik mengenai cara menggunakan media pembelajaran.



Gambar 12. Halaman Petunjuk

a) Uji Validitas

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel. Penelitian berfokus pada angket validitas, di mana penyajian deskripsi data bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai nilai yang diperoleh pada setiap item pertanyaan, bobot total, skor, serta kriteria penilaian yang digunakan.

Tabel 1. Data Validitas

No	Kelas Interval	f0	%f0
1	97-100	1	33,33
2	93-96	1	33,33
3	89-92	1	33,33
Jumlah		3	100

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan hasil olah data angkat validitas menunjukkan penilaian dari validator untuk media pembelajaran berbasis *Android* ditinjau dari aspek (1) Kelayakan Isi: 93,33%; (2) Komponen Kebahasaan: 96%; (3) Komponen Penyajian:

93,33%; (4) Komponen Kegrafikan: 94,67%.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dinyatakan dalam kategori sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 94,333%. Dengan demikian, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Angket

Validitas				
No	Aspek	Jumlah	Nilai	Kriteria
1	Kelayakan Isi	466,67	93,33	Sangat Valid
2	Komponen Kebahasaan	480	96	Sangat Valid
3	Komponen Penyajian	466,67	93,33	Sangat Valid
4	Komponen Kegrafikan	473,33	94,67	Sangat Valid
Rata-Rata Validitas		471,668	94,333	Sangat Valid

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan tabel 2 diatas, menjelaskan distribusi frekuensi skor angket validitas dari hasil penilaian validator. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jarak atau rentang (R) skor validitas berada pada interval 89–100, dengan jumlah kelas (K) sebanyak 3 kelas, serta panjang kelas interval sebesar 4.

Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa pada kelas interval 97–100 terdapat 1 validator dengan persentase sebesar 33,33%.

Selanjutnya, pada kelas interval 93–96 juga terdapat 1 validator dengan persentase 33,33%. Pada kelas interval 89–92, terdapat 1 validator dengan persentase 33,33%.

b) Uji Praktikalitas

Dalam penelitian ini, data diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Penelitian ini berfokus pada angket praktikalitas, di mana deskripsi data secara ringkas

Tabel 3. Uji Praktikalitas

No	Kelas Interval	f0	%f0
1	87-89	8	24,24
2	84-86	8	24,24
3	81-83	3	9,09
4	78-80	3	9,09
5	75-77	2	6,06
6	72-74	9	27,27
Jumlah		33	100

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji praktikalitas oleh 33 peserta didik menunjukkan bahwa aspek keadaan pengguna memperoleh nilai 89,92%, efektivitas waktu pembelajaran 88,85%, dan manfaat 91,03%. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif memperoleh rata-rata 89,93% dengan kategori sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Angket Praktikalitas

No	Aspek	Jumlah	Nilai	Kriteria
1.	Keadaan pengguna	719,40	89,92	Sangat Praktis

2. Efektivitas waktu pembelajaran	444,24	88,85	Sangat Praktis
3. Manfaat	455,15	91,03	Sangat Praktis
Rata-Rata Praktikalitas	269,80	89,93	Sangat Praktis

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan Tabel 4 , distribusi frekuensi praktikalitas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan penilaian pada rentang skor 72–74 sebanyak 9 siswa (27,27%), diikuti rentang 84–86 dan 87–89 masing-masing 8 siswa (24,24%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berada pada kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Uji Efektivitas

Pada tahap ini kegiatan dipusatkan untuk mengevaluasi apakah aplikasi media pembelajaran interaktif yang digunakan efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar. Data tersebut dianalisis dengan nilai pada uji efektivitas terdiri dari 20 soal, dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan *Microsoft excel*. Penelitian ini tentang soal test efektivitas, secara singkat dapat dinyatakan bahwa deskripsi data ini akan mengungkapkan informasi nilai yang diperoleh dari masing-masing

item pernyataan, bobot total, nilai dan kriteria.

Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas

Keterangan	Jumlah	Rata-Rata
Sangat Efektif	22	66,67
Efektif	9	27,27
Cukup Efektif	2	6,06
Tidak Efektif	0	0,00
Total	33 Siswa	100

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan Tabel 5 , hasil uji efektivitas terhadap 33 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 89,70% dengan kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Soal Efektivitas

No	Kelas Interval	f0	%f0
1	96-100	4	12,12
2	91-95	8	24,24
3	86-90	10	30,30
4	81-85	7	21,21
5	76-80	2	6,06
6	70-75	2	6,06
Jumlah		33	100

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan Tabel 6, distribusi frekuensi efektivitas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh skor pada rentang 86–90 sebanyak 10 siswa (30,30%), diikuti rentang 91–95 sebanyak 8 siswa (24,24%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif

efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tampilan aplikasi menarik, navigasi mudah dipahami, serta fitur-fitur yang disediakan telah berfungsi dengan baik.

Nilai praktikalitas yang tinggi menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik. Tampilan antarmuka yang sederhana, penggunaan ikon yang jelas, serta navigasi yang mudah membuat peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi tanpa mengalami kesulitan. Selain itu, penyajian materi yang dipadukan dengan gambar, animasi, video pembelajaran, dan latihan soal mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak

positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari tingginya persentase efektivitas yang diperoleh. Media pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih cepat, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui perangkat Android yang mereka miliki.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate telah memenuhi tujuan pengembangan, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada mata pelajaran Seni Tari. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SMKN 7 Padang.

Nilai validitas sebesar 94,33% menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat valid. Hasil ini sejalan dengan penelitian Amelia dkk. (2025) yang melaporkan bahwa media berbasis Android memperoleh kategori sangat valid. Demikian pula penelitian Jusirwan dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa Adobe Animate

mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Adobe Animate merupakan perangkat lunak yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate pada mata pelajaran Seni Tari kelas XI SMKN 7 Padang dengan model ADDIE. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sebesar 94,33% (sangat valid), praktikalitas sebesar 89,93% (sangat praktis), dan efektivitas sebesar 89,70% (sangat efektif). Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, A., Wijaya, I., & Yunus, Y. (2025). *Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran seni budaya berbasis Android siswa kelas X di SMKS Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025.*

Interdisciplinary Journal of Computer Science, Business Economics, and Education Studies (ICESB), 2(1), 526–537.

D. Oktariani. (2024). "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 15-16.SS

Hidayat, R. (2024). *Pembelajaran Gerak Dasar Tari dalam Kurikulum Merdeka untuk SMK Seni Pertunjukan*. Jakarta: Direktorat SMK, Kemdikbudristek.

Hidayat, T., Jafnihirida, L., & Arsyah, R. H. (2024). *Perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024. Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(4), 67–76.

Iriyanto, D., Suarna, N., & Dana, R. D. (2023). *Peningkatan mutu pembelajaran gerak dasar tari kelas VII melalui video animasi 2D menggunakan model ADDIE. Jurnal Teknoif*, 11(1), 16–23.
<https://doi.org/10.21063/jtif.2023.V11.1.16-23>

Jusirwan, S., Wijaya, I., & Yunus, Y. (2024). *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Cc Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan Kelas X Di SMKN 1 Padang. JATI (Jurnal*

- Mahasiswa Teknik
Informatika), 8(2), 2423-2428.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5305>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Animate untuk siswa SMA kelas X di Kota Mataram*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1641>
- Maydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan. FKIP Universitas Lampung., 10.
- Menrisal, M., Rezi, F., & Rahmadhani, P. (2022). Pengembangan E-Learning Menggunakan PHP Native pada SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 9(1), 25–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i1.106>
- Mustofa Abi Hamid dkk, Media Pembelajaran, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 4.
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Harjuni, L. L. (2022). *Media interaktif berbasis animasi pada pembelajaran tari*. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 6(1), 68–77.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Wirawan, R. P., & Sulistiyo, E. (2020). *Pengembangan perangkat media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 9(3), 507–516. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n3.p507-516>
- Wulandari, W. A., & Rayungsari, M. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 90-98.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.