

DAFTAR RUJUKAN

- Agil, M., Adawiyah, R., Nurhikmah, N., Suhartini, S., Salmitha, L., Hidayah, M., & Rahmi, I. (2023). Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal. *SIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.21093/simas.v1i1.512>.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Platform Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Computing and Education Technology Journal*, 1, 1-10. <https://doi.org/10.20527/cetj.v1i0.4427>.
- Andriana, W. D., Suyatno, S., & Mulyono, M. (2024). Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Dongeng Cinta Budaya sebagai Bahan Ajar BIPA. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 53-71. [Http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v7i1.23481](http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v7i1.23481).
- Anggraeni, S. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pasar Papringan di Temanggung terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. Doctoral dissertation. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Anwar, I. Y., Sugiarso, B. A., & Sengkey, R. (2022). Animasi Interaktif Pembelajaran Sistem Gerak Meliputi Rangka Tubuh dan Tulang. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 43-50. <https://doi.org/10.35793/jti.v17i1.34582>.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Arnyana, I. B. P., Utami, I. A., & Suprianti, G. (2021). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Daring Berbasis TPACK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Sukasada Buleleng Bali. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2103-2112. Bali: LPPM UNDIKSHA.

- Arnyana, I. B. P. (2014). Peranan Budaya Bali dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter di Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*, 187-197.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryanti, I. N. (2022). Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Kemandirian Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 302-310. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.53529>.
- Asmarinnda. 2023. Peningkatan Mutu Di Era Digital. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(1), 157-163.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 3(1), 64-72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Astini, S. M., & Utina, U. T. (2007). Tari Pendet sebagai Tari Balih-Balihan (Kajian Koreografi)(Pendet Dance as Welcome Dance Coreography Research). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 8(2), 170-179. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v8i2.789>.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen penilaian buku teks pelajaran*. Jakarta: BSNP.
- Balqis, Y & Ahmad Raksun (2024). Implementasi Media Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMAN 1 Suela Lombok Timur pada Konsep Replikasi Virus. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2575-2581. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2845>.
- Barus, C. S. A., Pranajaya, S. A., Hutaeruk, B. S., Septiani, S., Nurlina, N., Muntu, S. J. D. L., & Hilmi, D. (2023). *Karakteristik Siswa Abad 21*. Padang: Get Press Indonesia.
- Bestari, I. A. P., Dewi, N. P. N. P., & Budayana, I. N. (2022). Pengembangan Aplikasi Android Kamus IPA Berilustrasi sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di SMP Negeri 1 Denpasar. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 737-745.
- Blinov, D.M. (2022). Educational Animated Videos in School Education. *Computer Science at School*. (1): 30-33. <https://doi.org/10.32517/2221-1993-2022-21-1-30-33>.
- Bohari, B., & Agustian, T. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Capcut pada Praktikum Mata Kuliah Multimedia Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 10(2), 129-133. <https://doi.org/10.31851/kalp.v10i2.18071>.
- Brown, H. D. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Edisi Kedua. New York: Longman.

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Defi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(2), 112-118. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i2.112046>.
- Dewi, N. P. S. R., Juniantari, M., & Bestari, I. A. P. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Flipbook Berorientasi Budaya Lokal bagi Guru-Guru di SMA N 2 Tejakula. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1661-1667.
- Dewi, N. P. S. R., Wibawa, I. M. C., & Devi, N. L. P. L. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran Siklus Belajar 7e Berbasis Kearifan Lokal. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 125-133. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9476>.
- Dick, W., & Carey, L. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. Scott: Foresman.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Fitri, N., Darmawan, S. L., & Siagiyanto, B. E. (2022). Developing Animation Videos as Learning Media for Students Speaking Ability in Description Text on Junior High School 2 Metro. *Journal of English Education and Entrepreneurship (JEEP)*, 2(1), 1-15. <https://doi.org/10.24127/jeep.v2i1.1743>.
- Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., Alauddin, A., & Hamdany, M. Z. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 275-286.
- Fyfield, M., Henderson, M., & Phillips, M. (2019). 25 Principles for Effective Instructional Video Design. In *Proceedings of Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Annual Conference 2019: Diverse Learning. Diverse Goals. One Heart* (pp. 418-423).
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1988). *Principles of Instructional Design* (2nd ed.). New York, NY: Holt, Rinehart and Winston.
- Gregory, R. J. (2014). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (7th ed.). Boston, MA: Pearson.

- Hadian, T., Pkim, M., & Rahmi, E. (2023). *Berteman dengan ChatGPT: Sebuah Transformasi dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti, B. P. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8522-8530. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15918>.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Hendra, S. P. (2024). Examining Indonesia's Aggression towards Malaysia over Tari Pendet Dispute in Youtube Comments: The Role of Collective Narcissism. *ETTISAL: Journal of Communication*, 9(1). <https://doi.org/10.21111/ejoc.v9i1.9709>.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70-73. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.785>.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode Qr dengan Inseri Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3692-3712.
- Iskandar, A., Parnawi, A., Sagena, U., Kurdi, M. S., Fitra, D., Nursofah, N., & Rahmi, H. (2023). *Transformasi Digital dalam Pembelajaran*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Kamila, K., Wilujeng, I., Jumadi, J., & Ungirwalu, S. Y. (2024). Analysis of Integrating Local Potential in Science Learning and its Effect on 21st Century Skills and Student Cultural Awareness: Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 223-233. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.6485>.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation. *Digital*, 4(3), 613-647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>.

- Koehler, M. J., & Mishra, P. (Eds.). (2016). *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators* (2nd ed.). New York, NY: Routledge.
- Kusumaningrum, M. E., Roshayanti, F., & Minarti, I. B. (2021). Pola Tipe Model dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) MGMP Biologi SMA. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(1), 10-19.
- Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Sugiani, K. A., Ita, E., Rawa, N. R., & Noge, M. D. (2021). *Desain pembelajaran berbasis budaya*. Pekalongan: Penerbit Nem.
- Lestari, N. D., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Capcut di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 231-242.
- LeVeau, B. (2024). *Biomechanics of Human Motion: Basics and Beyond for The Health Professions*. New York, NY: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003522775>.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.
- Mahendra, P. R. A. (2021). Conception of Local Wisdom Nangun Sad Kerthi Loka Bali in Character Education. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 4(4), 78-84. <https://doi.org/10.20961/SHES.V4I4.50589>.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Makhmudova, A. A. (2022). Culture is a Certain Level of Historical Development of Society, Human Creative Power and Abilities. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 2(09), 99-105. <https://doi.org/10.55640/eijmrms-02-09-23>.
- Malik, L. A., & Maunah, B. (2023). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran IPS Guna untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 238-255. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2275>.
- Martinus Eko Prasetyo, Zevri, S. E. (2022). Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-Pop Dance Invasion Dc Jakarta. 18(2), 151–162.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Penn State University.

- Miranda, D. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1574–1591. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.462>.
- Miskiyyah, S. Z., Puspita, P. I., Dewi, T. B. T., Mu'izzah, R., Febriyanti, A. A., & Sutrisno, S. (2025). Integrasi Pembelajaran Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal dalam Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Model dan Implementasinya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 618-632. <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.589>.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content Package by Using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- Muslich, M. (2010). *Textbook writing: Dasar-dasar pemahaman, penulisan, dan pemakaian buku teks*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Naidoo, J., & Hajaree, S. (2021). Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners About the Use of Videos and Powerpoint Presentations when Learning Fractions in Mathematics. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 846. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.846>.
- Naik, A. R., Baker, S. G., & Mohiyeddini, C. (2023). What is Culture? *Frontiers for Young Minds*, 11. <https://doi.org/10.3389/frym.2023.1150335>.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A Closer Look into Recent Video-Based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 1-64.
- Nissa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Sistem Gerak Manusia untuk Siswa Kelas XI Di SMA Pekanbaru. Doctoral dissertation. Universitas Islam Riau.
- Nuha, N. T., Putri, S. A., Azzunkha, P. L., & Susilo, B. E. (2024). Kajian Teori: Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 324-327.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Pageno, R. B., Salmilah, S., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 241-254.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI (2007). Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta: Sekretaris Negara.
- Petko, D., Mishra, P., & Koehler, M. J. (2025). TPACK in Context: An Updated Model. *Computers and Education Open*, 8, 100244. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2025.100244>.
- Prameswari, N. K., & Ummah, N. (2022). Analysis of Animation Videos in Online Learning in Class IV Students of MI Imam Syafi'i. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 380-394. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.1695>.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>.
- Prasetyo, M. E. (2024). Perancangan Video Informatif Motion Graphic tentang Pembatasan Emisi Karbon dan Penggunaan Kendaraan Listrik. *Titik Imaji*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30813/v7i1.5168>.
- Prastowo, A. (2021). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribowo, F. S. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i1.1355>.
- Purwanti, P., Darusman, Y., & Zahrah, R. F. (2021). Learning Using Animated Video Media to Improve Student Learning Outcomes. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 4(1), 47-55. <https://doi.org/10.20961/SHES.V4I1.48565>.
- Puspita, A. M. I., SD, S. P., Suryanti, M. P., Mariana, N., & Paksi, H. P. (2024). *Etnopedagogi Berkelanjutan di Pendidikan Dasar*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN*, 2655, 6227. <http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>.
- Rachbini, W., & Evi, T. (2023). *Pengenalan Chatgpt Tips Dan Trik Bagi Pemula*. Banten: Cv. Aa. Rizky.

- Rachman, F. N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Pada Materi Sistem Gerak. Bachelor's thesis. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahayu, D., Kusumastuti, R., Mangkuto, I. R., Nugraheni, A. I. D., & Wibowo, A. P. A. (2024). Ketepatan Penerapan Prinsip Animasi Staging dan Timing pada Video Animasi 2d Motion Graphic. *Information System Journal*, 7(01), 11-19. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1578>.
- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., Wati, K., & Rasilah, R. (2024). Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi. *Didactical Mathematics*, 6(2), 222-229. <https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.10552>.
- Romario, A. W., Saputra, A., & Nasution, B. (2023). Ki Hajar Dewantara dan Pendidikan di Indonesia. Baitul Hikmah: *Jurnal Ilmiah Keislaman*, 1(1), 52–60. https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i1.753.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* (edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187-196. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>.
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.604>.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67-72. <https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830>.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Suanda, I. W., Subrata, I. M., & Rusmayanthi, K. I. (2024). Etnopedagogi sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Biologi. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 13(2), 87-95. <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3687>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhartawan, B., Daawia., Prastawa, S., Reba, Y. A., Abdullah, G., Arifin., Sirjon., Purnama, Z.R., dan Veronika, P. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: CV Rey Media Grafika.
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 185-190. FBS Unimed Press.
- Sukmayasa, I. M. H., & Astari, N. L. P. D. C. (2024). *Pelestarian Budaya Bali Melalui Website*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sulastianto, H. (2010). *Pengertian Seni Budaya. Visual Arts Kontemporer*. Bandung: Grafika Media Pratama.
- Suryani, N. (2019). The Use of Local Culture in Developing Students' Learning Motivation. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 365–372. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i3.13052>.
- Sutajaya, I.M. (2018). *Sistem Gerak Manusia Edisi 2*. Singaraja: Innosain.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 259-268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>.
- Taufan, A., Nendissa, J. I., Sinurat, J., Bormasa, M. F., Tita, H. M. Y., Surya, A., Hehanussa, D. J. A., Ratri, W. S., Lewerissa, Y. A., & Nuraeni, A. (2023). *Kearifan lokal (Local wisdom) Indonesia*. Bandung: Widina Media Utama.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39-45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>.
- Tunnur, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Materi Hukum Archimedes di SMA/MA. Doctoral dissertation. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Utaminingsih, S., Machfud, S., & Kassymova, G. K. (2024). Development of Learning Management with Animated Video to Increase Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 41(2), 31-42.
- Wardani, H. K. (2022). Technology Pedagogy Content Knowledge (Tpack)(Analisis Konsep & Model Pembelajaran). *BASA Journal of Language & Literature*, 2(1), 32-47.

- Welty, G. (2007). The 'Design' Phase of the ADDIE Model (sometimes referred to as The ADDIE Model: An Instructional Generic Design Model). *Journal of GXP Compliance*, 11(4), 40–48
- Wibawa, I. M. C., & Dewi, N. P. S. R. (2022). The Effectiveness of Reading and Writing Learning Videos on Student Learning Outcomes in *Online Learning*. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 18-28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1.44413>.
- Wiryopranoto, S., Herlina, N., Marihandono, D., & Tangkilisan, Y. B. (2017). *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran dan Perjuangannya*. Museum Kebangkitan Nasional.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wulandari, A. S. 2022. Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 682–689. <https://doi.org/10.37630/JPM.V12I3.620>.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Yasin, M., Yaumi, M., & Arsyad, A. (2024). Taksonomi Model-Model Desain Teknologi Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 372-379. <https://doi.org/10.62504/jimr488>.
- Yolida, B., Sinaga, R. M., Maulina, D., & Supriyadi, S. (2023). The Effect of Indonesian Local Culture Integrated Students' Environmental Awareness on Sdgs: PLS-SEM Approach. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(2), 427-438. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.35493>.