

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI  
PROVINSI JAWA TIMUR KELAS 4 SDN KAUMAN III**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD



OLEH:

**ADINDA DAYU EKA MAHARDANI**  
NPM: 19.1.01.10.0006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2023**

Skripsi oleh:

**ADINDA DAYU EKA MAHARDANI**

**NPM: 19.1.01.10.0006**

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI  
PROVINSI JAWA TIMUR KELAS 4 SDN KAUMAN III**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Kediri, 06 Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

Pembimbing II



Karimatus Saidah, M.Pd  
NIDN. 0710039103

Skripsi oleh:

**ADINDA DAYU EKA MAHARDANI**

**NPM: 19.1.01.10.0006**

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI  
PROVINSI JAWA TIMUR KELAS 4 SDN KAUMAN III**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 21 Juli 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd



Penguji 1 : Frans Aditia Wiguna, M.Pd



Penguji 2 : Karimatus Saidah, M.Pd



Mengetahui,



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Adinda Dayu Eka Mahardani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Jombang/ 5 Agustus 2001

NPM : 19.1.01.10.0006

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di daftar pustaka.

Kediri, 06 Juli 2023

Yang Menyatakan



Adinda Dayu Eka Mahardani  
NPM. 19.1.01.10.0006

## ***Motto:***

*Jangan pernah putus asa. Jika Tuhan masih memberimu waktu dan kesempatan. Berusahalah semampu apa yang kamu bisa.*

## ***Kupersembahkan karya ini untuk:***

Ayah dan Ibuku tercinta Bapak Moh. Darmadi dan Ibu Sri Sulistyanik serta adik tersayangku Della Dwi Kusuma Wardani yang senantiasa memberikan doa serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

## Abstrak

**ADINDA DAYU EKA MAHARDANI:** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur Kelas 4 SDN Kauman III, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: Pengembangan, *macromedia flash*, keragaman budaya di provinsi Jawa Timur

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan penyebaran angket kebutuhan, berdasarkan dari hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebar di SDN Kauman III khususnya pada kelas 4, 100% siswa menyatakan bahwa pada proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran sehingga hanya 33% siswa yang paham dengan materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kauman III? (2) Bagaimana kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kauman III? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kauman III?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur menggunakan *macromedia flash* kelas IV SDN Kauman III. (2) Mengetahui kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur menggunakan *macromedia flash* kelas IV SDN Kauman III. (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur menggunakan *macromedia flash* kelas IV SDN Kauman III.

Penelitian ini menggunakan teknik pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan subyek penelitian siswa kelas IV SDN Kauman III. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode ADDIE, menggunakan instrument berupa angket validasi ahli materi dan angket validasi media, angket respon siswa dan angket respon guru, dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian pengembangan ini sebagai berikut (1) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dinyatakan sangat valid, sebab memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,5%. (2) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dinyatakan sangat praktis, sebab memperoleh nilai rata-rata sebesar 90%. (3) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dinyatakan sangat efektif, sebab hasil ketuntasan klasikal siswa sebesar 100%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Mata pelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* karena media tersebut sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan tanpa revisi. (2) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat dijadikan sumber referensi oleh para guru untuk mengembangkan media IT yang lebih kreatif dan membantu kegiatan pembelajaran.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur Kelas IV SDN KAUMAN III ” ini merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP dan sekaligus pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang senantiasa memberikan kritik dan saran.
4. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd selaku penguji 1.
6. Ibu Emi Kusrini, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SDN Kauman III yang sudah memberikan ijin penelitian.
7. Ibu Dina Isrofila, S.Pd.SD., selaku guru kelas yang memberikan waktu dan bimbingan selama penelitian.

8. Orang tua saya yang senantiasa selalu memberikan dorongan, motivasi, dan doa.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 06 Juli 2023

Adinda Dayu Eka Mahardani  
NPM. 19.1.01.10.0006



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Pengembangan .....	4
E. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
A. Kajian Pustaka.....	6
B. Penelitian Terdahulu .....	23
C. Kerangka Pikir .....	26

<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Model Pengembangan .....	27
B. Prosedur Pengembangan .....	27
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	29
D. Uji Coba Model/Produk .....	29
E. Validasi Model/Produk .....	30
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
G. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	41
B. Pengujian Model Terbatas .....	44
C. Pengujian Model Perluasan .....	54
D. Validasi Model .....	59
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
<b>BAB V : SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan .....	66
B. Implikasi .....	66
C. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 Kd dan Indikator .....	10
2.2 Kajian Penelitian Terdahulu .....	23
3.1 Lembar Validasi Ahli Materi .....	32
3.2 Lembar Validasi Ahli Media .....	33
3.3 Angket Respon Guru .....	34
3.4 Kisi-Kisi Soal .....	35
3.5 Kriteria Kevalidan Produk .....	37
3.6 Kriteria Kepraktisan Produk .....	38
3.7 Kriteria Keefektivan Produk .....	39
4.1 Hasil Angket Kevalidan Ahli Media .....	47
4.2 Hasil Angket Kevalidan Ahli Materi .....	49
4.3 Hasil Angket Respon Guru .....	51
4.4 Data Nilai Pretest Uji Coba Terbatas .....	52
4.5 Data Nilai Posttest Uji Coba Terbatas .....	53
4.6 Data Nilai Pretest Uji Coba Luas .....	56
4.7 Data Nilai Posttest Uji Coba Luas .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.3 Kerangka Berpikir .....	26
3.1 Bagan Desain ADDIE .....	27
4.1 Profil Sebelum Direvisi .....	45
4.2 Profil Sesudah Direvisi .....	45
4.3 KD Sebelum Direvisi .....	45
4.4 KD Sesudah Direvisi .....	45
4.5 Tujuan Pembelajaran Sebelum Direvisi .....	45
4.6 Tujuan Pembelajaran Sesudah Direvisi .....	45
4.7 Petunjuk Penggunaan Media Sesudah Direvisi .....	46
4.8 Tujuan Pembelajaran Sebelum Direvisi .....	48
4.9 Tujuan Pembelajaran Sesudah Direvisi .....	48
4.10 Desain Akhir Model Menu Pembuka .....	61
4.11 Desain Akhir Model Menu Utama .....	61
4.12 Desain Akhir Model Petunjuk .....	61
4.13 Desain Akhir Model Profil .....	62
4.14 Desain Akhir Model KD .....	62
4.15 Desain Akhir Model Tujuan Pembelajaran .....	62
4.16 Desain Akhir Model Menu Materi .....	63
4.17 Desain Akhir Model Menu Kuis .....	63
4.18 Desain Akhir Model Keluar .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Lembar Pengajuan Judul .....	71
2. Surat Izin Penelitian .....	73
3. Angket Kebutuhan Guru .....	74
4. Angket Kebutuhan Siswa .....	75
5. Lembar Validasi Ahli Media .....	76
6. Lembar Validasi Ahli Materi .....	80
7. Hasil Angket Respon Guru .....	84
8. Soal Pretest Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas .....	87
9. Soal Posttest Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas .....	89
10. RPP .....	91
11. Silabus .....	97
12. Bahan Ajar .....	103
13. LKPD .....	115
14. Pengembangan Instrumen Penilaian .....	119
15. Dokumentasi .....	126
16. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	128
17. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk .....	129
18. Kartu Bimbingan .....	130

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar ialah kegiatan berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah siswa dapat menyerap materi pelajaran. Faktor-faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran diantaranya adalah guru dan siswa, lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana prasarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai. (Ifrianti & Emilia, 2016)

Saat proses pembelajaran sedang berlangsung, terjadi suatu interaksi antara guru dan siswa yang dapat mempermudah seorang guru untuk mengenali karakteristik dan potensi yang dimiliki siswa. Demikian sebaliknya, ketika sedang berlangsung suatu proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potensi tersebut dapat dioptimalkan. (Fiteriani, 2015)

IPS merupakan satu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional indonesia. Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. (Siska, 2016)

Bagi siswa dalam jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami secara singkat. Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan maka mereka akan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan bagi sebagian siswa pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan. (Noviana, 2019)

Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar Kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam Kurikulum Paradigma Baru digabung dengan mata pelajaran IPA. Kedua mata pelajaran

ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP. (Barlian, 2022)

Berdasarkan hasil observasi terhadap data nilai siswa menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPS pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa mengalami kesulitan. Kondisi tersebut tercermin dari hasil nilai siswa yaitu dari 23 siswa, nilai siswa mencapai KKM hanya 7 siswa sedangkan nilai yang masih dibawah KKM 17 siswa. Ketercapaian siswa dalam hasil belajar sangat jauh dari KKM yang ditetapkan kemendikbud. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan hasil angket yang telah didapat peneliti dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas IV SDN Kauman III masih sangat minim karena guru hanya menggunakan buku catatan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakanpun masih menggunakan metode pembelajaran ceramah. Faktor inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa dibawah KKM, siswa cepat bosan dan tidak paham dengan materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur. Padahal materi tersebut sangat penting agar siswa dapat mengetahui keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur.

Pada hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kauman III menyatakan bahwa 34% siswa menyukai metode pembelajaran ceramah, 34% siswa menyukai metode pembelajaran diskusi, 32% siswa menyukai metode pembelajaran tanya jawab, 84% siswa menyukai belajar secara individu, 100% siswa menyatakan bahwa pada proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Dengan guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur maka hanya 30% siswa yang mendapat nilai diatas KKM.

Berdasarkan hasil angket di atas maka diperlukan media pembelajaran yang berbasis teknologi mengingat saat ini perkembangan teknologi semakin

pesat dan siswa lebih menyukai media pembelajaran yang berwarna, bersuara, dan terdapat banyak gambar sesuai usianya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis berinisiatif membuat media pembelajaran interaktif khususnya pada materi keragaman budaya di Provinsi Jawa Timur, menggunakan *macromedia flash* yang didalamnya terdapat tampilan yang menarik, penuh dengan warna dan animasi, agar siswa lebih tertarik, dapat meningkatkan minat belajarnya, dan juga tidak lagi merasa bosan saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan meningkatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur Kelas IV SDN Kauman III”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Metode pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru ialah metode ceramah, sehingga materi pelajaran sulit dipahami oleh siswa dan cenderung mudah dilupakan.
2. Siswa kurang aktif selama proses pembelajaran karena cenderung berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan, mengerjakan soal, dan terkadang terdapat beberapa siswa tertentu saja yang bertanya jika terdapat materi yang belum dipahami.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan buku catatan sebagai satu-satunya sumber dalam pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif khususnya pada materi keragaman budaya dan bangsa di Provinsi Jawa Timur yang tercakup



dalam mata pelajaran IPS agar menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kauman III ?
2. Bagaimana kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kauman III?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur siswa kelas IV SDN Kauman III?

### **D. Tujuan Pengembangan**

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur menggunakan Macromedia Flash kelas IV SDN Kauman III.
2. Mengetahui kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur menggunakan Macromedia Flash di kelas IV SDN Kauman III.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur menggunakan Macromedia Flash di kelas IV SDN Kauman III.

### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan karya ilmiah ini akan dibagi menjadi lima bab. Bab pertama pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan.

Bab kedua berisi tentang landasan teori yang menjadi landasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai pengertian media pembelajaran, pengertian *macromedia flash*, materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur.

Bab ketiga menjelaskan tentang metode pengembangan mencakup atas model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, dan instrument pengumpulan data.

Bab keempat menjelaskan mengenai data hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang mencakup data hasil penilaian dan data hasil observasi penggunaan produk. Dalam bab ini diuraikan mengenai analisis hasil kelayakan dan kualitas produk. Selain itu, diuraikan pula kajian akhir analisis produk, kelebihan dan kekurangan dari pengembangan produk.

Bab kelima berisi kesimpulan tentang produk yang dihasilkan, saran-saran yang berhubungan dengan pengembangan produk dan dicantumkan pula daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk serta daftar lampiran penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggara. (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Akbar, Sa'dun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Atma, M.P. (2011). *Kebudayaan Banyuwangi*. Malang: Tarsito.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora. (2016). *Data Base Pelaksanaan Pembangunan Infrastruktur Jalan Kabupaten Berbasis Program ARC-GIS*. Blora: BAPPEDA Kabupaten Blora.
- Barlian, Eny. (2022). *Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPS di Sekolah*, Bandar Lampung: PT Pustak Rizki Putra.
- Benny. (2016). *Macromedia Flash*. Semarang: Rineka Cipta.
- Briggs, J. L. (1970). *Principles of Contructional Design*, New York: Holt Rinchart and Winston.
- Fiteriani, Ida. (2015). *Membudayakan iklim semangat belajar pada siswa Sekolah Dasar*. Lampung: Jurnal Terampil
- Gagne. Robert M. (1970). *Instruction Design Principle and Aplication*. New York: Education Technology Publication Inc.
- Gunawan, Rudy. (2016). *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplokasi)*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik,Oemar (2022). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Ifrianti, S., & Emilia, Y. (2016). *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.
- Irene, A. (2016). *Suku Bangsa Indonesia*. Jakarta: Salemba.
- Kemp, J.E. and Dayton, D.K. (2013). *Planning and Producing Instructional Media (Fifth Edition)*. New York: Harper & Row, Publishers.

- Murdyastuti, A. (2013). *Peran Pemerintah Desa Dalam Perubahan Pariwisata Osing di Desa Netriwati*, M. S. L., & Lena, M. S. (2017). *Media pembelajaran matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Noviana, N. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD/MI*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Octaviani, Emillia Vinna. (2015). *Pola Komunikasi Suku Samin Di Kabupaten Blora Terkait Ajaran Yang Dianutnya*. Semarang: *Journal of Tourism and Creativity*
- Raharjo, K. (2012). *Suku Tengger*. Jember: Persada.
- Ramansyah, Wanda (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3*. Bangkalan : Jurnal Ilmiah Edutic
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Ruhimat, Mulyadi. (2011). *Suku Using*. Malang: Sinar Abadi.
- Savitri, A. (2010). *Sejarah Agama Tradisi Tengger Bromo*, Jember: Gunadarma.ac.id
- Siahaan. (2003). *Kebudayaan Madura*. Surabaya: Bintang Mulia.
- Situmorang, Pramana. & Andayani, Elisabeth Perti. (2019). *Penggunaan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. 2019: Indonesian Journal Of Biology Education.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Sudjana, Nana (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijanto, D. (2022). *Rumah Using*. Surabaya: Raja Grafindo.

- Syaflin, S. L. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar*. Palembang: Jurnal Cakrawala Pendas
- Syefrinando, B. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash professional 8*. Jambi: *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*
- Syofnida Ifrianti, Yesti Emilia. (2016). *Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung*. Lampung: Jurnal Terampil
- Tamar, R. H. Z. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN BUDYA DAN BANGSA DI WILAYAH INDONESIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Surakarta: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Wirya, P. (2020). *Suku Samin*. Surabaya: Pramedia.
- Yuliana, Nita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pokok Materi Phytagoras Di Kelas VIII SMP*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Zulyani, R. (2015). *Suku Jawa*. Surabaya: Sinar Baru.