

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.