

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anitah, Sri. (2009). Media Pembelajaran. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Annisa Aulia, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. 5, 6.
- Darmawan, D. (2011). Teknologi pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Hamka. (2018). Media Pembelajaran Inklusi (1st ed.; I. Yuwono, ed.). Publikasi Buku Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.pdf
- Hidayat, S. (2013). Pengembangan kurikulum baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hawkins. (2012). Consumer Behaviour. The McGraw
- Koentjaraningrat, (2000: 181), kebudayaan, Jakarta
- Latuheru. (1988). media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar masa kini. Jakarta :Dekdikbud
- Mariana Pah, 2016. Pengembangan media pembelajaran ICT mengacu kurikulum SD 2013 sub tema bersyukur atas keberagaman untuk siswa kelas IV sekolah dasar: Universitas Sanata Dharma.
- Mustaji, N. A. dan. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.

- Pigeaud, Th, *Javaanse Volksvertoningen 1938 : Bijdrage Tot De Beschrijving Van Land En Volk* (Batavia : Volkslectuur, dialih bahasakan oleh K.R.T. Muhammad Poerwanto, Hari, 2000. *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropolgi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84.  
<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Rusianingsih T. 2017. Fungsi, Makna dan Simbolis Jaranan Turonggo Yakso Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek:Terob, VIII(1)
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Pengembangan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sadiman, 2008. *Media pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sihkabuden.1994.*Klasifikasi dan karakteristik media instruksional sederhana*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Sadiman, Arief. S., dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sudjana, Nana.. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.
- Suyanto. (2020). Implikasi Kebijakan Merdeka Belajar. *KOMPAS*, 08 Februari, 6. <https://suyanto.id/implikasi-kebijakan-merdeka-belajar/>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113> 103.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Yudhi Hermawan (2015) Pengembangan media pembelajaran tematik kelas IV SD berbasis ICT dan multiple intelligences untuk kurikulum 2013. Skripsi thesis, Sanata Dharma University.