

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
ANDROID EDUASEAN UNTUK KELAS VI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh
Adnan Abdillah
NIM 1705197

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
ANDROID EDUASEAN UNTUK KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Oleh
Adnan Abdillah
NIM 1705197

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Adnan Abdillah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Adnan Abdillah

1705197

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
ANDROID EDUASEAN UNTUK KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP 195910121981011002

Pembimbing II



Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.

NIP 199104072019031010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto M. Pd.

NIP 197708272008121001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android EduASEAN untuk Kelas VI Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Adnan Abdillah

1705197

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android EduASEAN untuk Kelas VI Sekolah Dasar”.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ASEAN di kelas VI sekolah dasar. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada dasarnya, dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna karena kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, Agustus 2021

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bagaimanapun usaha yang dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak Endin Jaenudin, Ibu Lilim Halimah, Hamdan Salim, dan Faizal Akbar Awaludin karena selama ini telah memberikan kasih sayang yang luar biasa, memotivasi, dan berkorban banyak waktu untuk penulis.
2. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
3. Bapak Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Mubarak Somantri, M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
6. Kak Agung Imawan, S.Sn., M.Ikom., selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
7. Bapak Ahmad Solihin, S.Pd., selaku guru SDN 001 Merdeka yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
8. Seluruh Dosen dan Staf Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.

9. Dini Rachmadyanti yang selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh Teman-teman seperjuangan PGSD 2017 khususnya kelas C yang telah banyak membantu penulis selama proses menyelesaikan skripsi.
11. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu karena telah membantu penulis.
12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model yang dikembangkan oleh Richey dan Klien. Melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap (1) perencanaan melakukan analisis pengguna dan observasi media pembelajaran di kelas VI sekolah dasar. Ditemukan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi ASEAN dan beberapa media berbasis android yang ditemukan pada aplikasi *google playstore* kurang cocok digunakan dalam media pembelajaran karena terbatas pada materi yang disediakan. Menyusun materi yang ditentukan dan dikembangkan menjadi *flowchart* untuk aplikasi android. Membuat tata letak kasar sesuai dengan *flowchart* dan mengumpulkan gambar atau ilustrasi serta suara yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Pada tahap (2) produksi, menentukan panduan gaya sebagai standar produksi. Membuat aset tombol atau simbol. Setelah data dan bahan terkumpul, dilakukan pembuatan desain UI/UX. Pembuatan aplikasi sesuai dengan desain UI/UX yang dibuat. Pada tahap (3) evaluasi, melakukan penilaian dan validasi para ahli serta guru, untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Media EduASEAN ini mendapatkan nilai 88,6% dengan interpretasi “Sangat Baik” dari ahli materi, 76% dengan interpretasi “Baik” dari ahli media, dan 100% dengan interpretasi “Sangat Baik” dari ahli pembelajar. Persentase nilai dari hasil validasi yaitu 88,2% dengan interpretasi “Sangat Baik” yang menandakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, EduASEAN, pembelajaran di SD

ABSTRACT

This study aims to develop android application-based learning media for geographical characteristics and socio-cultural, economic and political subjects in the ASEAN region. This learning media developed by Design and Development (D&D) model from Richey and Klein. This model has three stages: planning, production, and evaluation. At the first stage, planning can be used to conduct user analysis and observation of learning media for grade VI students in elementary school level. There was a lack of use learning media in the terms of ASEAN subject. The limitations and mismatch of learning materials in some android-based media on the Google Play Store application were found. By arranging the specific subjects and develop it into a flowchart for android applications. Create a rough layout related to the flowchart then collect images or illustrations and sounds needed to build an application. In second stage, production is used to establish style guide for standard production. Create a button or symbol asset. UI/UX design is made after data and materials are collected. Those actions were to create a suitable application related to the final UI/UX design. In the third stage, evaluation is used by experts and learning practitioners or classroom teachers to give assessment and validation. This EduASEAN media got a score of 88.6% with a "Very Good" interpretation from a material expert, 76% with a "Good" interpretation from a media expert, and 100% with a "Very Good" interpretation from a learning expert. They determined the feasibility of its created media. The percentage of validation results is 88.2% with a "Very Good" interpretation that indicates this EduASEAN android application-based learning media is suitable for learning tool.

Keywords: *learning media, EduASEAN, learning in elementary school.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Pembelajaran di Sekolah Dasar	10
2.1.1.1 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	11
2.1.1.2 Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	11
2.1.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	13
2.1.2.1 Model Integrasi Berdasarkan Topik	13
2.1.2.2 Model Integrasi Berdasarkan Potensi Utama.....	14
2.1.2.3 Model Integrasi berdasarkan Permasalahan	14
2.1.3 Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	14
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.3.2 Media Pembelajaran Tematik	15
2.1.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
2.1.3.4 Tujuan Media Pembelajaran	17
2.1.3.5 Fungsi Media Pembelajaran.....	18
2.1.3.6 Manfaat Media Pembelajaran	18

2.1.3.7	Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.1.4	Aplikasi dan Sistem Android.....	19
2.1.4.1	Lengkap	20
2.1.4.2	Terbuka	20
2.1.4.3	Bebas.....	21
2.1.5	ASEAN.....	21
2.1.5.1	Karakteristik Geografis ASEAN	21
2.1.5.2	Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat ASEAN.....	24
2.1.5.3	Kegiatan Ekonomi Negara-Negara ASEAN.....	28
2.1.5.4	Sistem Politik Negara-Negara ASEAN	30
2.2	Penelitian yang Relevan.....	36
2.3	Kerangka Berpikir.....	37
2.4	Definisi Operasional	38
BAB III METODE PENELITIAN.....		40
3.1	Desain Penelitian	40
3.2	Prosedur Penelitian	41
3.3	Partisipan Penelitian.....	41
3.4	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	42
3.5	Analisis Data.....	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Proses Pengembangan Media	47
4.1.1	Temuan	47
4.1.1.1	Perencanaan.....	47
4.1.1.2	Produksi.....	57
4.1.2	Pembahasan	68
4.1.2.1	Perencanaan.....	68
4.1.2.2	Produksi.....	70
4.2	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	72
4.2.1	Temuan	72
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Media.....	72
4.2.1.2	Penilaian Media Pembelajaran Analisis Pengguna	75
4.2.2	Pembahasan	80
4.2.2.1	Hasil Pengembangan Media.....	80

4.2.2.2	Penilaian Media Pembelajaran	81
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		86
5.1	Simpulan	86
5.2	Rekomendasi.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Praktisi Pembelajaran	44
Tabel 3.5 Interpretasi dan Skala Likert.....	45
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media.....	49
Tabel 4.2 Sumber Suara	56
Tabel 4.3 Panduan Gaya	57
Tabel 4.4 Aset Desain	58
Tabel 4.5 Desain UI/UX	61
Tabel 4.6 Proses Pembuatan Aplikasi.....	64
Tabel 4.7 Penilaian Ahli Materi	72
Tabel 4.8 Penilaian Ahli Media	76
Tabel 4.9 Penilaian Ahli Pembelajaran.....	77
Tabel 4.10. Rekapitulasi Penilaian.....	79
Tabel 4.11. Perbandingan Revisi Warna.....	81
Tabel 4.12. Perbandingan Revisi Ukuran Teks.....	82
Tabel 4.13. Perbandingan Revisi Tombol.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Jaringan Laba-Laba.....	12
Gambar 2.2 Model Keterhubungan.....	12
Gambar 2.3 Model Terpadu	13
Gambar 2.4 Peta ASEAN.....	21
Gambar 2.5 Bendera Negara Brunei Darussalam	30
Gambar 2.6 Bendera Negara Kamboja	30
Gambar 2.7 Bendera Negara Indonesia	31
Gambar 2.8 Bendera Negara Laos	32
Gambar 2.9 Bendera Negara Malaysia	32
Gambar 2.10 Bendera Negara Myanmar	33
Gambar 2.11 Bendera Negara Filipina.....	34
Gambar 2.12 Bendera Negara Singapura.....	34
Gambar 2.13 Bendera Negara Thailand.....	35
Gambar 2.14 Bendera Negara Vietnam	36
Gambar 2.15 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Tahapan Model PPE.....	40
Gambar 4.1 Penyusunan Materi di Microsoft Word.....	51
Gambar 4.2 Proses <i>Layouting</i> Kasar di Adobe Photoshop	51
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Aplikasi di Smart Apps Creator 3	51
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> EduASEAN	53
Gambar 4.5 Tata Letak <i>Loading</i> dan <i>Home Screen</i>	54
Gambar 4.6 Tata Letak Cara Penggunaan dan Informasi Aplikasi.....	54
Gambar 4.7 Tata Letak Mari Belajar	55
Gambar 4.8 Tata Letak Mari Bermain	55
Gambar 4.9 Contoh Penerapan Panduan Gaya	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung	85
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing	86
Lampiran 3. Sumber Gambar atau Ilustrasi	87
Lampiran 4. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Media	105
Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran	107
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media	112
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	115
Lampiran 10. Dokumentasi Hasil Media EduASEAN	118

DAFTAR PUSTAKA

- Appkey.id. (2020). *Layout adalah : 4 Prinsip Dasar Desain Layout*. Diakses dari APPKEY: <https://appkey.id/desain/design-ui/layout-adalah/> (diakses pada tanggal 16 Agustus 2021)
- Aprilia, P. (2020). *Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya (Lengkap!)*. Diakses dari Niagahoster Blog: https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/#Pengertian_User_Experience_UX (diakses tanggal 16 Agustus 2021)
- Berpendidikan.com. (2019). *Keadaan Sosial Budaya di Indonesia*. Diakses dari Portal Web Dunia Pendidikan: <https://www.berpendidikan.com/2019/10/keadaan-sosial-budaya-di-indonesia.html> (diakses tanggal 29 Maret 2021)
- Covid-19.go.id. (2020). *Tanya Jawab*. Diakses dari Covid.go.id: <https://covid19.go.id/tanya-jawab?search=Apa%20yang%20dimaksud%20dengan%20pandemi> (diakses tanggal 24 Maret 2021)
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Diakses dari Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum: <https://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm#:~:text=Setiap%20warga%20negara%20berhak%20mendapat%20kesempatan%20meningkatkan%20pendidikan%20sepanjang%20hayat.&text=Setiap%20warga%20negara%20yang%20berusia,tahun%20wajib%20mengikuti%20pendidikan%20d> (diakses tanggal 274 Maret 2021)
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan.
- Hrp, A. R. (2019). *Teori Belajar Pembelajaran Tematik MI/SD*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/apjgk>
- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*.

- Kuswanto, J. & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infortama*.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- KBBI. (2016). *Hasil Pencarian Media*. Diakses dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>
- KemenkoPMK. (2020). *Pembatasan Sosial Berskala Besar*. Diakses dari Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan: <https://www.kemenkopmk.go.id/pembatasan-sosial-berskala-besar> (diakses tanggal 24 Maret 2021)
- Keppres. (2020). *Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. Diakses dari Database Peraturan: [https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135058/keppres-no-11-tahun-2020#:~:text=Keputusan%20Presiden%20\(KEPPRES\)%20NO.,GO.ID%20%3A%20%20HLM.&text=Kepres%20ini%20mengatur%20mengenai%20penetapan,yang%20menimbulkan%20kedaruratan%20kesehatan%20masyarakat.\(diakses%20tanggal%2024%20Maret%202021\)](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135058/keppres-no-11-tahun-2020#:~:text=Keputusan%20Presiden%20(KEPPRES)%20NO.,GO.ID%20%3A%20%20HLM.&text=Kepres%20ini%20mengatur%20mengenai%20penetapan,yang%20menimbulkan%20kedaruratan%20kesehatan%20masyarakat.(diakses%20tanggal%2024%20Maret%202021))
- Maulana, F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Siswa di Kelas V SD*. Bandung.
- Nanda, S. (2020). *Ruang Guru*. Diakses dari Bagaimana Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia Saat Ini?: <https://www.ruangguru.com/blog/bagaimana-sistem-pembelajaran-jarak-jauh-di-indonesia-saat-ini> (diakses tanggal 24 Maret 2021)
- Oriflameid.com. (2020). *Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat ASEAN Tema 1 Kelas 6*. Diakses dari Oriflameid: <https://oriflameid.com/kehidupan-sosial-budaya-masyarakat-asean-tema-1-kelas-6/> (diakses tanggal 29 Maret 2021)

- Prawiro, M. (2019). *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*. Diakses dari Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html> (diakses tanggal 28 Maret 2021)
- Putra, P. H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Game Android pada Konsep Ikatan Kimia*. Jakarta.
- Putra, W. Y. (2015). *TA : Rancang Bangun Aplikasi Pengendalian Proyek Konstruksi Pada CV Sari Kenanga*. Diakses dari Repositori Universitas Dinamika: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1604/> (diakses tanggal 28 Maret 2021)
- Rahmawati, E. (2017). *Analisis Penerapan Manajemen Kelas pada Kegiatan Pembelajaran di SDN Minggiran 1 Kabupaten Kediri*. Thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- Razaq, A. R. (2014). Interaksi Pembelajaran Efektif untuk Berprestasi. *Jurnal PILAR*.
- Resmini, N. (2012). Model-Model Pembelajaran Terpadu. *Universitas Pendidikan Indonesia*
- Saputra, T. A. (2021). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berbasis Pembelajaran Tematik. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- setnas-asean.id. (2017). *Pilar Sosial Budaya*. Diakses dari Sekretariat Nasional ASEAN - Indonesia: <http://setnas-asean.id/en/pilar-sosial-budaya> (diakses tanggal 29 Maret 2021)
- Suda, I. K. (2016). *Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. Diakses dari Google Cendekia: https://scholar.google.co.id/citations?user=9zNs9uoAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Did%26user%3D9zNs9uoAAAAJ%26citation_for_view%3D9zNs9uoAAAAJ%3Au5HHmVD_uO8C%26tzm%3D-420 (diakses tanggal 26 Maret 2020)

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi, N. (2018). *Geografi Kelas 8 | Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN*. Diakses dari Ruang Guru: <https://www.ruangguru.com/blog/kondisi-geografis-negara-negara-asean> (diakses tanggal 29 Maret 2021)
- Supriatna, N., Ade, & Sri. (2012). *Bahan Belajar Mandiri*. Diakses dari Direktori File UPI: http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENDIDIKAN_IPS_DI_SD/BBM_1.pdf (diakses tanggal 26 Maret 2021)
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Umi, C. (2019). *ARIF Cerdas untuk Sekolah Dasar Kelas 6*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wahyudi, dkk. (2021). *Fullstack Android Developer Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal BASICEDU*.