

Pembuatan Aplikasi *Smadita ASEAN School* sebagai Media Pembelajaran ASEAN di SMA Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang

1*Najamuddin Khairur Rijal, 1Haryo Prasodjo, 2Rizki Amalia Tri Cahyani

¹Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas 246 Malang, Jawa Timur, 65144

²Program Studi Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas 246 Malang, Jawa Timur, 65144

*Corresponding Author e-mail: najamuddin@umm.ac.id

Diterima: Januari 2022; Revisi: Januari 2022; Diterbitkan: Februari 2022

Abstrak: Program pengabdian masyarakat ini bertujuan menyediakan media belajar tentang ASEAN yang kreatif dan inovatif bagi guru dan siswa di SMA Diponegoro Tumpang. Hal itu sejalan dengan visi sekolah yang tengah mengembangkan sekolah berwawasan ASEAN melalui program *Smadita ASEAN School*. Namun, masalah yang dihadapi adalah kurangnya informasi dan sumber belajar tentang ASEAN bagi guru dan siswa. Karena itu, kegiatan yang dilakukan adalah pembuatan aplikasi *Smadita ASEAN School* yang dapat diakses melalui ponsel android dengan berisi berbagai informasi tentang ASEAN disertai kuis. Melalui program pengabdian ini diperoleh temuan bahwa sekolah membutuhkan kontribusi perguruan tinggi sebagai mitra, pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta perlunya diseminasi informasi tentang ASEAN, terutama terkait peluang dan tantangan Masyarakat ASEAN.

Kata Kunci: Aplikasi android, ASEAN, Media Pembelajaran, Smadita

Making the Smadita ASEAN School Application as an application ASEAN Learning Media at Diponegoro High School Tumpang Malang Regency

Abstract: This community service program aims to provide creative and innovative learning media about ASEAN for teachers and students at Diponegoro Tumpang High School. This is in line with the school's vision of developing an ASEAN-oriented school through the Smadita ASEAN School program. However, the problem faced is the lack of information and learning resources about ASEAN for teachers and students. Therefore, the activity carried out is the creation of the Smadita ASEAN School application that can be accessed via Android phones containing various information about ASEAN along with quizzes. Through this service program, it was found that schools need the contribution of universities as partners, the importance of creative and innovative learning media and the need to disseminate information about ASEAN, especially related to the opportunities and challenges of the ASEAN Community.

Keywords: Android application, ASEAN, learning media, Smadita

How to Cite: Rijal, N. K., Prasodjo, H., & Cahyani, R. A. T. (2022). Pembuatan Aplikasi Smadita ASEAN School sebagai Media Pembelajaran ASEAN di SMA Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(1), 40–48. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i1.592>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i1.592>

Copyright© 2022, Rijal et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Indonesia sebagai salah satu negara anggota ASEAN memandang perlu mengenalkan ASEAN kepada generasi bangsa. Hal itu, salah satunya, diwujudkan melalui penandatanganan Perjanjian Kerja Sama antara

Direktorat Jenderal Kerja Sama ASEAN Kementerian Luar Negeri dan Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019. Kerja sama ini berisi tentang pengintegrasian pembelajaran politik luar negeri dan kerja sama ASEAN dalam kurikulum pembelajaran. Tujuannya adalah dalam rangka menyebarluaskan nilai ASEAN di tingkat nasional. Upaya penyebarluasan nilai itu tertuang dalam “Cetak Biru ASEAN 2025: Melangkah Maju Bersama” (Sekretariat GTK, 2021).

Salah satu upaya menyebarluaskan nilai ASEAN adalah melalui penyusunan bahan ajar ASEAN. Demikian pula di tingkat sekolah, perlu dikembangkan sekolah berwawasan ASEAN untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya ASEAN bagi Indonesia (Widyanuratikah, 2021). Sebagaimana ditegaskan Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim bahwa di masa mendatang kolaborasi antarnegara dalam semangat kebhinnekaan akan semakin dibutuhkan untuk mengatasi berbagai tantangan global, karena nantinya anak-anak Indonesia akan menjadi duta Indonesia dan berkontribusi untuk dunia. (Sarnapi, 2021; Sekretariat GTK, 2021). Untuk itu, penanaman nilai-nilai ASEAN dan internasional diperlukan.

Dalam kaitannya dengan itu, SMA Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang merupakan sekolah yang tengah berupaya mengembangkan Sekolah Berwawasan ASEAN. Hal itu dilakukan dengan mencanangkan program *Smadita ASEAN School* sejak 23 Mei 2017. Untuk mendukung pengembangan sekolah berwawasan ASEAN, berbagai kegiatan dilakukan. Tujuannya untuk memberikan bekal pengetahuan dan wawasan serta membangun kesadaran masyarakat sekolah (guru dan siswa) tentang ASEAN (Rijal et al., 2018). Beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain lomba dekorasi kelas bertema ASEAN, seminar dan sosialisasi tentang ASEAN, membentuk pojok baca ASEAN dan lainnya.

Berdasarkan diskusi dengan Kepala SMA Diponegoro Tumpang Drs. Djasmani, M.Si. dan Wakil Kepala Sekolah Urusan Kesiswaan Teguh Bagus Nurcahyo, S.Pd., M.M. pada 28 Januari 2020, pihak sekolah menyadari perlunya mitra dalam upaya pengembangan pengetahuan tentang ASEAN dan Masyarakat ASEAN bagi sumber daya guru dan siswa. Caranya, melalui berbagai aktivitas yang selanjutnya diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran ber-ASEAN di antara mereka, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, bahan ajar ASEAN yang perlu dikembangkan harus menjadi sumber ajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus mengembangkan karakter positif pelajar (Sarnapi, 2021). Selain itu, bahan ajar dan media belajar untuk menumbuhkan nilai-nilai ASEAN perlu kontekstual, kreatif, inovatif dan menyenangkan (Astridefi et al., 2016; Nurmaya, 2018; Rijal et al., 2020; Susilo, 2017).

Hal ini sekaligus menjadi tantangan bagi guru yang dituntut untuk merancang pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Kuswanto & Radiansah, 2018; Muyaroah & Fajartia, 2017; Nazar et al., 2020). Termasuk pula media dan bahan ajar untuk mengenalkan berbagai informasi tentang ASEAN tidak bisa lagi sekadar mengandalkan buku bacaan, buku pelajaran, atau media informasi yang konvensional. Tetapi diperlukan media belajar yang inovatif, salah satunya melalui aplikasi yang bisa mereka akses di ponsel kapan saja secara menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan para siswa memiliki minat

dan ketertarikan untuk mengetahui lebih dalam tentang ASEAN yang pada muaranya, dalam konteks ini, akan mendukung visi sekolah untuk mewujudkan sekolah yang berwawasan ASEAN.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka program ini diarahkan untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat terkait pembuatan aplikasi *Smadita ASEAN School* sebagai media pembelajaran ASEAN di SMA Diponegoro Tumpang. Program ini merupakan kelanjutan dalam program pengabdian sebelumnya terkait *ASEAN Class Program* bagi guru di SMA Diponegoro Tumpang (Rijal, Prasodjo, & Cahyani, 2020).

Pentingnya program ini karena berdasarkan diskusi pengabdi dengan pihak sekolah, SMA Diponegoro Tumpang memiliki permasalahan terkait kurangnya informasi dan sumber belajar tentang ASEAN di kalangan siswa, apalagi informasi tentang ASEAN hanya menjadi sub-pembahasan dalam materi mata pelajaran. Adapun sumber belajar dan media informasi yang ada masih bersifat konvensional yang tidak banyak dimanfaatkan oleh siswa. Kurangnya informasi dan keterbatasan sumber belajar ini menjadikan pengetahuan siswa tentang ASEAN masih minim. Hal itu dibuktikan berdasarkan observasi pengusul kepada beberapa siswa, masih ada yang belum mengetahui kepanjangan ASEAN, jumlah negara anggota ASEAN, tanggal berdirinya ASEAN, apa dan bagaimana Masyarakat ASEAN dan hal-hal terkait lainnya.

Program ini menjadi penting seiring dengan tuntutan kebutuhan siswa yang memerlukan media belajar yang menyenangkan dan kreatif. Sehingga solusi yang ditawarkan adalah pembuatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dalam memasyarakatkan ASEAN. Melalui program pengabdian ini, hal tersebut dilakukan dengan membuat aplikasi android yang diberi nama *Smadita ASEAN School*. Adapun tujuan pengabdian ini adalah untuk melakukan pendampingan pembuatan aplikasi *Smadita ASEAN School* yang selanjutnya aplikasi yang telah dibuat dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentang ASEAN bagi guru dan siswa di SMA Diponegoro Tumpang.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa metode dan tahapan. Pertama, sosialisasi tentang rencana pembuatan aplikasi dan gambaran umum aplikasi. Kedua, penyusunan konten yang perlu dimuat dalam aplikasi. Ketiga, setelah konten aplikasi disusun, langkah berikutnya yang dilakukan adalah pembuatan aplikasi oleh tim pengabdi. Keempat, evaluasi dan penyempurnaan aplikasi. Ketika aplikasi telah siap, selanjutnya yang dilakukan adalah memperkenalkan aplikasi serta cara pemanfaatannya kepada guru dan siswa.

Target luaran dari program pengabdian masyarakat ini adalah diluncurkannya aplikasi android bernama *Smadita ASEAN School*. Aplikasi ini tersedia di *Play Store* dan dapat digunakan secara *offline*. Kontennya terdiri dari informasi tentang ASEAN dan perkembangannya, serta kuis ASEAN untuk mengetes pengetahuan dan pemahaman pengguna tentang informasi yang disajikan, serta gambaran *Smadita ASEAN School*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran guru dan media belajar siswa tentang ASEAN. Selain itu, luaran lainnya adalah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan jenis ciptaan program komputer serta adanya *manual book* sebagai panduan penggunaan aplikasi. Adapun ukuran

keberhasilan dari program pengabdian ini adalah selesainya pembuatan aplikasi *Smadita ASEAN School* dan dapat diunduh di *Play Store*. Target jangkauan pengguna aplikasi adalah 100 unduhan dalam tiga bulan setelah dirilis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini dilakukan sebagai upaya menyediakan media pembelajaran tentang ASEAN bagi masyarakat sekolah. Hal itu karena pengetahuan dan pemahaman siswa/siswi SMA Diponegoro tentang ASEAN masih minim (Rijal et al., 2018). Minimnya informasi tentang ASEAN tersebut karena informasi dan pengetahuan tentang ASEAN hanya menjadi sub-pembahasan dalam materi mata pelajaran. Mata pelajaran yang bersinggungan dengan pembahasan ASEAN adalah Ekonomi, Sejarah dan Kewarganegaraan. Demikian pula dengan guru, informasi dasar tentang ASEAN belum sepenuhnya dipahami oleh guru (Rijal, Prasodjo, & Cahyani, 2020).

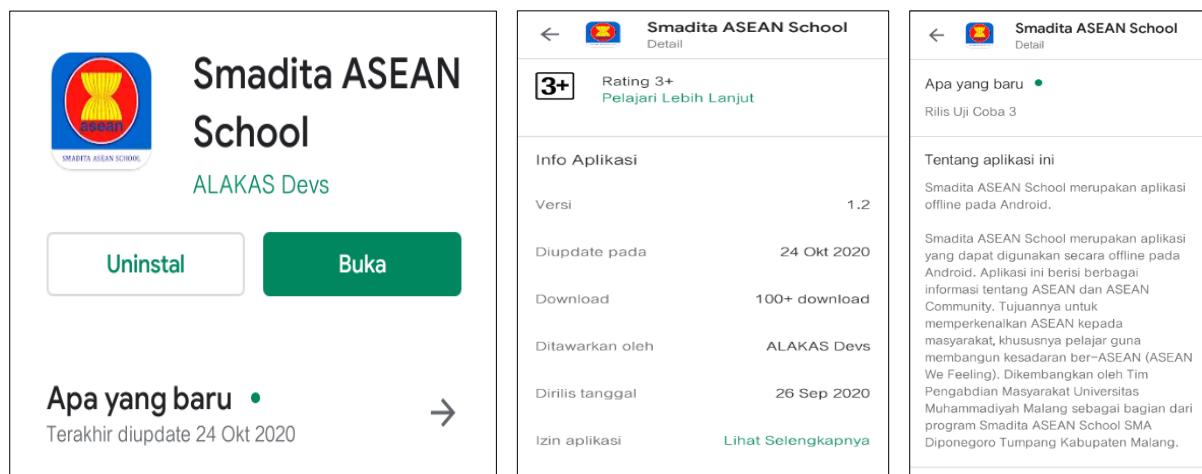
Diseminasi informasi tentang ASEAN membutuhkan media sebagai sumber informasi yang dapat diakses oleh masyarakat sekolah, baik guru maupun siswa. Keberadaan media ini relevan dengan kebutuhan guru dan siswa sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* pada semua ponsel *Android* dan dapat diunduh secara bebas pada *Play Store*. Aplikasi ini berisi berbagai informasi tentang ASEAN dan ASEAN Community. Tujuannya untuk memperkenalkan ASEAN kepada masyarakat sekolah guna membangun kesadaran ber-ASEAN (*ASEAN We Feeling*).

Kedua, penyusunan konten aplikasi. Kebutuhan tentang konten aplikasi telah berusaha dikumpulkan melalui informasi dari guru-guru pada saat program pengabdian sebelumnya yang dilakukan oleh tim yang sama, terkait ASEAN Class Program (Rijal, Prasodjo, & Cahyani, 2020). Dalam pengabdian tersebut, luaran yang dihasilkan adalah adanya Buku Saku ASEAN. Karena itu, konten aplikasi *Smadita ASEAN School* adalah penyesuaian dari konten buku saku dengan beberapa penambahan informasi. Jika konten buku saku hanya berisi tentang gambaran ASEAN, maka konten aplikasi ini juga ditambahkan terkait gambaran program *Smadita ASEAN School* disertai foto-foto kegiatan. Selain itu juga ditambahkan kuis yang terdiri dari 25 soal.



Gambar 1. Sosialisasi dan Diskusi Konten Aplikasi

Selanjutnya, ketiga, pembuatan aplikasi. Pembuatan aplikasi ini dilakukan oleh pihak ketiga, yakni dari tim Lembaga Informasi dan Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang. Aplikasi dibuat berdasarkan konsep yang telah disusun, mulai dari deskripsi aplikasi, warna dominan, hingga konten. Pembuatan aplikasi ini membutuhkan waktu sekitar satu bulan. Selanjutnya, aplikasi didaftarkan di akun *Play Store* untuk diujicobakan. Pertama kali diunggah di *Play Store* tanggal 26 September 2020 dan dapat diunduh secara bebas pada <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.sch.smadita.smaditaaseanschool0>. Gambar 2 menunjukkan deskripsi aplikasi *Smadita ASEAN School* pada *Play Store*.



Gambar 2. Aplikasi *Smadita ASEAN School* di *Play Store*

Secara umum, aplikasi ini terdiri dari 10 menu, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Profil Negara-Negara ASEAN

Menu ini berisi profil singkat sepuluh negara anggota ASEAN yang diurut berdasarkan abjad dalam bahasa Inggris. Berisi nama resmi negara, kepala negara, kepala pemerintahan, ibukota, bahasa, mata uang, hari nasional, serta gambar bendera.

2. Seputar ASEAN

Menu ini berisi informasi umum seputar ASEAN yang disusun dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Beberapa informasi yang ada misalnya tentang sejarah dan latar belakang, pendiri, semboyan, arti bendera dan lambang, prinsip dan keorganisasian, keketuaan, piagam hingga mekanisme penyelesaian sengketa di ASEAN.

3. Masyarakat ASEAN

Menu Masyarakat ASEAN berisi informasi tentang tiga pilar ASEAN *Community*, yakni pilar politik-keamanan, pilar ekonomi, dan pilar sosial budaya, serta latar belakang dan alasan pembentukannya.

4. Indonesia dan ASEAN

Menu ini berisi informasi tentang manfaat ASEAN bagi Indonesia, kontribusi Indonesia pada ASEAN, keketuaan Indonesia di ASEAN serta peran Sekretariat Nasional (Setnas) ASEAN-Indonesia.

5. Hubungan Eksternal

Menu Hubungan Eksternal berisi informasi tentang relasi ASEAN dengan dunia internasional, khususnya berkaitan dengan negara Mitra Wicara ASEAN.

6. ASEAN untuk Masyarakat dan Pemuda

Menu ini memberikan informasi tentang kegiatan ASEAN untuk pemuda, manfaat ASEAN dan *ASEAN Community* bagi pemuda, serta kontribusi pemuda untuk ASEAN. Tambahan pula, terkait keberadaan Pusat Studi ASEAN (PSA).

7. Informasi

Menu ini berisi sumber bacaan dari materi aplikasi sekaligus bacaan lengkap tentang ASEAN dan *ASEAN Community*. Selain itu, informasi lebih lanjut tentang ASEAN yang dapat diakses melalui laman Sekretariat ASEAN di www.asean.org, laman Kementerian Luar Negeri RI di www.kemlu.go.id dan laman Sekretariat Nasional ASEAN-Indonesia di <http://setnas-asean.id>.

8. *Smadita ASEAN School*

Menu ini berisi tentang gambaran program *Smadita ASEAN School*, program SMA Diponegoro Tumpang menuju *Smadita ASEAN School*, serta foto-foto kegiatan dari *Smadita ASEAN School*.

9. Kuis ASEAN

Menu ini berisi 25 soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Soal disusun berdasarkan informasi tentang ASEAN yang sudah dijelaskan pada menu-menu sebelumnya. Setelah menjawab semua pertanyaan, pengguna akan mendapatkan pemberitahuan terkait jumlah jawaban yang benar dari 25 soal yang ada serta terdapat kunci jawaban pada akhir kuis untuk mencocokkan jawaban pengguna.

10. Tentang

Menu ini adalah menu tambahan terkait informasi tentang aplikasi dan tim pengembang.

Gambar 3 di bawah ini menunjukkan tampilan menu dan tampilan beberapa konten dari aplikasi,



Gambar 3. Tampilan Menu Aplikasi *Smadita ASEAN School*

Keempat, evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk penyempurnaan aplikasi. Sejak dirilis pada 29 September 2020, aplikasi telah diperbarui (update) sebanyak dua kali. Pertama, pada tanggal 15 Oktober 2020 untuk penyempurnaan desain dan penyesuaian resolusi agar kompatibel dengan semua jenis ponsel android dan penyempurnaan estetika. Kedua, diperbarui kembali pada tanggal 24 Oktober 2020 untuk penyempurnaan konten khususnya kuis dengan penambahan kunci jawaban pada akhir kuis. Dalam setiap proses itu membutuhkan waktu 2-4 hari untuk disetujui oleh pihak *Play Store*.

Selanjutnya adalah aplikasi diujicobakan kepada guru dan siswa SMA Diponegoro Tumpang. Sejak rilis tanggal 29 September 2020 hingga Desember 2020, aplikasi telah diunduh sebanyak lebih dari 100 kali. Artinya bahwa ukuran keberhasilan yang targetkan tercapai. Selain itu, tim pengabdi juga menyusun *manual book* sebagai panduan penggunaan aplikasi. *Manual book* dibuat dalam bentuk buku digital (*flipbook*) sehingga lebih menarik untuk dibaca. Kemudian dari pada itu, untuk melindungi hak penciptaan pada aplikasi *Smadita ASEAN School*, tim pengabdi telah mendaftarkan jenis ciptaan program komputer ini pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM dan telah memperoleh sertifikat hak cipta.

Lebih lanjut, berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dan diskusi dengan guru, terdapat beberapa temuan yang dihasilkan. Pertama, sekolah di berbagai level, khususnya sekolah menengah atas, membutuhkan kontribusi institusi perguruan tinggi dalam hal diseminasi ilmu dan pengetahuan. Selama ini institusi perguruan tinggi sebagai produsen ilmu pengetahuan lebih banyak dipandang berada di atas menara gading dan tidak membumi (Nuryanto, 2017). Karena itu, perguruan tinggi perlu *down to earth* memberikan kontribusi nyata pada masyarakat, melalui transfer teknologi serta sharing pengetahuan dan pengalaman, salah satunya melalui berbagai program pengabdian masyarakat (Anwas, 2011).

Kedua, kehadiran media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dibutuhkan oleh masyarakat sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi penting seiring dengan kebutuhan ilmu pengetahuan terus berkembang (Anshori, 2017; Budiman, 2017; Rahim, 2011). Karakteristik media pembelajaran yang memanfaatkan beragam fitur internet adalah sifatnya yang fleksibel dan dapat terus diperbarui. Hal ini berbeda dengan media pembelajaran yang konvensional, seperti buku teks. Hal ini sejalan pula dengan tuntutan dunia pendidikan di era Revolusi Industri 4.0.

Ketiga, informasi dan pengetahuan tentang ASEAN menjadi penting untuk didiseminasi kepada masyarakat dan pelajar. Mengingat ASEAN telah memberlakukan Masyarakat ASEAN yang tidak terlepas dari liberalisasi ekonomi dan perdagangan, hingga liberalisasi jasa dan tenaga kerja. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi masyarakat, terutama dunia pendidikan (Abidin, 2016; Aditiany, 2015; Irianto & Febrianti, 2017; Rijal, 2017). Karenanya, penyebarluasan informasi tentang ASEAN dan Masyarakat ASEAN menjadi kebutuhan penting bagi siswa sebagai bekal untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada di era Masyarakat ASEAN.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk membuat aplikasi berbasis *android* yang berisi berbagai informasi tentang ASEAN, yang diberi nama aplikasi *Smadita ASEAN School*. Kehadiran aplikasi ini sebagai jawaban dari kebutuhan SMA Diponegoro Tumpang tentang perlunya media informasi dan media belajar ASEAN yang kreatif guna mewujudkan misi untuk sekolah berwawasan ASEAN. Aplikasi *Smadita ASEAN School* sebagai media pembelajaran ASEAN ini menjadi penting untuk mendiseminasi informasi tentang ASEAN kepada pelajar dalam rangka memberikan bekal

pengetahuan agar mampu memanfaatkan peluang dan menghadapi berbagai tantangan era Masyarakat ASEAN. Aplikasi ini sekaligus menjembatani kolaborasi perguruan tinggi dengan sekolah dalam penyebarluasan ilmu pengetahuan.

REKOMENDASI

Diseminasi informasi tentang ASEAN perlu terus dilakukan melalui berbagai cara dan instrumen. Ke depan, program pengabdian masyarakat perlu dilanjutkan dalam bentuk *ASEAN diplomatic course*. *ASEAN diplomatic course* merupakan pelatihan singkat tentang diplomasi di ASEAN, berkaitan dengan mekanisme sidang dan pengambilan keputusan di ASEAN, mekanisme penyelesaian konflik ASEAN, serta praktik diplomasi dan keprotokoleran ASEAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Peluang dan Tantangan MEA: Kerjasama Pendidikan Indonesia di Kawasan ASEAN. *Ri'ayah: Jurnal Social and Religious*, 1(1), 28–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32332/riayah.v1i01.124>
- Aditiany, S. (2015). Peranan Pelajar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 16(1), 37–42.
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan Tik sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 1(1), 10–20. file:///C:/Users/WINDOWS 10/Downloads/Documents/61-Article Text-540-1-10-20191223.pdf
- Anwas, O. M. (2011). Kuliah Kerja Nyata Tematik Pos Pemberdayaan Keluarga Sebagai Model Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(5), 565–575.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i5.49>
- Astridefi, A., Sasmita, G. M. A., & Rusjayanthi, N. K. D. (2016). Aplikasi Pengenalan Profil Negara di ASEAN Berbasis Augmented Reality. *Merpati*, 4(1), 162–169.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(I), 31–43.
- Irianto, O. P., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya Penggunaan Literasi bagi Generasi Muda dalam Menghadapi MEA. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings*, 640–647.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15–20.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 78–83.
<https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- Nazar, M., Zulfadli, Oktarina, A., & Puspita, K. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membantu Mahasiswa Dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of*

- Science Education), 8(1), 39–54.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16047>
- Nurmaya, A. L. (2018). Penerapan Permainan Karsen (Kartu ASEAN) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PKn Kelas VI SDN 2 Bataraguru Kota Baubau. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 4(1), 624–631. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v4i1.1728>
- Nuryanto, A. (2017). Kritik Budaya Akademik di Pendidikan Tinggi. *The Journal of Society & Media*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.26740/jsm.v1n1.p35-42>
- Rahim, H. M. Y. (2011). Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar. *Sulesana*, 6(3), 127–135. <http://yahoo.com>
- Rijal, N. K. (2017). Tantangan Implementasi ASEAN Community: Kasus di Kota Malang. *Insignia Journal of International Relations*, 4(01), 53–67. <https://doi.org/10.20884/1.ins.2017.4.01.486>
- Rijal, N. K., Kurniawati, D. E., & Suhermanto, D. F. (2018). Pengembangan ASEAN We Feeling di SMA Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. *Jurnal Balireso*, 3(2), 151–165.
- Rijal, N. K., Prasodjo, H., & Cahyani, R. A. T. (2020). ASEAN Class Program Bagi Guru di SMA Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang, Jawa Timur. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 135–142.
- Rijal, N. K., Prasodjo, H., & Prinanda, D. (2020). ASEAN Class Program di MTs. Muhammadiyah 1 Malang. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 90–97. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.17518>
- Sarnapi. (2021, September). *Siswa Belum Banyak Tahu Soal ASEAN, Ini Langkah Pemerintah Indonesia*. <Https://Jurnalsoreang.Pikiran-Rakyat.Com/Pendidikan/Pr-1012522770/Siswa-Belum-Banyak-Tahu-Soal-Asean-Ini-Langkah-Pemerintah-Indonesia?Page=3>.
- Sekretariat GTK. (2021). *Buku Bahan Ajar ASEAN Mendapat Respons Positif dari Kalangan Guru*. <Https://Gtk.Kemdikbud.Go.Id/Read-News/Buku-Bahan-Ajar-Asean-Mendapat-Respons-Positif-Dari-Kalangan-Guru>.
- Susilo, A. K. (2017). *Perancangan Aplikasi Mari Mengenal Negara Asean (Mangga) Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Widyanuratikah, I. (2021, March). *Kemendikbud Siapkan Buku Bahan Pengajaran ASEAN*. <Https://Republika.Co.Id/Berita/Qq2acc368/Kemendikbud-Siapkan-Buku-Bahan-Pengajaran-Asean>.