

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dhiyaulhaq. 2015. *RPUL PLUS*. (Online). Jakarta: Kawah Media. Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia:
https://www.google.co.id/books/edition/RPUL_Plus_SD_Kelas_3_4_5_6/E_WCgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=materi+asean+sd&pg=PA248&printsec=frontcover
- Grasindo, Tim. *Buku: Hafal Mahir Materi IPS*. (Online). Indonesia: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Diunduh, 7 juni 2022. Tersedia:
https://www.google.co.id/books/edition/Hafal_Mahir_Materi_IPS_SD_MI_Kelas_4_5_6/ksRGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=materi+asean+sd&printsec=frontcover
- Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofis, Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Alfabeta
- Igniel. 2021. *Konferensu Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN dari Pertama Sampai Sekarang*. (Online). Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia:
<https://www.thebellebrigade.com/2016/09/konferensi-tingkat-tinggi-ktt-asean.html>
- Khuluqo, I. E. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Pelajar.
- Irsa, dkk. 2015. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linier Congruent Method (LCM). *Jurnal Informatika Global*, 6(1).
- Kumparan. 2021. *Berita Online: 5 Peran Indonesia dalam Bidang Pariwisata di ASEAN beserta penjelasannya*. (Online). Diunduh 7 juni 2022. Tersedia:
<https://kumparan.com/berita-update/5-peran-indonesia-dalam-bidang-pariwisata-di-asean-beserta-penjasannya-1wXw7ttTX8C/full>
- Melsi, A. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pasukadewo, T. 2022. *Bentuk Kerjasama ASEAN di Bidang Olahraga*. Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia: <https://www.scribd.com/doc/215013687/Bentuk-Kerjasama-ASEAN-Di-Bidang-Olahraga>
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Ratnaningsih, N. N. 2014. *Penggunaan Permianan Ular Tangga Untuk Meningkatkan otivasi Belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro*. Sleman. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Retnawati, H. 2014. *Teori Respons Butir dan Penerapannya (Untuk Peneliti, Praktisi, Pengukuran dan Pengujian, Mahasiswa Pascasarjana*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Ayu, R. SP. 2011. *Pengertian Game*, (online). http://retno-ayusp.blogspot.com/2011/03/pengetian-game_23.html (diakses tanggal 20 September 2011, 11.00 WIB).
- Riduwan, R. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfa Beta
- Sadiman, A., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Bandung: UPI.

Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Bahan Ajar Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. Unri Press.

Wina, S. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zaenuddin. 2021. *SEJARAH: Latar Belakang Terbentuknya ASEAN*. (Online). Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia: <https://artikelsiana.com/latar-belakang-terbentuknyasean/#:~:text=Faktor%20Ekstern%20%28dari%20luar%29%2C%20yakni%20akibat%20krisis>