

511/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/10/Januari/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI
EDPUZZLE DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI
INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**

(Penelitian D&D pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN
Cikudaysa 02)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

RAHMA SAVIRA ROSMAWATI

1903799

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

RAHMA SAVIRA ROSMAWATI

1903799

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI
EDPUZZLE DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI
INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.
NIP. 196008011986031002

Pembimbing II

Dr. Asep Rudi Nurjaman, M.Pd.
NIP. 920200119850814101

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD

Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI
EDPUZZLE DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI
INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**

(Penelitian D&D pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN
Cikudaysa 02)

Oleh

RAHMA SAVIRA ROSMAWATI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh derajat Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Rahma Savira Rosmawati 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari, 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang.

Skripsi ini tidak diperbolehkan seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI
EDPUZZLE DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI
INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU**

Rahma Savira Rosmawati

NIM 1903799

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh optimalisasi materi keanekaragaman budaya rumah adat, pakaian adat, dan tari adat di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV SD melalui media digital aplikasi web *Edpuzzle*. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap pelestarian budaya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk “*Edpuzzle*” bahan ajar IPS siswa kelas IV SD, sebagai media pembelajaran pada aplikasi web. Penelitian ini menggunakan pengembangan D&D (*Design and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah angket validasi bahan ajar, tanggapan ahli bahasa, ahli media, guru dan siswa. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle* tentang keanekaragaman budaya rumah adat, pakaian adat, dan tari adat di Indonesia. Hasil uji kelayakan menggunakan angket verifikasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh kategori “Sangat Baik”. Respon guru dan siswa juga mencapai rata-rata 91,3% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” untuk indikator terkait kualitas konten, penyajian, bahasa, dan desain. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* pada mata pelajaran IPS tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” menjadi salah satu pengoptimal media pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi *Edpuzzle*, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS di SD.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR THE EDPuzzle
APPLICATION IN SOCIAL STUDIES SUBJECT MATTER THEME 7 THE
BEAUTY OF DIVERSITY IN MY COUNTRY**

Rahma Savira Rosmawati

NIM 1903799

ABSTRACT

This research is motivated by optimizing the material on the cultural diversity of traditional houses, traditional clothing, and traditional dance in Indonesia in social studies learning for fourth-grade elementary school through the digital media of the Edpuzzle web application. Using learning media can increase students' interest in social studies learning in elementary schools and increase students' awareness of cultural preservation. This research aims to produce the product "Edpuzzle", a social studies teaching material for fourth-grade elementary school students, as a learning medium on a web application. This research uses D&D (Design and Development) development using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The instruments used were questionnaires validating teaching materials, and responses from language experts, media experts, teachers, and students. This research produces a product in the form of learning media for the Edpuzzle web application about the cultural diversity of traditional houses, clothing, and traditional dances in Indonesia. The results of the feasibility test using a verification questionnaire conducted by material experts, language experts, and media experts obtained the "Very Good" category. Teacher and student responses also reached an average of 91.3% with the assessment category "Very Good" for indicators related to the quality of content, presentation, language, and design. Therefore, developing the Edpuzzle application learning media for social studies subject 7 "The Beauty of Diversity in My Country" is one of the learning media optimizers.

Keywords: *Edpuzzle Application, Learning Media, Social Studies Learning in Elementary School.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	90
HALAMAN JUDUL	91
LEMBAR PERNYATAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
KATA PENGANTAR.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
ABSTRAK	92
ABSTRACT	93
DAFTAR ISI.....	94
DAFTAR TABEL	97
DAFTAR GAMBAR.....	98
BAB I PENDAHULUAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.1 Latar Belakang Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.2 Rumusan Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.3 Tujuan Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.4 Manfaat Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1 Media Pembelajaran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.3 Teori Yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2 <i>Edpuzzle</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.1 Pengertian <i>Edpuzzle</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.2 Cara Membuat Akun <i>Edpuzzle</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.3 Cara Membuat Vidio Pertama <i>Edpuzzle</i> ...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

2.3 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.3.1 Hakikat IPS **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.3.3 Karakteristik Pendidikan IPS **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.4 Materi Indahnya Keragaman di Negeriku **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.4.1 Pengertian Keragaman di Negeriku **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.4.2 Materi Rumah Adat di Indonesia **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.4.3 Materi Pakaian Adat di Indonesia **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.4.4 Materi Tarian Adat di Indonesia **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.5 Penelitian yang Relevan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2.6 Kerangka Pikir **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB III METODE PENELITIAN **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.1 Desain Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.2 Prosedur Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.4 Pengumpulan Data **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.5 Instrumen Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.5.1 Wawancara **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.5.2 Angket **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.6 Teknik Analisis Data **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3.7 Penarikan Kesimpulan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB IV PENEMUAN DAN PEMBAHASAN **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

4.1 Temuan Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

4.1.1 Pengembangan Media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* pada Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

4.1.2 Perancangan (*Design*) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

4.1.3 Kelayakan Media Aplikasi <i>Edpuzzle</i> pada Materi Keanekaragaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.4 Respon Guru dan Peserta didik Terhadap Media Aplikasi <i>Edpuzzle</i> Pada Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.1.5 Evaluasi (Evaluation).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2 Pembahasan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Edpuzzle</i> pada Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar.	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2.2 Kelayakan Media Aplikasi <i>Edpuzzle</i> pada Materi Keanekaragaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
4.2.3 Respon guru dan Peserta Didik Terhadap Media Aplikasi <i>Edpuzzle</i> pada Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.1 Simpulan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.2 Implikasi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
5.3 Rekomendasi.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru	43
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Peserta Didik	44
Tabel 3.3 Kis-Kisi Angket Untuk Ahli Media	45
Tabel 3.4 Angket Penilaian Kelayakan Media	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kriteria Kelayakan Isi Materi	46
Tabel 3.6 Angket Penilaian Kelayakan Isi Materi	46
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Kebahasaan	47
Tabel 3.8 Angket Penilaian Kebahasaan	47
Tabel 3.9 Angket Penilaian Guru	48
Tabel 3.10 Angket Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Media	49
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor	50
Tabel 4.1 Perumusan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran.....	56
Tabel 4.2 Garis Besar Program Media (GBPM).....	61
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Media Aspek Isi Oleh Ahli Materi Tahap 1.....	73
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Media Aspek Isi Oleh Ahli Materi Tahap 2.....	74
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Media Aspek Isi Oleh Ahli Bahasa.....	76
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Media Aspek Isi Oleh Ahli Media.....	78
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Keseluruhan Ahli.....	79
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Guru.....	82
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Peserta Didik.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman (<i>come of experience</i>).....	12
Gambar 2.2 Jendela Browser Untuk Masuk Halaman Edpuzzle	15
Gambar 2.3 Halaman Awal Edpuzzle	15
Gambar 2.4 Halaman Log-in Edpuzzle	15
Gambar 2.5 Halaman Log-in Google	16
Gambar 2.6 Halaman Pengisian Data Akun Edpuzzle	16
Gambar 2.7 Halaman Add School	17
Gambar 2.8 Halaman Serch Youtube Edpuzzle	17
Gambar 2.9 Halaman Fitur Edpuzzle	18
Gambar 2.10 Halaman Menu Open Ended	18
Gambar 2.11 Halaman Save Vidio Edpuzzle	19
Gambar 2.12 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Peta Konsep Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia	40
Gambar 4.1 Desain Gambar Untuk Vidio <i>Edpuzzle</i>	58
Gambar 4.2 Pembuatan Vidio Untuk Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	59
Gambar 4.3 Tampilan Awal Mendaftar.....	59
Gambar 4.4 Tampilan Tambah Konten Pada <i>Edpuzzle</i>	60
Gambar 4.5 Pertanyaan Terbuka Pada Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	60
Gambar 4.6 Pertanyaan Pilihan Ganda Pada Aplikasi <i>Edpuzzle</i>	60
Gambar 4.7 Desain Materi Provinsi Nangroe Aceh Darusalam.....	64
Gambar 4.8 Desain Materi Provinsi Jambi.....	64
Gambar 4.9 Desain Materi Provinsi Jawa Barat.....	65
Gambar 4.10 Desain Materi Provinsi Jawa Tengah.....	65
Gambar 4.11 Desain Materi Provinsi Jawa Timur.....	65
Gambar 4.12 Desain Materi Provinsi Bali.....	66
Gambar 4.13 Desain Materi Provinsi Papua.....	66
Gambar 4.14 Penyatuan Gambar Menjadi Bentuk Vidio.....	67
Gambar 4.15 Penambahan Audio Latar dan Penjelasan.....	67
Gambar 4.16 Penambahan Teks.....	68
Gambar 4.17 Penambahan Transisi Video.....	68

Gambar 4.18 Fitur Add Content.....	69
Gambar 4.19 Penambahan Vidio.....	69
Gambar 4.20 Pertanyaan Terbuka Jumlah Provinsi.....	69
Gambar 4.21 Pertanyaan Pilihan Ganda Pakaian Adat Aceh.....	70
Gambar 4.22 Pertanyaan Pilihan Ganda Rumah Adat Jambi.....	70
Gambar 4.23 Pertanyaan Pilihan Ganda Jumlah Penduduk Jawa Barat.....	70
Gambar 4.24 Pertanyaan Pilihan Ganda Rumah Adat Jawa Barat.....	70
Gambar 4.25 Pertanyaan Terbuka Tari Jaipong.....	71
Gambar 4.26 Pertanyaan Pilihan Ganda Tari Reog Ponorogo.....	71
Gambar 4.27 Pertanyaan Pilihan Ganda Pakaian Adat Bali.....	71
Gambar 4.28 Pertanyaan Terbuka Rumah Adat Papua.....	72
Gambar 4.29 <i>Setting</i> Penugasan.....	72
Gambar 4.30 Salah Satu Contoh Perbaikan Isi Materi.....	80

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Atje Setiawan. (2017). Ethnomathematics in Perspective of Sundanese Culture. *Journal on Mathematics Education*, 8(1), 1-16.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aen, D. N., (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Era New Normal. *UNINUS Journal Published*, 6(2), 46-51.
- Ade, Sanjaya. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran (e-book)*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). Medan. Diambil dari www.lpppindonesia.com.
- Amaliah. (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Studen's Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra (PROSODI)*, 14(1), 35-44.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S, Sadiman. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia, M. T. (2020). Improving Student's Listening Skills Using Edpuzzle E-Learning as a Tool. Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/8877>.
- [Azhar, Arsyad. \(2013\). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.](#)
- [Berland, L. K., & Reiser, B. J. \(2008\). *Making Sense of Argumentation and Explanation*. *Science Education*, 26-55. doi:10.1002/sce.20286](#)
- [Budiman, Haris. \(2017\). *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 8\(1\), 31-34. \[Ejournal.radenintan.ac.id\]\(http://ejournal.radenintan.ac.id\).](#)
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 1-19.

- Endayani, H. (2018). Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *Jurnal Ittihad*, 2(2), 117-127.
- Gunawan, Imam. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeta.
- Halimah, L. (2017). *Keterampilan Menagajar sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: Refika Aditama.
- Herlambang, Y. (2018). *Pedagogik Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Hilmi, M. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmu Mandala Education*, 3(2), 167-172.
- Kartina. (2019). *Implementasi Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal SMAN 1 Tumijajar Kabupaten Tulung Bawang Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi). Universitas Lampung.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Badan penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Pembukuan. Jakarta.
- Latifah, U. (2017). Aspek Pengembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Lickona, T. (2015). *Character Matters (Persoalan Karakter) Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebajikan Penting Lainnya (Cet.3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Madona & Yulfia. (2016). Pengembangan IPS Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa SD Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pelangi*, 8(2), 221-228.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Meldina, T. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 15-26.
- Miftahuddin. (2016). Revitalisasi IPS dalam Perspektif Global. *Jurnal Tribakti*, 27(2), 267-284).
- Mulyawati. (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nasution & Maulana. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudera Biru.

- Moeller, Aleidine J (Ed). (2016). *Fostering Connections, Empowering Communities, Celebrating the World*. Lincoln: University of Nebraska.
- Pramono, S. E. (2013). *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-68.
- Rahmadi. (2019). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74.
- Ridwan, A. (2014). Pendidikan IPS dalam Membentuk SDM Beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 27-34.
- Rokhman, F. (2014). *Character Education for Golden Genertion 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years)*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 141, 1161-1165.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rustini, T. (2016). Model Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Eduhumaniora*, 4(1).
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Seeman, C. (2018). How to enchance awareness on bullying for Special Needs Students using “Edpuzzle” a web 2.0 tool. *Ijere: International Journal of Educational Research Review*.
- Setiawan, D. (2013). Reorientasi Tujuan Utama Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif Global. *Jurnal JUPIIS*, 5(2), 58-72.
- Setoyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Silverjanah, V. S. G. & Goviandaraj, A. (2018). *The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. In Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC'18)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 259-268. DOI: <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>.
- [Sintawati, M., & Indriani, F. \(2019\). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge \(TPACK\) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional \(PPDN\). 417-422.](#)
- [Sugiono. \(2020\). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.](#)
- [Sutarti, T., Irawan, E. \(2017\). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: CV. Budi Utama.](#)
- Swenson, D. (2016). *Assessing Learning in a Flipped Classroom. A Publication of the Michigan Association for Computer Users in Learning*, Volume 36 (2), 20.
- Tegeh, I Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, 3(2), 199-203.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333. <https://doi.org/10.2495/fitrah.v3i2.945>
- Wibaranto, Wanda. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Uket Kreatif.
- Widaghono, Djoko. (2010). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

