

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI
SEJARAH KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA DI
KELAS VI SD**

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh

**Putri Dwi Ciska Anggraini
1900735**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN
REPUBLIK INDONESIA DI KELAS VI SD**

SKRIPSI

Oleh

**Putri Dwi Ciska Anggraini
1900735**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Putri Dwi Ciska Anggraini 2023
Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang
April 2023

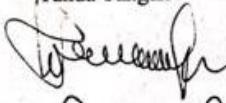
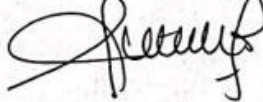

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari Penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Putri Dwi Ciska Anggraini
NIM : 1900735
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS
Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Nama	Dewan Penguji	Tanda Tangan
Penguji 1	: Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd. NIP. 195806141986032002	
Penguji 2	: Dra. Hj. Susilawati, M.Pd. NIP. 196305151991022001	
Penguji 3	: Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd. NIP. 196105231988032001	

Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 17 April 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan tim penguji skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Serang, 19 Maret 2023

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. H. Encep Supriatna, M.Pd.
NIP. 197601052005011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 197907172006041002

HALAMAN PERSETUJUAN

Putri Dwi Ciska Anggraini

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN
REPUBLIK INDONESIA DI KELAS VI SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing Skripsi,



Dr. H. Encep Supriatna, M.Pd.

NIP. 197601052005011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Supriadi, M.Pd.

NIP. 197907172006041002

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamuálaikum Wr.Wb.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD”. Dalam penyusunan skripsi ini, saya telah dibimbing dengan baik oleh dosen pembimbing dan mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa syukur, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Herli Salim, M.Ed.,Ph.D. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang
2. Bapak Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Bapak Dr. H. Encep Supriatna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah banyak membantu memberikan arahan dan bimbingan.
4. Ibu Dr.Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu mengenai akademik.
5. Bapak Ahmad Satibi, M.Pd. yang telah membantu penulis dalam mengembangkan aplikasi Construct 2.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang yang telah memberikan seluruh ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
7. Ibu Rosna Ulina, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Petojo Utara 01 Jakarta yang luar biasa ramah dan hangat menyambut kehadiran penulis
8. Ibu Desi Priatna, S.Pd. selaku guru kelas VI SDN Petojo Utara 01 Jakarta yang sangat baik dan ramah serta membantu pada saat penelitian.
9. Terspesial kepada orang tua tersayang Bapak Syukur dan Ibu Julaiyah yang selalu memberikan dukungan moral, materi, dan spiritual dan yang selalu mendampingi saya pada saat penyusunan skripsi.

10. Kepada keluarga saya Suzulia Kurnia Saputri, Masrul, Nafisha Aurellia Saputri, Zein Alkahfi Abbiyu, dan Soraya Salsabila, yang memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan skripsi.
11. Kepada Muhammad Naufal Abdul Fatah, selaku sahabat dan teman terdekat saya yang selalu memberikan bantuan pada saat penyusunan skripsi.
12. Kepada sahabat saya yang selalu mensupport saya dalam penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan serta semangat kepada penulis dalam rangka penyelesaian studi dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai sebagaimana mestinya dan penulis menyadari bahwa setiap tulisan tidak ada yang sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap skripsi ada perbaikan dan tindak lanjut penelitian hingga menjadi rekomendasi penelitian yang dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya dan membutuhkannya.

Wassalamuálaikum Wr.Wb.

Serang, 17 April 2023

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS HALAMAN**

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Dwi Ciska Anggraini

NIM : 1900735

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : 12 April 2023

Yang menyatakan



Putri Dwi Ciska Anggraini

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD" 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 resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 11 April 2023



Putri Dwi Ciska Anggraini

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI SERANG
Jalan Ciracas Nomor 02 Serang 42116
Telepon: (0254) 200277, Faksimile: (0254) 200277
Laman <http://kd-serang.upi.edu>; surel/*e-mail*: dirkamda_serang@upi.edu

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME Nomor : B-147 / UN40.K5.1 / PK.03.08 / 2023


Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Putri Dwi Ciska Anggraini
NIM : 1900735

Judul Skripsi:

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30 % (14%) pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Serang, 13 April 2023
Ketua Program Studi S1 PGSD,

Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 197907172006041002

X

Putri Dwi Ciska Anggraini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berlandaskan pada belum tersedianya pengembangan media pembelajaran berbasis digital terkait materi sejarah kemerdekaan republik Indonesia kelas VI SD menggunakan aplikasi Construct 2. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Construct 2 (2) Mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee dan Owens yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian berlangsung di SDN Petojo Utara 01, Jakarta dengan subjek uji coba peserta didik kelas VI. Setelah melaksanakan perbaikan dari segi materi untuk menyempurnakan media pembelajaran, hasil pengembangan dari uji validasi materi memperoleh persentase skor 92,3% dan validasi media memperoleh persentase skor 87,5% dengan kategori layak dan valid. Sementara hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase skor 91,48% dengan kategori layak. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada materi sejarah kemerdekaan republik Indonesia di kelas VI SDN Petojo Utara 01 dapat dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi guru, peserta didik, dan peneliti.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia, Construct 2

Putri Dwi Ciska Anggraini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

The Development of using Construct 2 Application in the Social Science Learning Media on History of the republic of Indonesian in the Elementary School Class VI

ABSTRACT

This research is based on the fact that there is no way to make digital learning media for class VI SD using the Construct 2 application about the history of independence of the Republic of Indonesia. This research aims to make digital learning media using the Construct 2 application and to find out how learning media affect student learning outcomes. This study employs research and development procedures by adapting the ADDIE model developed by Lee and Owens, which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research took place at SDN Petojo Utara 01, Jakarta with class VI students as test subjects. After carrying out improvements in terms of material to improve learning media, the results of the development of the material validation test obtained a score percentage of 92.3% and media validation obtained a score percentage of 87.5% in the feasible and valid category. While the results of the student response questionnaire obtained a score percentage of 91.48% in the appropriate category. Thus the development of digital-based learning media on material on the history of the independence of the republic of Indonesia in class VI at SDN Petojo Utara 01 can be declared valid and feasible to be applied in the learning process. The results of this study are expected to be useful for teachers, students, and researchers.

Keywords: Media Learning, History of Indonesia's Independence, Construct 2

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Media Pembelajaran	7
B. Aplikasi Construct 2	13
C. Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia	14
D. Penelitian yang Relevan	20
METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	22
C. Uji Coba Produk	26
a. Desain Uji Coba	26
b. Subjek Uji Coba	26
c. Jenis Data	27
d. Teknik Pengumpulan Data	27

e. Instrumen Penelitian	28
a. Teknik Analisis Data.....	34
HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Prosedur Pengembangan.....	38
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	38
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	41
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	47
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	56
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	58
B. Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Construct 2</i>.....	60
1. Uji Normalitas	62
2. Uji t.....	63
C. Kendala dan Solusi	64
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	66
A. Simpulan	66
B. Rekomendasi	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	26
Gambar 4.1 Navigasi aplikasi media pembelajaran Construct 2	41
Gambar 4.2 Desain Media Pembelajaran	42
Gambar 4.3 Design Halaman Evaluasi	43
Gambar 4.4 Halaman Utama	48
Gambar 4.5 Halaman Informasi.....	48
Gambar 4.6 Halaman Perkenalan	49
Gambar 4. 7 Halaman Materi.....	50
Gambar 4.8 Halaman Evaluasi.....	51
Gambar 4.9 Grafik Hasil Pretest dan Posttest Peserta didik	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara	28
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi.....	29
Tabel 3.3 Angket Validasi Media.....	30
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik.....	32
Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian Para Ahli	35
Tabel 3.6 Kriteria Skor Angket Respon Peserta didik.....	35
Tabel 3.7 Kriteria Analisis Hasil Presentase	36
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	38
Tabel 4.2 Kometensi Dasar.....	40
Tabel 4.3 desaign dan fungsi tools	43
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	54
Tabel 4.6 Hasil Respon Peserta Didik	57
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan	59
Tabel 4.8 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta didik	60
Tabel 4.9 Data Uji Normalitas Shapiro Wilk	62
Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal Pretest dan Posttest	73
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 3. Hasil Instrumen Validasi Materi.....	76
Lampiran 4. Hasil Instrumen Validasi Media.....	78
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian.....	81
Lampiran 6. Hasil Wawancara.....	82
Lampiran 7. Angket Respon Peserta Didik	83
Lampiran 8 Hasil Pretest Tertinggi	85
Lampiran 9 Hasil Pretest terendah	87
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	89

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018." XVI(1):98-107 vol.XVI.
- Agustini, Ketut, and Jero Gede Ngarti. 2020. "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(April 2020):62–78.
- Amirullah. 2017. "Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Pembangunan Nasional." *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Himpunan Ilmu-Ilmu Sosial* 141–48.
- Arisandy, Debby, Jefri Marzal, and Maison Maison. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3):3038–52. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.993.
- Astriani, S. A. (2018). *Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Dias, Lidya Lexeltri, Jhon Enstein, and Gerlan Apriandy Manu. 2021. "Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 4(1):27–34. doi: 10.37792/jukanti.v4i1.233.
- Ekayani, N. L. (2017, Maret). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Retrieved from researchgate: <https://www.researchgate.net/>
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1):93–97.
- Hapsari, Theresia Pinaka Ratna Ning, and Ade Safri Fitria. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Evaluasi Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA* 2(01):11–20. doi: 10.46772/semantika.v2i01.259.
- Jauhari, Moh. Irmawan. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam." *Journal PIWULANG* 1(1):54. doi: 10.32478/ngulang.v1i1.155.
- Khorirunnisya, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Software Construct 2 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. In *SKRIPSI*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Marharjono. 2020. "Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5(1):56–63. doi: 10.51169/ideguru.v5i1.155.

- Masruro, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Menggunakan Construct 2*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Miftahuddin, U. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Android Berbantuan Sftware Construct 2 Pada Pola Bilangan*. Jember.
- Muqdamien, Birru, Umayah Umayah, Juhri Juhri, and Desty Puji Raraswaty. 2021. "Definition Stage in the Four-D Model in Research & Development (R&D) Educational Teaching Aids Snakes and Ladders to Improve Science and Mathematics Knowledge of Children Aged 5-6 Years." *Intersections* 6(1):23–33.
- Novita, Lina, and Fitri Siti Sundari. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital." *Jurnal Basicedu* 4(3):716–24. doi: 10.31004/basicedu.v4i3.428.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Rangkuti, R. U. 2019. "Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa Teknologi" 3(1996):888–93.
- Rohaeni, Siti. 2020. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini." *Instruksional* 1(2):122. doi: 10.24853/instruksional.1.2.122-130.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendiidkan : Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadya, S. (2022, Agustus 24). *Persentase Pengguna Telepon Genggam RI Capai 64,87% pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id>
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shofa, Abd. Mu'id Aris, Mifdal Zusron Alfaqi, M. Mujtaba Habibi, and Rista Ayu Mawarti. 2020. "Sejarah Panjang Pendidikan Karakter Di Indonesia Pada Era Proklamasi Kemerdekaan Sampai Era Reformasi." *Jurnal Rontal Keilmuan PKn* 6(1):73–90
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putri Dwi Ciska Anggraini, 2023
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA DI KELAS VI SD
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Supriatna, E. 2018. "The Application of Portfolio-Based Assessments to Improve Students' Problem Solving." *International Journal Pedagogy of Social Studies* 3(1):79–88.
- Susanto, A. (2019). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2018). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Taneo, Silvester Petrus. (2010). *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, Indah. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). *Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar*. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 215-226.
- Worang, Samuel Kenley, Erandaru Erandaru, and Jacky Cahyadi. 2022. "Perancangan Game Interaktif Berbasis Website Tentang Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia." *Jurnal DKV Adiwarna* 1(1):1–10.