

Pengembangan Aplikasi Giriscope (*Giri Interactive Resource For Innovative Study And Collaboration Online Platform For Education*) Dalam Penguatan Kesadaran Sosial Siswa Di UPT SMPN 18 Gresik

**Nurul Qonitah ¹⁾, Riyadi ²⁾, Bayu Nuansa Segara ³⁾,
Asnimawati ⁴⁾**

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif aplikasi Giriscope (*Giri Interactive Resource For Innovative Study And Collaboration Online Platform For Education*) yang layak, praktis dan efektif dalam penguatan kesadaran sosial siswa melalui pembelajaran IPS materi sejarah lokal. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan. Subjek penelitian ini terdiri dari 31 siswa kelas VII-D dan 2 guru IPS di UPT SMPN 18 Gresik. Berdasarkan hasil analisis dari uji kelayakan oleh 3 validasi ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 89% sedangkan hasil dari 3 validasi ahli materi diperoleh sebesar 84% kedua hasil ini terindikasi telah memenuhi kriteria penilain dan dapat dinyatakan aplikasi Giriscope “Sangat Layak”. Selain itu dari hasil uji kepraktisan melalui angket oleh 31 siswa diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 85% sedangkan hasil dari 2 guru IPS diperoleh sebesar 97% dari kedua hasil ini dapat dikatakan aplikasi Giriscope “Sangat Praktis”. Selanjutnya dilakukan uji keefektifan dari hasil belajar melalui angket kesadaran sosial pada *pretest* dan *posttest* oleh 31 siswa kelas VII-D, selanjutnya data dianalisis dengan SPSS versi 22 melalui uji *N-Gain Score*, dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6311 setara dengan 63,11%, dan terindikasi sebagai kategori “sedang” atau “Cukup Efektif” dalam rentang skor 56-75. Keefektifan ini juga diperkuat dari hasil uji *Paired Sample T-test* dan diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari *p-value* 0,05 ($0,000 < 0,05$) dari hasil uji yang diperoleh maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan uji *Paired Sample T-test* dan perolehan skor *N-Gain Score* dalam penelitian ini membuktikan efektifitas media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi Giriscope “Cukup Efektif” dalam penguatan kesadaran sosial siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah lokal di UPT SMPN 18 Gresik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran IPS, Sejarah lokal, Aplikasi Giriscope, Kesadaran Sosial

Abstract

This study aims to develop an interactive learning medium, the Giriscope application (Giri Interactive Resource For Innovative Study And Collaboration Online Platform For Education), that is feasible, practical, and effective in strengthening students' social awareness through social studies learning of the “Local History” material. The research method used is Research and Development with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) by Thiagarajan. The research subjects consisted of 31 seventh-grade students from class VII-D and two social studies teachers at UPT SMPN 18 Gresik. Based on the results of the feasibility test by 3 media experts, the overall average score was 89%, while the results from 3 subject matter experts were 84%. Both results indicate that the Giriscope application meets the assessment criteria and can be declared “Highly Feasible”. Additionally, the results of the practicality test through a questionnaire administered to 31 students yielded an overall average of 85%, while the results from 2 social studies teachers yielded 97%. Based on these two results, the Giriscope application can be considered “Highly Practical.” Next, the effectiveness of learning outcomes was tested through a social awareness questionnaire administered in pre-tests and post-tests to 31 students in class VII-D. The data was then analyzed using SPSS through an N-Gain Score test, yielding an average score of 0.6311, equivalent to 63.11%, which was indicated as “moderate” or “sufficiently effective” in the 56-75 score range. This effectiveness was also reinforced by the results of the Paired Sample T-test, which obtained a sig. (2-tailed) value of 0.000, which is smaller than the p-value of 0.05 ($0.000 < 0.05$). Based on the test results obtained, it can be stated that there is a significant difference between the pretest and posttest. The significant improvement in learning outcomes based on the Paired Sample T-test and the N-Gain Score obtained in this study proves the effectiveness of the developed media. It can be concluded

that the Giriscope application learning media is "Fairly Effective" in strengthening students' social awareness in social studies learning of "Local History" material at UPT SMPN 18 Gresik.

Keywords: *Interactive Learning Media, Social Studies Learning, Local History, Giriscope Application, Social Counsiousness*

How to Cite: Qonitah, N. dkk. (2026). Pengembangan Aplikasi Giriscope (*Giri Interactive Resource For Innovative Study And Collaboration Online Platform For Education*) Dalam Penguatan Kesadaran Sosial Siswa Di UPT SMPN 18 Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol.6 (No.1): halaman 304-317

PENDAHULUAN

Kesadaran sosial yang rendah pada siswa sebuah refleksi dari kekerasan, sikap apatis lingkungan, dan degradasi interaksi sosial. Menurut Prasolova Forland, kesadaran sosial adalah kemampuan untuk mengenali situasi sosial yang dialami diri sendiri dan orang lain, hal ini memungkinkan seseorang untuk menyadari apa yang sedang terjadi di sekitar mereka sedangkan menurut Weigner dan Guiliano, Gambaran mental tentang diri sendiri dan orang lain dikenal sebagai kesadaran sosial (Setiawan et al., 2019). Fenomena kesadaran sosial yang menurun disertai dengan kurangnya empati, munculnya individualisme, dan tingkat ketertarikan diri yang tinggi dalam interaksi sehari-hari. Kecenderungan ini telah diperkuat berdasarkan data terbaru Januari 2025 Kemen PPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) kekerasan di Provinsi Jawa Timur dari 843 kasus kekerasan yang dilaporkan, sejumlah besar adalah anak-anak usia sekolah: 536 korban berusia antara 13-17 tahun (siswa SMP dan SMA), dengan 285 korban berusia 6 hingga 12 tahun (siswa SD), dan 280 korban di tingkat SMP. Hal ini menunjukkan cerminan lingkungan sosial yang rapuh secara ekologis yang sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai sosiokultural yang minim seperti empati, kasih sayang, toleransi, terabaikan. Selanjutnya, rendahnya kepedulian remaja terhadap pelestarian lingkungan yang tercermin dari sejumlah fenomena seperti, mencoret-coret fasilitas sekolah, membuang sampah sembarangan kurangnya menjaga kebersihan ruang kelas dan toilet, karena disiplin yang mendasar ini memerlukan perhatian khusus terkait dengan kebersihan umum.

Selain itu ketergantungan berlebihan pada gadget dan media sosial berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial siswa, empati melemah, dan meningkatkan kecenderungan *fear of missing out* (FOMO), yang ditandai dengan menurunnya etika berkomunikasi, meningkatnya bahasa agresif, dan munculnya perilaku perundungan. Meskipun era digital memudahkan akses informasi, ketergantungan pada teknologi dapat menjauhkan siswa dari lingkungan sosial dan budaya lokal, termasuk sejarah dan tradisi sebagai identitas daerah. Oleh karena itu, penanaman kesadaran sosial yang berorientasi pada pelestarian budaya dan sejarah lokal menjadi penting, khususnya bagi generasi alpha yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Untuk meningkatkan kesadaran sosial, pengetahuan, keterampilan, dan komunikasi yang efektif antara siswa, guru, keluarga, dan masyarakat sangat penting, hal ini menunjukkan bahwa perancang kurikulum harus meninjau kembali kompetensi kesadaran diri untuk lebih mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa (Rubab et al., 2024).

Pendidikan IPS memiliki peran penting dalam menguatkan keterampilan kesadaran sosial di kalangan siswa serta mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dinamika sosial yang kompleks dalam masyarakat yang beragam, hal ini dilakukan dalam konteks pembentukan karakter yang inklusif, toleran, dan memiliki kesadaran sosial yang tinggi (Wibowo & Safitri, 2024). Melalui penguatan kesadaran sosial diharapkan dapat membangun masyarakat menjadi lebih baik, adil dan

berkelanjutan, hal ini mampu menjadi langkah menuju kemajuan bangsa. Dengan kata lain, kesadaran sosial yang kuat akan menjadi pondasi bagi terciptanya masyarakat yang ideal, yaitu masyarakat yang adil, makmur, dan sejahtera. Sejumlah studi yang menyoroti pentingnya penguatan kesadaran sosial seperti: Penelitian oleh (Hilmin & Noviani, 2023) ini menyoroti pentingnya peran guru dalam menanamkan nilai-nilai yang mendorong pemahaman sosial yang lebih luas. Lebih lanjut penelitian oleh (Purwantiningsih, 2023) Studi ini menekankan pentingnya membangun kesadaran sosial sejak dini untuk menciptakan masyarakat yang lebih disiplin dan bertanggung jawab. Di tengah dinamika era digital ini, guru IPS berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran sosial siswa. Lebih dari sekadar pengajar, guru berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan fenomena dunia maya dengan realitas sosial yang ada di lingkungan siswa. Guru dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya daerah dengan mengintegrasikan materi pembelajaran yang kontekstual seperti sejarah lokal yang berkembang di daerah mereka. Selain itu, guru juga perlu memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan informasi sejarah lokal lebih menarik, seperti dengan membuat konten digital yang relevan, media sosial, atau aplikasi pembelajaran interaktif. Hal ini dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih peduli dan terlibat secara aktif dalam pelestarian sejarah lokal mereka.

Dalam upaya penguatan kesadaran sosial siswa, tentunya dibutuhkan prosedur yang tepat, melalui mata pelajaran IPS tepatnya pada materi sejarah lokal kelas VII tema 04 kurikulum merdeka, dengan berbasis sejarah lokal Kota Gresik. Situs Cagar Budaya “Giri Kedaton” dipilih sebagai topik penelitian ini, dikarenakan Giri Kedaton menjadi salah satu situs yang belum terlalu banyak tereksplor dibandingkan dengan situs-situs lain di kota Gresik. Giri Kedaton merupakan pesantren sekaligus pusat pemerintahan pada masanya di pesisir utara Jawa Timur. Dilansir dari laman resmi Dinas Pariwisata, Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Gresik, Sunan Giri mendirikan kerajaan bernama Giri Kedaton, yang berasal dari kata “Datu”, berarti “Raja”, dan kemudian berubah menjadi “Kedaton”, berarti “Tempat Raja”. Situs Giri Kedaton terletak di daerah Kelurahan Sidomukti, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur (Disparekrabudpora, 2024). Dalam memfasilitasi penyampaian konten materi, perlu adanya media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS ibarat sebuah jembatan yang menghubungkan dunia abstrak pengetahuan dengan realitas kehidupan siswa. Ketika membahas tema 04 sejarah lokal di kelas VII, media ini berperan seperti peta yang menuntun siswa menjelajahi kekayaan sejarah Kota Gresik. Dengan visualisasi menarik, narasi interaktif, atau permainan edukatif berbasis sejarah lokal, media ini mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Jika mereka terinspirasi memahami sejarah Gresik, maka mereka bukan hanya belajar fakta, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial yang menghargai dan melestarikan sejarah lokal sebagai cerminan identitas mereka. Diharapkan siswa dapat menggunakan, mewarisi, melindungi, dan mempertahankan kesadaran akan warisan budaya dalam kehidupan sehari-hari melalui media pembelajaran dan teknik pembelajaran baru yang akan diperoleh nantinya (Mirzachaerulsyah et al., 2017).

Pada penelitian pengembangan ini dengan penelitian terdahulu, tentu memiliki perbedaan mulai dari, variabel, inovasi, metode, sampel hingga lokasi dan waktu penelitian. Seperti pada penelitian yang berjudul “Kuda Kepang Barongan : Eksistensi Kebudayaan Etnis Jawa Di Pontianak Sebagai Sumber Belajar IPS” oleh (Ramadhan et al., 2023) penelitiannya belum mencapai fokus pengembangan media, sedangkan pada penelitian pengembangan ini tidak sebatas mengulik sejarah dan diintegrasikan dengan materi IPS, namun terdapat pengembangan berupa media pembelajaran interaktif. Penelitian serupa oleh (Larasati, 2023) yang berjudul: “Pengembangan Media Camac (Card Match Circle) Berbasis Kearifan Lokal Gresik Untuk Siswa Kelas IV” penelitiannya berfokus pada mata pelajaran Matematika, sedangkan fokus materi penelitian ini pada mata pelajaran IPS tema 04 sejarah lokal di kelas VII. Selain itu terdapat persamaanya, yang juga mengembangkan media

pembelajaran berbasis teknologi, penelitiannya mengembangkan media berupa Camac dengan konteks kearifan lokal Gresik, sedangkan penelitian ini mengembangkan media berupa PPT (*Power Point Text*) yang dikonversi menjadi aplikasi Android dengan konteks sejarah lokal Gresik. Namun berbeda dengan penelitian ini, konten materi sejarah lokal tidak hanya dipandang sebagai sejarah, namun juga dipandang dari jejak sosialnya, agar tetap kompleks dengan pembelajaran IPS, sehingga dapat memfasilitasi penguatan kesadaran sosial pada siswa.

Berdasarkan analisis kondisis awal ditemukan sejumlah masalah terkait kesadaran sosial siswa terhadap lingkungan sosial serta dalam mengenali identitas daerahnya, terutama pada sejarah lokal, karena dipengaruhi keterjangkauan wilayah serta arus globalisasi dan sejumlah guru IPS masih mengandalkan metode konvensional yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi. Berangkat dari sejumlah masalah yang ditemukan, maka dapat menghasilkan sebuah solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, yaitu perlunya penguatan kesadaran sosial siswa dan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPS. Urgensi penelitian ini semakin diperkuat dengan relevansi dari penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa adaptasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Di era perkembangan teknologi yang pesat, guru dituntut untuk terus berinovasi agar pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan mampu mengembangkan keterampilan siswa, termasuk kesadaran sosial. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif PPT yang dikonversikan kedalam bentuk aplikasi berbasis Android menjadi solusi potensial. Media ini dirancang untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta mendekatkan siswa dengan nilai-nilai sejarah lokal Kota Gresik. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta pembelajaran IPS yang efektif, sekaligus menguatkan kesadaran sosial siswa dengan mempelajari jejak sosial situs Giri Kedaton Gresik. Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif sebagai solusi potensial berbasis aplikasi Android yang bernama Aplikasi Giriscope (*Giri Interactive Resource For Innovative Study And Collaboration Online Platform For Education*) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keparaktisan hingga keefektifan aplikasi Giriscope dalam menguatkan kesadaran sosial siswa melalui pembelajaran IPS materi sejarah lokal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan. Setelah melalui tahap perencanaan dan pengembangan media, selanjutnya dilaksanakan uji kelayakan oleh 3 validasi ahli media maupun materi. Setelah melalui uji kelayakan, selanjutnya dilaksanakan uji coba pengembangan media, sekaligus uji kepraktisan serta uji keefektifan media, dengan melibatkan 31 siswa kelas VII-D dan 2 guru IPS UPT SMPN 18 Gresik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket kepraktisan dan angket keefektifan, dengan konsep penilaian skala likert dari skala 1-5. Selanjutnya analisis keefektifan media menggunakan sejumlah uji statistik dengan SPSS versi 22 melalui uji *Paired Sample T-test* dan *N-Gain Score*. Berikut kriteria penilaian angket:

Tabel 1. Kriteria penilaian angket

kriteria	Presentase	Kategori
Sangat Baik	81% - 100%	Sangat Tinggi
Baik	61% - 100%	Tinggi
Cukup Baik	41% - 100%	Sedang
Kurang Baik	21% - 100%	Rendah
Sangat Kurang Baik	1% - 100%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran aplikasi berbasis Android bernama Giriscope, akronim dari *Giri Interactive Resource for Innovative Study and Collaboration Online Platform for Education*. Aplikasi ini ditujukan sebagai alat bantu belajar IPS di tingkat SMP pada materi sejarah lokal. Media pembelajaran interaktif aplikasi Giriscope ini dikembangkan melalui model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), berikut pemaparannya:

A. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian ini bertujuan untuk mengetahui dan menghimpun terkait beragam informasi ataupun data dalam mendukung pengembangan aplikasi Giriscope. Pelaksanaan tahap ini memerlukan serangkaian analisis pembelajaran, berikut pemaparannya:

1. Analisis Ujung Depan

Melalui pengamatan langsung dari sejumlah pengalaman pendampingan hingga mengajar pada pembelajaran IPS dan wawancara atau diskusi dengan guru IPS di SMP Negeri 18 Gresik, salah satunya Ibu Fitriyah, S.S. selaku guru IPS kelas VII, untuk memastikan bahwa media yang akan dikembangkan dapat menunjang kebutuhan belajar siswa. Wawancara ini membahas terkait pedoman dalam merancang materi telah menerapkan kurikulum merdeka dan buku paket sebagai bahan ajar, hingga kendala dan tantangan dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 18 Gresik. Berikut sejumlah kendala dan tantangannya: (1) Adaptasi teknologi kurang optimal (2) Tantangan emosional siswa (3) Materi IPS cenderung kompleks, sehingga diperlukan strategi yang tepat untuk mengemas materi IPS yang praktis dan mudah dipahami (4) Siswa mudah jenuh jika masih menerapkan metode konvensional. Berdasarkan dari hasil observasi langsung dan wawancara bahwasannya masih belum optimal dalam adaptasi teknologi sebagai sarana media pembelajaran IPS terutama penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

2. Analisis Siswa

Berdasarkan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS, materi IPS biasanya cenderung kompleks, dan pemanfaatan teknologi belum optimal yang masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga hal ini membuat sejumlah siswa cenderung merasa jenuh, jika penyampaian materi tidak dibarengi dengan strategi yang tepat.

3. Analisis Konsep

Melalui sejumlah gagasan yang telah di modifikasi namun tetap mengacu pada CP (Capaian Pembelajaran) serta TP (Tujuan Pembelajaran), sehingga dapat dikembangkan media aplikasi Giriscope dengan substansi materi sejarah lokal “Giri Kedaton Gresik”. Berikut pemaparan CP: Siswa mampu mengenali konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan, dalam menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara. Sedangkan TP: Siswa mampu menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang pada kajian sejarah lokal dan toponimi wilayah.

4. Analisis Kurikulum

Beberapa tahun terakhir ini UPT SMP Negeri 18 Gresik telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai pedoman dalam melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), Karena itu dalam mengembangkan media pembelajaran ini perlu menyesuaikan CP yang telah di

tentukan. Dalam menentukan konten materi mengacu pada buku paket IPS kelas VII Kurikulum Merdeka.

5. Analisis Media Pembelajaran

Adaptasi teknologi dalam pembelajaran IPS masih kurang optimal atau cenderung menerapkan metode konvensional. Karena itu perlu adanya pengembangan media aplikasi Giriscope, yang dapat dengan mudah diakses siswa dalam pembelajaran IPS.

6. Analisis Tujuan Pembelajaran

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan perlu adanya sarana berupa media pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, siswa mampu menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang pada kajian sejarah lokal dan toponimi wilayah secara optimal.

B. Perancangan (*Design*)

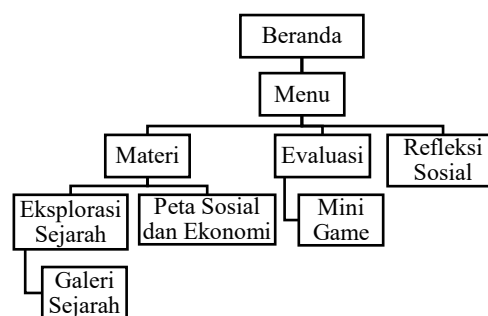
Pada tahap perancangan ini, langkah awal pembuatan media pembelajaran harus menyusun konsep pemrograman media terlebih dahulu, serta mencari sumber terpercaya dalam menyusun isi atau substansi materi, yang tentu perlu adanya keselarasan berdasarkan analisis pada tahap pendefinisian sebelumnya. Penyusunan konsep media pembelajaran harus jelas, mudah dipahami dan sistematis, dengan memaparkan alur perancangan aplikasi secara jelas.

1. Pemilihan Jenis Media dan Software Penunjang

Aplikasi Giriscope menyajikan konten materi sejarah lokal “Giri Kedaton Gresik” dalam perspektif IPS serta dirancang dengan desain visual yang mendukung dengan alur sejarah Giri Kedaton dan dilengkapi fitur mini game yang berisi evaluasi berupa kuis dan fitur refleksi singkat. Berikut beberapa software yang menunjang dalam pengembangan aplikasi Giriscope: *Microsoft Power Point Text, AI Generator, i Spring Suite 11, Website 2 APK Builder* dan Canva.

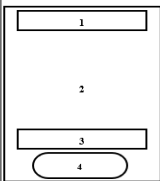
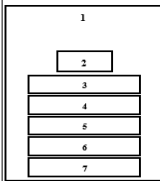
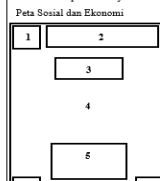
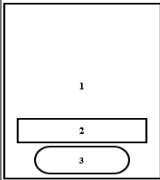
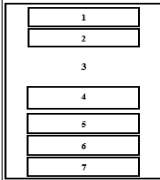
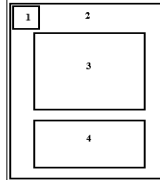
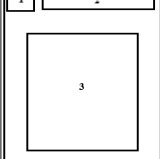
2. Rancangan Awal

Perancangan pada pengembangan media pembelajaran ini diasumsikan sebagai berikut: Hasil pengembangan terbatas pada perangkat Android dan hasil pengembangan diberlakukan untuk mata pelajaran IPS tema 04 sejarah lokal kelas VII UPT SMP Negeri 18 Gresik. Berikut diagram alur (*flowchart*) dan sketsa atau gambaran rangkaian (*storyboard*) media aplikasi Giriscope:



Gambar 1. *Flowchart* Media Pembelajaran (Sumber: Dirancang oleh Peneliti, 2025)

Melalui perpaduan teks, gambar, animasi, serta aktivitas interaktif, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar IPS sekaligus memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari, terutama dalam memperkuat kesadaran sosial siswa.

No.	Sketsa	Keterangan	No.	Sketsa	Keterangan	No.	Sketsa	Keterangan
1.		1. Judul 2. Ilustrasi 3. Narasi Pembuka 4. Tombol "Mulai"	2.		1. Ilustrasi 2. Judul "Menu" 3. Tombol Menu "Eksplorasi Sejarah" 4. Tombol Menu "Peta Sosial dan Ekonomi" 5. Tombol Menu "Mini Game" 6. Tombol Menu "Refleksi Sosial" 7. Tombol Menu "Galeri Sejarah"	3.		1. Tombol "Home" (kembali ke halaman menu) 2. Indikator Pencapaian Halaman 3. Judul 4. Ilustrasi 5. Narasi (konten materi) 6. Tombol Kembali 7. Tombol Selanjutnya
4.		1. Ilustrasi 2. Narasi Pembuka 3. Tombol "Mulai"	5.		1. Indikator Pencapaian Halaman 2. Judul 3. Ilustrasi 4. Soal 5. Pilihan Jawaban 1 6. Pilihan Jawaban 2 7. Pilihan Jawaban 3	6.		1. Tombol "Home" (kembali ke halaman menu) 2. Ilustrasi 3. Narasi 4. Pernyataan dan Kolom Checklist
7.		1. Tombol "Home" (kembali ke halaman menu) 2. Judul 3. Kolom Galeri Foto dan Video						

Gambar 2. *Storyboard* Media Pembelajaran (Sumber: Dirancang oleh Peneliti, 2025)

C. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan tahap penerapan atau hasil dari tahap yang telah dirancang sebelumnya, dalam pengembangan sebuah media perlu adanya sejumlah penilaian dari segi validitas, keefektifan hingga kepraktisan media. Tahap ini juga meliputi penerapan konten materi, desain hingga penyusunan bahan penyerta sebagai panduan penggunaan aplikasi, berikut pemaparannya:

1. Pengembangan Isi Konten

Dalam merancang *Giriscopes* menggunakan tahapan yang sistematis dari desain instruksional yang bersandar pada teori pemrosesan informasi Robert M. Gagne. Dengan pendekatan itu, aplikasi menyajikan materi yang mengaitkan ketiga bidang inti IPS sejarah, geografi, dan ekonomi melalui kombinasi narasi visual dan teks yang mudah dipahami oleh siswa SMP. Sisi sejarah mengangkat tokoh Sunan Giri, struktur pemerintahan Giri Kedaton, serta dampaknya bagi kawasan pesisir utara Jawa. Sisi geografi menjelaskan posisi strategis Gresik, tata ruang di masa lalu, dan kondisi fisik di sekitar situs. Sedangkan sisi ekonomi mengeksplorasi peranan pelabuhan Giri dalam jaringan perdagangan maritim pada eranya. Pengembangan isi konten materi berangkat dari tujuan pembelajaran, tepatnya pada sub materi sejarah lokal, karena materi ini cenderung kontekstual dengan sejarah lokal yang berkembang di daerah siswa yaitu sejarah "Giri Kedaton Gresik". Giri Kedaton berasal dari kata "Giri" yang berarti "bukit", dan Kedaton berarti "Istana", jadi Giri Kedaton adalah istana yang dibangun di atas bukit, untuk alamat lebih lengkapnya, situs Giri Kedaton terletak di Jl. Sunan Giri XIII, Pedukuhan, Kebomas, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Narasi dikemas dengan gambar dan teks ringan dengan harapan siswa mudah memahami isi konten materi. Berikut lima fitur utama aplikasi *Giriscopes* :

- Eksplorasi Sejarah: Menyajikan sejarah seputar berdirinya Giri Kedaton, posisi Sunan Giri sebagai tokoh sekaligus pemimpin agama dan pemerintahan.
- Peta Sosial dan Ekonomi: Menyajikan terkait posisi Giri Kedaton dalam geografi sosial dan ekonomi setempat, termasuk keunggulan laut dan jalur dagang pada masa itu.

- c. Mini Game (Pemimpin Giri): Dalam proses permainan ini, siswa melatih empat kemampuan seperti analisis, diplomasi, empati, dan pengambilan keputusan.
- d. Refleksi Sosial: Fitur ini mengarahkan siswa untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari dengan sikap sehari-hari.
- e. Galeri Sejarah: Menyajikan sejumlah dokumentasi letak dan kondisi situs Giri Kedaton, peninggalan yang masih bertahan, dan artefak budaya.

Keterbatasan sumber narasi sejarah lokal yang valid dan terdokumentasi secara rinci masih terbatas, sehingga konten sejarah dalam aplikasi ini bersifat representatif dan belum sepenuhnya deskriptif mendalam. Pengembangan narasi yang benar-benar berbasis arsip lokal sedang terus dilakukan dan direncanakan dan disempurnakan pada versi aplikasi selanjutnya.

2. Pengembangan Desain

Penentuan desain, mulai dari warna, font, ukuran, pemanfaatan fitur interaktif, backsound aplikasi, konsep tombol (*button*) sebagai navigasi penunjuk alur penggunaan aplikasi, hingga animasi atau elemen tambahan lainnya perlu diperhatikan dalam pemilihannya. Tema desain pada aplikasi Giriscope ini berlatar kerajaan Islam tempo dulu, namun pemilihan warnanya di desain *colorfull* (penuh warna) agar ilustrasi yang dihadirkan lebih hidup dan menarik, sedangkan untuk mempertahankan nuansa kerajaan tempo dulu, dipilihlah warna dengan nuansa coklat keemasan sebagai tampilan halaman pop up. Di karenakan media aplikasi berbasis Android maka ukuran juga disesuaikan standar gadget dengan orientasi portrait (rasio 9:16) dan resolusi fleksibel agar ukuran memori aplikasi tidak terlalu besar, namun tetap mempertahankan kualitas tampilan halaman aplikasi agar ilustrasi dan narasi tetap jelas tampilannya.

3. Pengembangan Bahan Penyerta

Bahan penyerta disusun sebagai sarana terkait seputar informasi dan panduan penggunaan media pembelajaran aplikasi Giriscope, meliputi: identifikasi media, tujuan, petunjuk penggunaan serta perawatan media, hingga profil pengembang.

4. Validasi Ahli (Hasil Uji Kelayakan)

Sebelum tahap uji coba pengembangan, aplikasi Giriscope telah melalui uji kelayakan oleh validasi ahli media maupun materi:

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Validasi		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1.	Daya tarik visual aplikasi	5	5	4
2.	Alur navigasi dan panduan pengguna jelas	10	8	8
3.	Penyajian materi dalam bentuk interaktif	5	5	5
4.	Tersedia fitur latihan/kuis dan umpan balik	4	4	4
5.	Tersedia fitur refleksi	4	4	5
6.	Materi dikaitkan dengan kehidupan nyata	5	4	4
Total Skor		33	30	30
Rata-rata presentase		94%	86%	86%
Rata-rata keseluruhan		89%		
Kategori		Sangat Layak		

(Sumber: Hasil olah data oleh peneliti, September 2025)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 89% > 81%, maka dapat dinyatakan sebagai kategori “Sangat Layak” diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas VII materi sejarah lokal.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Validasi		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum IPS	4	4	4
2.	Kebenaran isi materi sejarah/geografi/ekonomi	4	4	4
3.	Keterpaduan konten antar tema IPS	4	4	4
4.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa SMP	5	4	5
5.	Kedalaman dan keluasan materi	4	5	4
6.	Relevansi konten dengan konteks lokal (Giri Kedaton)	5	4	4
Total Skor		26	25	25
Rata-rata presentase		87%	83%	83%
Rata-rata keseluruhan		84%		
Kategori		Sangat Layak		

(Sumber: Hasil olah data oleh peneliti, September 2025)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 84% > 81%, dan dapat dinyatakan sebagai kategori “Sangat Layak” diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas VII materi sejarah lokal.

5. Uji Coba Pengembangan (Hasil Uji Kepraktisan dan Keefektifan)
Uji coba aplikasi Giriscope ini melibatkan sampel sebanyak 31 siswa kelas VII-D UPT SMPN 18 Gresik. Konsep pelaksanaan uji coba diawali dengan pembagian angket kesadaran sosial kepada siswa sebelum penggunaan aplikasi Giriscope, untuk mengetahui pengetahuan awal (*pretest*), dilanjut penggunaan media aplikasi Giriscope, setelah itu dibagikan kembali angket kesadaran sosial sebagai *posttest* dan angket kepraktisan media aplikasi Giriscope.
6. Hasil Uji Kepraktisan
Penilaian dalam uji kepraktisan media ini meliputi sejumlah aspek yaitu, Efisien, Efektif, Kreatif, Interaktif. Responden angket kepraktisan media melibatkan dua guru pengampu mata pelajaran IPS serta 31 siswa UPT SMPN 18 Gresik.

Tabel 4. Akumulasi Hasil Angket Kepraktisan

No.	Kepraktisan	Rata-rata Presentase	Keterangan
1.	Guru	97%	Sangat Praktis
2.	Siswa	85%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan		91%	Sangat Praktis

(Sumber: Hasil olah data oleh peneliti, Oktober 2025)

Berdasarkan hasil akumulasi penilaian angket kepraktisan oleh guru dan siswa, didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 91% > 81% maka dapat dinyatakan sebagai kategori “Sangat Praktis” diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas VII materi sejarah lokal.

7. Hasil Uji Keefektifan
Penilaian dalam uji keefektifan melalui penyebaran angket kesadaran sosial dengan melibatkan 31 siswa kelas VII-D UPT SMPN 18 Gresik. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui perubahan persepsi dan hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media aplikasi Giriscope. selanjutnya data dianalisis dengan SPSS versi 22 melalui uji *N-Gain Score*, dan uji *Paired Sample T-test*.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain Score*

<i>N-Gain Score</i>	Kategori
0,6311	Cukup

(Sumber: Hasil olah data oleh peneliti, Oktober 2025)

Berdasarkan *output* dari uji *N-Gain Score*, diperoleh nilai sebesar 0,6311, dalam persentase setara dengan 63,11%, dan dapat dinyatakan sebagai kategori “sedang” dalam rentang skor ($0,3 \leq \langle g \rangle 0,7 \leq$) atau “Cukup Efektif” dalam rentang skor 56-75. Keefektifan ini juga diperkuat adanya hasil dari uji *Paired Sample T-test*.

Tabel 6. Hasil uji *Paired Sample T-test*

Angket	Signifikansi	Keterangan
PreTest Kesadaran Sosial- PostTest Kesadaran Sosial	0,000	Terdapat Perbedaan

(Sumber: Hasil olah data oleh peneliti, Oktober 2025)

Berdasarkan *output* dari hasil uji *Paired Sample T-test* yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari probabilitas (*p-value*) 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan media aplikasi Giriscope, sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Giriscope ini terdapat pengaruh pada penguatan kesadaran sosial siswa. Berdasarkan hasil dari sejumlah uji dapat disimpulkan bahwa aplikasi Giriscope “Cukup Efektif” dalam penguatan kesadaran sosial siswa UPT SMPN 18 Gresik.

D. Penyebarluasan (Disseminate)

Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan media yang telah dikembangkan, yang sebelumnya telah melalui penilaian oleh ahli serta uji coba terbatas kepada dua guru dan 31 siswa. Tahap ini terdiri dari Packaging (Pengemasan), Difusi (Penyebaran) dan Adopsi (Penggunaan). Media aplikasi Giriscope telah melalui proses pengemasan dalam bentuk buku panduan disertai *barcode* akses menuju pengunduhan aplikasi. Namun, dalam pengembangannya terdapat *software* dengan versi evaluasi, karena itu tahap difusi dan adopsi saat ini belum optimal dan terbatas. Meskipun demikian, masih terus diupayakan untuk mengatasi keterbatasan ini dengan mencari alternatif yang tepat, seperti mengidentifikasi *software* pengembangan pada versi lain yang tidak terbatas. Hal ini memastikan pengguna mengoperasikan aplikasi secara luas (adopsi) dan merata (difusi) untuk kedepannya. Oleh karena itu, untuk menjamin keberlanjutan dan dampak penggunaan aplikasi, diperlukan perbaikan lebih lanjut untuk mengoptimalkan dan mengimplementasikan tahap difusi dan adopsi secara luas.

Tingkat kelayakan media dengan predikat “Sangat Layak” secara teoritis dibuktikan dari sejumlah temuan pengembangan aplikasi Giriscope yang selaras dengan rumusan Model *Nine Instructional Events Gagne* (Model Sembilan Peristiwa Pembelajaran Gagne) pada teori pemrosesan informasi Robert M. Gagne. Hal ini bisa diamati mulai dari desain visual audio aplikasi Giriscope yang menarik, selaras dengan peristiwa satu, *Gain Attention* (Menarik Perhatian). Tahap ini mampu menjadi proses awal diterimanya stimulus (konten materi aplikasi Giriscope) yang diubah menjadi pemahaman yang dapat diproses dan diingat oleh otak siswa yang kemudian ditransfer kedalam *short term memory* (memori jangka pendek). Aspek desain visual audio ini sudah termasuk dalam indikator penilaian kelayakan media. Selanjutnya pada peristiwa pembelajaran kedua, *Inform Learners of the Objective* (Menginformasikan Tujuan), penyampaian tujuan pembelajaran sudah termasuk dalam bagian kegiatan awal pembelajaran yang tertera pada sintaks pembelajaran pada modul ajar. Selanjutnya pelaksanaan *pretest*, bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa serta menghubungkan konsep kesadaran sosial baru dengan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya, selaras dengan peristiwa pembelajaran ketiga *Stimulate Recall of Prior Learning* (Memicu Ingatan Awal).

Selanjutnya konten materi yang disajikan dalam aplikasi Giriscope, selaras dengan peristiwa pembelajaran keempat, *Present the Content* (Menyajikan Konten Materi). Aspek penyajian konten materi ini sudah termasuk dalam indikator penilaian kelayakan media. Fitur tombol home (Δ), *back* ($\leftarrow$), *next* ($\rightarrow$), *hint* (?) yang berfungsi sebagai petunjuk dalam mengoperasikan aplikasi Giriscope, serta kegiatan membimbing siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam penerapan aplikasi Giriscope, selaras dengan peristiwa pembelajaran kelima, *Provide Learning Guidance* (Memberikan Bimbingan Pembelajaran). Fitur Mini Game: Pemimpin Giri, selaras dengan peristiwa pembelajaran keenam, *Elicit Performance* (Mendorong Pembelajaran). Fitur *feedback* (umpan balik) yang dimiliki masing-masing pilihan jawaban latihan kuis pada fitur Mini Game bertujuan untuk melatih siswa bahwa setiap keputusan memiliki konsekuensi masing-masing, selaras dengan peristiwa pembelajaran ketujuh, *Provide Feedback* (Memberi Umpan Balik). Pelaksanaan *posttest* angket kesadaran sosial, selaras dengan peristiwa pembelajaran kedelapan, *Assess Performance* (Mengukur Hasil Pembelajaran). Proses penerapan dan pengorganisasian ulang pengetahuan pada fitur refleksi sosial inilah yang dapat menstimulus transfer pengetahuan menuju *long term memory* (memori jangka

panjang) siswa, hal ini selaras dengan peristiwa pembelajaran kesembilan, *Enhance Retention and Transfer* Meningkatkan Retensi dan Transfer.

Tingkat kelayakan ini juga sejalan dengan temuan dalam penelitian pengembangan oleh (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023) yang mengembangkan media digital pada materi sejarah, di mana hasil validasi ahli materi mencapai 95% dan ahli media mencapai 95,8% dengan kategori sangat baik. Selaras dengan hal tersebut, (Simamora et al., 2022) juga menemukan bahwa pengembangan media interaktif berbasis sejarah lokal memenuhi standar kelayakan tinggi, dengan skor ahli materi 95% dan ahli media 95,68%. Konsistensi antara temuan penelitian ini dengan penelitian terdahulu menegaskan bahwa integrasi konten sejarah lokal ke dalam format digital interaktif (seperti aplikasi Android) telah memenuhi standar akademik dan pedagogis yang valid untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS.

Selain itu hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media aplikasi Giriscope yang terindikasi sebagai predikat “Sangat Praktis” digunakan dan diterima baik oleh siswa maupun guru, sejalan dengan penelitian oleh (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023) yang mencatat bahwa respon pengguna terhadap media digital sejarah mencapai 96,7% (siswa) dan 96,8% (guru), yang mengindikasikan bahwa media digital mampu menarik minat dan mempermudah pemahaman siswa. Lebih lanjut, (Simamora et al., 2022) dalam uji coba produknya juga membuktikan bahwa media interaktif sejarah lokal mendapatkan respon “Sangat Layak” dari kelompok uji luas dengan persentase 91,37%. Hal ini membuktikan bahwa transformasi materi sejarah lokal ke dalam aplikasi seluler (*mobile learning*) merupakan solusi praktis yang relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Peningkatan kesadaran sosial siswa dapat dijelaskan secara mendalam melalui teori kesadaran sosial Sheldon. Keefektifan media mampu memicu dan menguatkan representasi empat aspek utama pemahaman sosial dalam diri siswa, yang berfokus pada faktor motivasi *Self Grounded*. Analisis temuan menunjukkan bahwa proses ini dapat menggeser fokus siswa dari perilaku yang didorong eksternal menjadi tindakan yang didorong oleh fondasi nilai internal, berikut pemaparannya: 1.) Pengalaman diri dari perspektif diri (internalisasi nilai): Media mendorong siswa untuk menyerap nilai-nilai sosial (seperti kejujuran dan tanggung jawab) menjadi keyakinan pribadi. Peningkatan pada indikator ini menunjukkan siswa bertindak berdasarkan pemahaman nilai dari dalam diri. 2.) Penampilan diri dari perspektif diri (inisiatif perilaku dan tanggung jawab sosial): Selaras pada butir instrumen, menolong tanpa diminta atau menjaga kebersihan tanpa disuruh. Hal ini menegaskan bahwa aplikasi Giriscope dapat mengubah pemahaman nilai menjadi tindakan nyata, yang didorong oleh kemauan sendiri melalui pengambilan keputusan dalam menjawab butir instrumen angket kesadaran sosial. 3.) Pengalaman orang lain dilihat dari perspektif diri (kesadaran empati): Aplikasi Giriscope dapat menstimulus kemampuan siswa untuk merasakan penderitaan atau kesulitan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai internal siswa memicu respons emosional yang kuat terhadap situasi sosial. 4.) Pengalaman orang lain dilihat dari perspektif orang lain (melihat sudut pandang lain): Melalui konsep dalam aplikasi, siswa diminta untuk secara aktif memindahkan pusat pemikiran mereka untuk melihat masalah dari posisi orang lain. Peningkatan pada indikator ini adalah representasi bahwa media dapat melatih kemampuan kognitif untuk melihat dari sudut pandang orang lain, yang merupakan dasar utama untuk munculnya perilaku sosial yang matang dan bertanggung jawab.

Kesadaran Sosial yang fungsional dan berkelanjutan harus berakar pada nilai internal individu (*Self Grounded*), bukan sekedar terhadap respon eksternal. Suatu individu harus memiliki pemahaman dan penerimaan yang stabil terhadap nilai dirinya sebelum memahami cara mengolah dan menanggapi opini orang lain. Media aplikasi Giriscope dirancang untuk memberikan umpan balik yang tepat dan melatih pengambilan keputusan pribadi (seperti fitur Mini Game: Pemimpin Giri, yaitu latihan kuis berbasis konsekuensi), fitur ini secara langsung memicu refleksi diri dan pemilihan nilai, yang

merupakan inti dari faktor *Self Grounded*. Pemfokusan pada *Self Grounded* bertujuan membangun fondasi karakter yang stabil sebelum mengevaluasi kemampuan siswa dalam menghadapi dinamika sosial yang lebih kompleks. Dari pemaparan diatas menunjukkan bahwa penguatan kesadaran sosial terjadi karena adanya stimulus dari aplikasi Giriscope, yang berhasil memicu proses kognitif (pengetahuan) sosial yang berasal dari akomodasi sejumlah indikator teori kesadaran sosial Sheldon, dan proses internalisasi difasilitasi oleh model sembilan peristiwa pembelajaran Gagne yang selaras dengan fitur-fitur yang dimiliki aplikasi Giriscope.

Tingkat keefektifan ini juga dapat diamati melalui pendekatan media pembelajaran interaktif. Sebagaimana dijelaskan oleh (Putri et al., 2024), pembelajaran IPS yang interaktif seperti penggunaan media digital mampu meningkatkan partisipasi siswa, keterampilan sosial, dan pemahaman terhadap isu-isu sosial yang ada. Media interaktif membantu siswa menghubungkan teori dengan realitas kehidupan, yang merupakan kunci dalam membangun empati dan kesadaran sosial. Selain itu, pengangkatan konten sejarah lokal dalam aplikasi ini berperan vital dalam internalisasi nilai. Sejalan dengan penelitian oleh (Arifin et al., 2024) yang menyatakan bahwa integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPS merupakan strategi efektif untuk membentuk karakter peduli dan tanggung jawab sosial siswa. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi sejarah, tetapi juga sebagai instrumen pembentuk karakter yang mengontekstualisasikan nilai masa lalu untuk membangun kesadaran sosial masa kini, sesuai dengan tujuan pendidikan IPS untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, media aplikasi Giriscope dapat dinyatakan “Sangat Layak” dan “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi sejarah lokal. Kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli yang menunjukkan kesesuaian isi, tampilan, dan tujuan pembelajaran, sedangkan kepraktisan media tercermin dari respon positif guru beserta siswa terhadap kemudahan serta kebermanfaatan penggunaan media. Selain itu, penggunaan media aplikasi Giriscope juga terbukti “Cukup Efektif” dalam memperkuat kesadaran sosial siswa, yang ditunjukkan melalui adanya peningkatan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Dengan demikian, media Giriscope dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mendukung peningkatan hasil belajar serta penguatan kesadaran sosial siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah lokal di UPT SMPN 18 Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1610–1623. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>
- Arifin, I., Hasanah, U., & Hasbahuddin. (2024). Membangun Kesadaran Sosial Siswa Sejak Dini melalui Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. *Celebes Journal of Elementary Education*, 2(2), 121–127. <https://doi.org/10.31605/cjee.v2i2.4547>
- Disparekrafbudpora. (2024, April 17). *Situs Cagar Budaya Giri Kedaton*. disparekrafbudpora.gresikkab.go.id. <https://disparekrafbudpora.gresikkab.go.id/detailpost/situs-cagar-budaya-giri-kedaton>
- Hilmin, H., & Noviani, D. (2023). Membangun Kesadaran Publik Anti Korupsi Dalam Konsep Pendidikan Berbasis Agama Islam. *IHSANIK: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 36–48.

- Larasati, A. E. (2023). Pengembangan Media Camac (Card Match Circle) Berbasis Kearifan Lokal Gresik Untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Imiah Pendidikan Dasar)*, 3(03), 1–8.
- Mirzachaerulsyah, E., Wasino, & Arif Musadad, A. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS VISUALISASI SITUS KOTA LAMA TEGAL UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI CAGAR BUDAYA DI SMA NEGERI 3 KOTA TEGAL. In *HISTORIKA* (Vol. 20, Number 1).
- Purwantiningsih, A. (2023). *ETIKA PEMBELAJARAN DALAM KONTEKS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: SUATU ALTERNATIF MEMBANGUN PILAR PENDIDIKAN*. 15(1), 320–332.
- Putri, S., Siregar, P. D., Andini, A., Novia, N. Y., Hasibuan, S. M., & Yusnaldi, E. (2024). Membangun Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS yang Interaktif. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1325–1334. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2220>
- Ramadhan, I., Firmansyah, H., Adlika, N. M., Wiyono, H., & Putri, A. E. (2023). KUDA KEPANG BARONGAN: EKSISTENSI KEBUDAYAAN ETNIS JAWA DI PONTIANAK SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(2), 147. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i2.3956>
- Rubab, U. E., Parveen, N., Jafari, S. M., & Yousuf, M. I. (2024). Social and Emotional Self-Awareness Skills among Students: A Case Study. *Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(1), 336–343. <https://doi.org/10.55737/qjssh.649789352>
- Setiawan, R., Almusawa, Y., & Iva Prestiana, N. D. (2019). *Pengaruh Kesadaran Sosial dan Komitmen Organisasi terhadap Perilaku Kewargaan Organisasional pada Perawat di Rumah Sakit Umum Daerah Kota Bekasi Rony Setiawan*.
- Simamora, R. S., Najuah, N., Manalu, J. P., Haloho, H. D., & Sidiq, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH LOKAL MATERI TOKOH NASIONAL DAN DAERAH DALAM MEMPERJUANGKAN KEMERDEKAAN KELAS XI SMA NEGERI 1 BANDAR. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 1–14.
- Wibowo, A. W. A., & Safitri, S. (2024). *PENTINGNYA PENDIDIKAN IPS DALAM MEMBENTUK WARGA NEGARA YANG BERBUDAYA*.