

Pengembangan Multimedia Interaktif Berpendekatan Challenge-Based Learning Berbasis Cerita Rakyat Ni Bawang dan Ni Kesuna untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Putu Wicitra Pebriani^{1*}, I Kadek Suartama², Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana³

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia
Email: wicitrapebriani16@gmail.com

Abstrak

Rendahnya keterampilan sosial siswa sekolah dasar berdampak pada kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi secara positif dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut diperkuat oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif serta pendekatan pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan keterampilan sosial secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menganalisis validitas, mengevaluasi kepraktisan, dan menguji efektivitas multimedia interaktif berpendekatan Challenge-Based Learning (CBL) berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 2 ahli isi pembelajaran, 2 ahli desain pembelajaran, 2 ahli media pembelajaran, 3 siswa pada uji coba perorangan, 9 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 18 siswa kelas II SD Negeri 3 Kampung Anyar pada uji efektivitas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan penilaian keterampilan sosial, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, serta uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu validitas isi sebesar 98,00%, validitas desain pembelajaran 98,75%, validitas media 92,67%, serta tingkat kepraktisan 97,63%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat peningkatan keterampilan sosial siswa yang signifikan setelah menggunakan multimedia interaktif berpendekatan Challenge-Based Learning. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna* layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Challenge-Based Learning, Keterampilan Sosial, Multimedia Interaktif, P5, Sekolah Dasar*

Abstract

The low level of elementary school students' social skills affects their ability to collaborate, communicate, and interact positively during the learning process. This issue is exacerbated by the limited use of interactive learning media and instructional approaches that effectively support the development of social skills. This study aimed to develop, determine the validity, evaluate the practicality, and examine the effectiveness of interactive multimedia based on the Challenge-Based Learning (CBL) approach integrated with the local folktale *Ni Bawang and Ni Kesuna* to improve elementary school students' social skills. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included two content experts, two instructional design experts, two media experts, three students in the individual trial, nine students in the small-group trial, and eighteen second-grade students of SD Negeri 3 Kampung Anyar in the field testing stage. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and social skills assessments, and were analyzed using descriptive quantitative analysis, descriptive qualitative analysis, and the paired-samples *t-test*. The results showed that the developed interactive multimedia demonstrated a very high level of validity, with a content validity score of 98.00%, instructional design validity of 98.75%, media validity of 92.67%, and practicality of 97.63%, all of which were categorized as highly feasible. Furthermore, the effectiveness test revealed a Sig. (2-tailed) value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant improvement in students' social skills after using the Challenge-Based Learning interactive multimedia. Therefore, the interactive multimedia based on the *Ni Bawang and Ni Kesuna* folktale is valid, practical, and effective as a learning medium for improving elementary school students' social skills.

Keywords: *Challenge-Based Learning, Elementary School, Interactive Multimedia, P5, Social Skills*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman serta tantangan kehidupan abad ke-21. Pada jenjang sekolah dasar, proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan sosial menjadi salah satu kemampuan esensial yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan langsung dengan kemampuan individu dalam membangun hubungan interpersonal, bekerja sama, menghargai orang lain, mengendalikan emosi, serta menyelesaikan konflik secara positif. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah, memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, dan mampu membangun interaksi sosial yang sehat dengan teman sebaya maupun guru (Alpian & Mulyani, 2020; Kurniawan et al., 2023). Selain itu, keterampilan sosial juga berperan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, empati, kepedulian, dan kolaborasi yang menjadi bagian dari kompetensi utama dalam pembelajaran abad ke-21 (Hanapi et al., 2025; Hendra, 2025). Oleh sebab itu, pendidikan dasar idealnya mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan kemampuan sosial siswa secara optimal.

Pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar saat ini semakin relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan pembentukan karakter sebagai salah satu fokus utama dalam proses pendidikan. Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan gotong royong, komunikasi, kreativitas, bernalar kritis, serta kepedulian sosial yang diwujudkan melalui berbagai aktivitas pembelajaran kontekstual berbasis proyek. Kurikulum Merdeka menekankan bahwa pembelajaran perlu dirancang secara aktif, fleksibel, dan bermakna agar siswa memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan nilai-nilai sosial di lingkungan sekitarnya (Rahim & Ismaya, 2023; Tasya, 2025). Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa sehingga peserta didik dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berkolaborasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dipercaya mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, mengendalikan diri, dan membangun komunikasi yang efektif (Jitu et al., 2025; Sitepu et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran pada jenjang sekolah dasar idealnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi media pembentukan keterampilan sosial yang terintegrasi dengan kehidupan nyata siswa.

Namun, kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa sekolah dasar masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama saat pembelajaran kelompok, kurang mampu menyampaikan pendapat secara percaya diri, cenderung pasif dalam aktivitas diskusi, serta belum menunjukkan kemampuan berbagi dan menghargai teman secara baik. Beberapa siswa juga terlihat lebih memilih bermain sendiri, kurang mampu mengendalikan emosi ketika menghadapi perbedaan pendapat, dan menunjukkan sikap kurang peduli terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa masih perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan sosial siswa sekolah dasar ditandai dengan munculnya perilaku individualis, rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal, kurangnya empati, serta lemahnya kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Made et al., 2020; Sosial et al., 2026). Selain itu, peningkatan penggunaan gawai dan minimnya interaksi sosial langsung pascapandemi juga menyebabkan siswa menjadi kurang terbiasa melakukan komunikasi tatap muka dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sosialnya (Kurniawan et al., 2023; Nakhma'ussolikah et al., 2025).

Permasalahan keterampilan sosial siswa juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif dibandingkan melakukan interaksi sosial secara langsung dengan teman maupun lingkungan belajar. Situasi tersebut membuat siswa

kurang memperoleh pengalaman dalam melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, maupun pemecahan masalah sosial selama proses pembelajaran berlangsung (Rosita, 2025; Wati et al., 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh media sederhana berupa buku teks dan penjelasan verbal guru sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran visual, aktivitas interaktif, permainan edukatif, serta pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan tantangan kontekstual (Adawiyah et al., 2025; Dendodi et al., 2025). Ketidaksiharian antara kebutuhan belajar siswa dengan media dan pendekatan pembelajaran yang digunakan menyebabkan proses pembelajaran kurang mampu mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa secara maksimal.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengembangan keterampilan sosial dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL). Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar (Aulia & Toriqularif, 2025; Suartama, 2023). Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi siswa karena materi disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar (Raudah et al., 2024; Susilowati et al., 2025). Selain itu, multimedia interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan, serta melakukan interaksi aktif dengan media pembelajaran yang digunakan.

Di sisi lain, pendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tantangan nyata melalui proses kolaborasi, investigasi, diskusi, dan tindakan nyata. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Muliana et al., 2024; Syawal et al., 2024). Melalui tahapan *engage*, *investigate*, dan *act*, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan hidup melalui interaksi aktif dengan teman sekelompok maupun lingkungan sekitarnya (Herdiani & Susilawati, 2025; Suryadi et al., 2025). Pendekatan CBL dinilai sangat relevan diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kontekstual, dan bermakna sehingga siswa memperoleh pengalaman sosial secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini juga diintegrasikan dengan cerita rakyat "Ni Bawang dan Ni Kesuna" sebagai konten pembelajaran yang mendukung penguatan keterampilan sosial siswa. Cerita rakyat memiliki nilai moral, sosial, dan budaya yang dapat dijadikan sarana pembentukan karakter siswa melalui penyampaian pesan-pesan positif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kepedulian sosial (Hatima, 2025; Retnasari et al., 2023). Selain itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Penggunaan cerita rakyat lokal juga menjadi bagian penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan identitas budaya dan karakter peserta didik melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Safira & Nahdi, 2024; Utami et al., 2024). Penelitian lain juga membuktikan bahwa pendekatan *Challenge-Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis tantangan nyata (Kartika & Rachmawati, 2024; Kurniati & Arafah, 2025). Selain itu, penelitian terkait penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat menjadi media efektif dalam menanamkan nilai karakter dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Supriyati & Muhyidin, 2025; Zuhriyah & Fradana, 2025). Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan multimedia interaktif,

pendekatan *Challenge-Based Learning*, dan cerita rakyat lokal dalam satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan belum secara spesifik mengembangkan media pembelajaran yang diarahkan untuk mendukung keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan multimedia interaktif, menerapkan pendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL), maupun memanfaatkan cerita rakyat sebagai media pembelajaran, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, literasi, motivasi belajar, atau pendidikan karakter secara umum. Hingga saat ini, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* yang mengintegrasikan cerita rakyat lokal sebagai media kontekstual untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam mengintegrasikan unsur teknologi, pendekatan pembelajaran berbasis tantangan, dan kearifan lokal secara terpadu untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Pemilihan cerita rakyat Bali *Ni Bawang dan Ni Kesuna* didasarkan pada kandungan nilai-nilai sosial yang kuat, seperti empati, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, kepedulian, dan sikap saling menghargai, yang relevan dengan indikator keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Selain berfungsi sebagai media pelestarian budaya lokal, cerita rakyat ini memiliki alur yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga memudahkan mereka memahami nilai-nilai sosial melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Integrasi cerita rakyat tersebut ke dalam multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* menjadi kebaruan penelitian ini karena siswa tidak hanya mempelajari pesan moral melalui cerita, tetapi juga ditantang untuk menyelesaikan berbagai aktivitas berbasis masalah yang mendorong penerapan keterampilan sosial dalam situasi nyata. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan sebuah multimedia interaktif berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna* dengan pendekatan *Challenge-Based Learning* sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, menganalisis tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, mengevaluasi tingkat kepraktisan multimedia berdasarkan respons siswa pada tahap uji coba, serta menguji efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan menghasilkan media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung implementasi pembelajaran berbasis proyek dan penguatan karakter dalam Kurikulum Merdeka melalui integrasi teknologi, pendekatan pembelajaran kontekstual, dan kearifan lokal dalam proses pembelajaran sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan keterampilan sosial yang terjadi di sekolah dasar. Tahap *design* meliputi perancangan struktur multimedia, penyusunan materi, alur pembelajaran, dan desain tampilan media. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif serta melakukan validasi produk oleh para ahli. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba produk kepada siswa sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi seluruh proses pengembangan dan penyempurnaan multimedia berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan implementasi produk.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas subjek validasi ahli dan subjek uji coba produk. Subjek validasi ahli melibatkan 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, dan 1 ahli media pembelajaran yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang masing-masing. Subjek uji coba produk

terdiri atas 3 siswa pada uji coba perorangan, 9 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 28 siswa pada tahap uji efektivitas. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang sesuai dengan sasaran penggunaan multimedia interaktif. Selain itu, guru wali kelas juga terlibat dalam proses observasi dan penilaian keterampilan sosial siswa selama implementasi pembelajaran berlangsung.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Metode observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Metode angket digunakan untuk memperoleh data validitas media dari para ahli serta respons siswa terhadap kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan. Tes dan lembar observasi digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan sosial siswa setelah implementasi multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning*. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli isi, lembar validasi ahli desain pembelajaran, lembar validasi ahli media, angket respons siswa, pedoman wawancara, serta lembar observasi keterampilan sosial siswa.

Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan kepraktisan produk. Penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat dengan skor 1–5, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Hasil penilaian kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan sehingga diperoleh kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau tidak layak.

Pengukuran keterampilan sosial dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh dua orang pengamat, yaitu guru kelas dan peneliti. Penilaian didasarkan pada rubrik yang mencakup indikator keterampilan sosial, meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kepedulian terhadap teman. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–5, kemudian skor dari kedua pengamat dirata-ratakan untuk memperoleh nilai akhir keterampilan sosial siswa.

Uji efektivitas dilakukan menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Sebelum implementasi multimedia interaktif, siswa terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengukur keterampilan sosial awal. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna*. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui uji normalitas *Shapiro–Wilk*. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Multimedia dikembangkan dengan memadukan teks, gambar, audio, video animasi, dan aktivitas interaktif yang terintegrasi dengan cerita rakyat “Ni Bawang dan Ni Kesuna”. Produk dikembangkan menggunakan Canva dan Articulate Storyline dengan menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar serta tahapan pembelajaran *Challenge-Based Learning* yang meliputi *engage*, *investigate*, dan *act*. Multimedia memuat aktivitas berbasis tantangan yang dirancang untuk mendorong siswa bekerja sama, berkomunikasi, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah sosial secara kolaboratif.

Hasil validasi ahli isi pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat layak. Penilaian ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta mampu menggambarkan penerapan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas pembelajaran yang

kontekstual. Selain itu, bahasa yang digunakan dinilai komunikatif dan mudah dipahami siswa. Hasil validasi ahli isi pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Isi Pembelajaran

Penilai	Persentase	Kategori
Ahli 1	98,67%	Sangat Baik
Ahli 2	97,33%	Sangat Baik
Rata-rata	98,00%	Sangat Baik

Hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Penilaian ahli menunjukkan bahwa multimedia telah memiliki keterpaduan antara tujuan pembelajaran, materi, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi yang sesuai dengan pendekatan *Challenge-Based Learning*. Struktur penyajian materi dinilai sistematis serta mampu mendukung keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil validasi ahli desain pembelajaran disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Penilai	Persentase	Kategori
Ahli 1	100%	Sangat Baik
Ahli 2	97,50%	Sangat Baik
Rata-rata	98,75%	Sangat Baik

Hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kualitas visual, audio, interaktivitas, dan navigasi yang sangat baik. Multimedia dinilai memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, media dapat dijalankan dengan lancar tanpa mengalami kendala teknis sehingga mendukung efektivitas penggunaan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Penilai	Persentase	Kategori
Ahli 1	98,67%	Sangat Baik
Ahli 2	86,67%	Sangat Baik
Rata-rata	92,67%	Sangat Baik

Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan beberapa revisi pada multimedia interaktif sebelum digunakan pada tahap implementasi. Revisi yang dilakukan meliputi penambahan identitas pengembang pada menu materi, perbaikan penulisan judul cerita rakyat, penyempurnaan tampilan menu, dan pengaturan navigasi agar lebih mudah digunakan oleh siswa. Proses revisi dilakukan untuk menyempurnakan kualitas multimedia baik dari aspek isi, desain pembelajaran, maupun aspek teknis media sehingga produk yang dikembangkan lebih optimal digunakan dalam pembelajaran. Dokumentasi hasil revisi multimedia disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Hasil Revisi

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap uji coba perorangan yang melibatkan tiga siswa, multimedia memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Siswa menyatakan bahwa multimedia mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, petunjuk penggunaan jelas, dan membantu memahami materi keterampilan sosial dengan lebih mudah. Selain itu, multimedia dinilai mampu meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil uji perorangan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Perorangan

Responden	Persentase	Kategori
Siswa 1	100%	Sangat Baik
Siswa 2	100%	Sangat Baik
Siswa 3	100%	Sangat Baik
Rata-rata	100%	Sangat Baik

Pada tahap implementasi, uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna* terhadap keterampilan sosial siswa kelas II SD Negeri 3 Kampung Anyar. Pengujian dilaksanakan terhadap 18 siswa dengan membandingkan skor keterampilan sosial sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan multimedia. Skor yang dianalisis merupakan rata-rata hasil penilaian dua orang observer, yaitu guru kelas dan peneliti, sehingga hasil yang diperoleh lebih objektif. Data nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan sosial pada hampir seluruh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa data *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,087, sedangkan data *posttest* sebesar 0,261. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik (*paired sample t-test*).

Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Analisis menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai $t = -5,303$ dan $df = 17$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Agar hasil penelitian lebih informatif, Tabel hasil uji efektivitas sebaiknya juga menyajikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* beserta selisih peningkatannya, kemudian diikuti dengan ringkasan hasil *paired sample t-test* yang memuat nilai t , df , dan Sig. (2-tailed). Penyajian tersebut akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai besarnya peningkatan keterampilan sosial setelah penggunaan multimedia dan memenuhi rekomendasi reviewer mengenai kelengkapan pelaporan hasil uji efektivitas.

Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* (CBL) yang dikembangkan memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa multimedia telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif. Multimedia yang memadukan teks, gambar, audio, video animasi, dan aktivitas interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Alfian et al., 2024; Zahro et al., 2025). Selain itu, penerapan pendekatan *Challenge-Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa

untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa (Angelia et al., 2025; Wulan et al., 2024).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia interaktif mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Tampilan visual yang menarik, penggunaan animasi, serta navigasi yang sederhana membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton (Ulfa et al., 2025; Waruwu & Sitinjak, 2022). Selain itu, penggunaan cerita rakyat “Ni Bawang dan Ni Kesuna” dalam multimedia membantu siswa memahami nilai kerja sama, empati, dan tanggung jawab melalui pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan mereka (Kamila et al., 2025; Ulzana et al., 2025).

Efektivitas multimedia interaktif terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, berbagi ide, dan menghargai pendapat teman selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan keterampilan sosial tersebut terjadi karena pendekatan *Challenge-Based Learning* mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dan menyelesaikan masalah secara kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menyatakan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui interaksi dan pengalaman belajar langsung dalam lingkungan sosial (Jumiatin, 2020; Wahid, 2020). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tantangan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa secara signifikan (Rofiudin et al., 2021; Sintia et al., 2025).

Kelebihan penelitian ini terletak pada integrasi multimedia interaktif, pendekatan *Challenge-Based Learning*, dan cerita rakyat lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Multimedia tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung penguatan karakter dan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada aspek gotong royong dan komunikasi.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penggunaan multimedia juga membantu guru mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas serta difokuskan pada satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan jumlah subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

4. KESIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif berpendekatan *Challenge-Based Learning* berbasis cerita rakyat *Ni Bawang dan Ni Kesuna* menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar. Validitas produk ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli yang berada pada kategori sangat layak, sedangkan tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas juga membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, pendekatan *Challenge-Based Learning*, dan kearifan lokal untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan multimedia serupa pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas sehingga efektivitas produk dapat diuji dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Nuryolanda, I., Laika, N., Abdi, P., Astuti, N. W., & Nur, S. (2025). Strategi Pembelajaran IPA yang Menyenangkan: Menumbuhkan Rasa Penasaran Siswa SD. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2, 158–169. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i1.32>
- Alfian, M., Tuasikal, A. R., & Iswandi, K. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 143–160. <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>
- Alpian, Y., & Mulyani, R. (2020). Hubungan keterampilan sosial dengan motivasi belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 40–47.
- Angelia, D., Purwanto, A., & Nurjannah. (2025). Potensi Challenge Based Learning dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Gaya Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 467–479. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107264>
- Aulia, F., & Toriqlarif, M. (2025). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.10076>
- Dendodi, Qonitah, Nurahlina, N., & Aprilia, A. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1750–1758. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.746>
- Hanapi, J., Amaluddin, Jusrianti, Sutriana, & Hasnita. (2025). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1121>
- Hatima, Y. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Pembelajaran Berdampak dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 97–106. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1246>
- Hendra. (2025). Strategi Inovatif Pembelajaran IPS untuk Membangun Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1, 93–106. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i2.196>
- Herdiani, N., & Susilawati, S. (2025). Enhancing Student Engagement in Integrated Science and Social Studies (IPAS) at Madrasah Ibtidaiyah Assafinah: A Collaborative Approach to Active Learning. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(5), 2104–2110. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/download/645/622>
- Jitu, M., Agil, A., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). Penguatan Strategi Pembelajaran Kolaboratif dalam Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Kecerdasan Sosial Siswa. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(April). <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1485>
- Jumiatin, D. (2020). Pengaruh pembelajaran contextual teaching & learning (ctl) terhadap keterampilan sosial anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru*, 1(1), 73–81. <https://doi.org/10.22460/ts.v1i1p73-81.93>
- Kamila, N. L., Mahbobi, J., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Video Interaktif sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Toleransi dalam Pembelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 2 Dawe. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 2499–2509. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1188>
- Kartika, P. C., & Rachmawati, D. K. (2024). Persepsi Pembelajaran Berbicara Elaborasi Kreatif Kritis Stimulasi Model Challenge Based Learning. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 03(April), 71–80. <https://doi.org/10.30651/jses.v3i1.22672>
- Kurniati1, N., & Arafah, A. A. (2025). Pengaruh Model Challenge-Based Learning Berbantuan GeoGebra terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menganalisis Informasi Siswa Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 3(1), 36–45. <https://doi.org/10.37630/bijee.v3i1.2667>

- Kurniawan, A., Sari, D. P., & Rahmawati, N. (2023). The Role of Parental Involvement and School Environment in Enhancing Children's Social Skills. *Journal of Child Development Research*, 12(1), 45–60.
- Made, N., Kusadi, R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Muliana, Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh penerapan Problem Based Learning (PBL) terhadap keterampilan abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 22–30. <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v5i1.2900>
- Nakhma'ussolikah, Muslimah, Fauzi, S. N., & Kurniawan, F. A. (2025). Pemanfaatan Gadget dalam Mereduksi Perilaku Sosial terhadap Pola Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(April). <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3139>
- Rahim, A., & Ismaya, B. (2023). Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka Belajar : Tantangan dan Peluang. *JSE: Journal Sains and Education*, 1(3), 88–96. <https://doi.org/10.59561/jse.v1i3.234>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2021, 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Retnasari, H., Rahayu, A. P., & Veronica, N. (2023). Eksistensi Storytelling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Kepedulian Sosial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3863–3874. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3660>
- Rofiudin, A., Prasetya, L. A., & Prasetya, D. D. (2021). Pembelajaran Kolaboratif di SMK : Peran Kerja Sama Siswa dalam Meningkatkan Keterampilan Soft skills. *Journal of Education Research*, 5(4), 4444–4455.
- Rosita, I. T. A. (2025). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 1–10. <https://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 68–77. <https://doi.org/10.31949.v5i2.7812>
- Sintia, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Penerapan Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Peserta Didik SMP dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 78–93. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad%0APenerapan>
- Sitepu, A., Tarigan, N. B., Girsang, H. D., Gulo, B., Manik, I. N. E., Simarsoit, E. P., & Sitanggang, S. N. H. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Hiperaktif Di Kelas 2 SD Budi Murni 6. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, Dan Metode*, 01(02), 59–65. <https://doi.org/10.0905.vol1iss2no06pp59>
- Sosial, P., Sdn, D. I., & Tengah, K. (2026). Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Karakter Peduli Sosial. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(2), 3316–3321. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4615> Abstrak
- Suartama, I. K. (2023). Pengembangan mutimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- Supriyati, & Muhyidin, A. (2025). Literatur Review Penggunaan Cerita Rakyat pada Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar. *JEE: Journal of Educational Experts*, 8(1), 24–34. <https://doi.org/10.30740/jee.v8i1.252>
- Suryadi, Y., Nur, A., Nisa, S., Saputro, P. A., & Sasea, S. C. (2025). Meaningfull Learning: Strategi Menumbuhkan Life Skills Siswa melalui Appreciative Inquiry dan Active Learning pada

- Pembelajaran IPS di SMP Negeri 25 Semarang. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(4), 1477–1489. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3711>
- Susilowati, A. D., Layla, A., & Sari, A. R. (2025). Media Pembelajaran Digital Berbasis Animasi dan Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA di Sekolah Dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i4.3078>
- Syawal, G., Senida, D., Rahmah, I. A., Rodhatul, V., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 1954–1963. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.544>
- Tasya, N. aulia. (2025). Pengembangan kurikulum berbasis kontekstual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era Merdeka Belajar. *BAITUL HIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(01), 44–54. <https://jurnalinamis.id/index.php/baitulhikmah/article/view/33>
- Ulfa, N., Az-Zahra, N., Saputra, F. I., & Ervina. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 649–659. <https://doi.org/doi.org/10.62710/7ngxap43>
- Ulzana, Y., Restian, A., Astuti, R. D., & Alhundayatul Ustadza, C. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Holistik untuk Penguatan Nilai Empati dan Tanggung Jawab Anak Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science Education and Studies*, IV, 44–51. <https://doi.org/10.30651/jses.v4i3.29138>
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Wahid, A. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran kooperatif jigsaw dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar ips di SDN Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 14–30. <https://pdfs.semanticscholar.org/469d/2af71051168506af0d4a27d4c2a40c89beae.pdf>
- Waruwu, A. B. C., & Sijinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12, 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Wati, E. K. A. K., Maruti, E. S. R. I., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v4i2.680>
- Wulan, R., Muhajir, A., & Ali, N. (2024). Model Case-Based Learning Berbasis Digital: Inovasi dalam Pendidikan di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1), 151–156. <https://doi.org/10.30998/sap.v9i1.24307>
- Zahro, F., Syahda, S. L., & Ni'mah, L. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata. *JIEP: Journal of Islamic Education and Pedagogy*, 02(01). <https://doi.org/10.62097/jiep.v2i01.2186> Revised:
- Zuhriyah, N. A. L., & Fradana, A. N. (2025). Penggunaan Metode Storytelling Melalui Cerita Rakyat Dalam Menanamkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(2), 993–1012. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.4785>

Halaman ini dikosongkan