

PENGEMBANGAN DIBSI (DIGITAL BOOK IPS BERBASIS SOCIAL INQUIRY) UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Akbar Sakuro¹, Taofik², Nidya Chandra Muji Utami³

Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}, Indonesia

¹akbar_1107622102@mhs.unj.ac.id, ²taofik@unj.ac.id, ³nidya-chandra@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop DIBSI (Social Inquiry-Based Social Studies Digital Book) for fourth-grade elementary school students and examine its feasibility as an instructional medium. The research was motivated by the limited use of interactive and contextual teaching materials in social studies learning, resulting in low student engagement. This study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model: define, design, development, and disseminate. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, expert validations, and student trials. The findings showed that DIBSI was categorized as highly feasible based on expert validation and field trial results. The digital book integrates multimedia features, interactive activities, digital worksheets, quizzes, and educational games that support the Social Inquiry process. Furthermore, DIBSI improved students' motivation, participation, conceptual understanding, and critical thinking skills in social studies learning. Therefore, DIBSI can serve as an innovative and effective digital instructional material for elementary social studies education.

Keywords: DIBSI, Digital Book, Social Inquiry, Social Studies Learning, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan DIBSI (Digital Book IPS Berbasis Social Inquiry) untuk siswa kelas IV sekolah dasar serta mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan bahan ajar interaktif dan kontekstual dalam pembelajaran IPS sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, development, dan disseminate. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, dan uji coba peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DIBSI memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba lapangan. Digital Book yang dikembangkan mengintegrasikan unsur multimedia, aktivitas interaktif, LKPD digital, kuis, dan permainan edukatif yang mendukung proses Social Inquiry. Selain itu, DIBSI mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, DIBSI dapat menjadi bahan ajar digital yang inovatif dan efektif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: DIBSI, Digital Book, Social Inquiry, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan mendorong perubahan paradigma pembelajaran menuju proses belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Pada pembelajaran abad ke-21, peserta didik dituntut tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, pembelajaran idealnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga mampu membangun kesadaran sosial dan kemampuan analitis siswa terhadap fenomena sosial di lingkungannya (Sapriya, 2021). Namun, implementasi pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai keterbatasan, terutama dalam penggunaan bahan ajar yang cenderung konvensional dan kurang mendukung keterlibatan aktif siswa. Padahal, penggunaan bahan ajar digital interaktif dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

(Mayer, 2021). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital berbasis Social Inquiry menjadi relevan untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV sekolah dasar, diketahui bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks cetak dan PowerPoint sederhana sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil angket terhadap 26 siswa menunjukkan bahwa 62,31% siswa menyatakan pembelajaran IPS belum memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Selain itu, sebagian besar siswa menunjukkan kebutuhan terhadap bahan ajar digital yang memuat gambar, video, aktivitas interaktif, dan permainan edukatif untuk membantu memahami materi IPS secara lebih konkret. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar

visual dan kontekstual agar lebih mudah memahami konsep abstrak (Piaget, 1972). Dengan demikian, pembelajaran IPS memerlukan inovasi bahan ajar digital yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu memfasilitasi proses penyelidikan sosial secara aktif melalui pendekatan Social Inquiry.

Penelitian mengenai Digital Book dan pembelajaran berbasis inquiry telah banyak dilakukan dalam sepuluh tahun terakhir. Hockly (2012) menjelaskan bahwa bahan ajar digital mampu memperluas interaksi siswa dengan materi pembelajaran melalui integrasi multimedia. Selanjutnya, Mayer (2021) menegaskan bahwa pembelajaran multimedia lebih efektif dibandingkan penggunaan teks semata karena melibatkan saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penelitian Rahman dan Liu (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Digital Book interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca siswa dibandingkan buku cetak. Penelitian Chen dan Jia (2021) juga menemukan bahwa integrasi multimedia dalam Digital Book dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Sementara itu, Rahmawati et al. (2023)

mengembangkan inquiry-based Digital Book pada pembelajaran IPS dan menemukan peningkatan keterlibatan serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas investigatif. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada inquiry secara umum dan belum secara spesifik mengintegrasikan tahapan Social Inquiry James A. Banks ke dalam struktur bahan ajar digital IPS sekolah dasar secara sistematis dan kontekstual.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan DIBSI (Digital Book IPS Berbasis Social Inquiry) yang dirancang untuk memfasilitasi proses penyelidikan sosial siswa melalui integrasi multimedia, studi kasus sosial, LKPD digital, kuis interaktif, dan permainan edukatif berbasis Wordwall serta Educaplay. Pengembangan DIBSI dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahap define, design, development, dan disseminate. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian tahapan Social Inquiry James A. Banks secara utuh ke dalam bahan ajar digital IPS berbasis fenomena sosial nyata untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui proses pengembangan serta kelayakan DIBSI sebagai bahan ajar digital interaktif pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis Social Inquiry serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang meliputi tahap define, design, development, dan disseminate. Metode ini digunakan untuk mengembangkan DIBSI (Digital Book IPS Berbasis Social Inquiry) sebagai bahan ajar digital interaktif pada materi jual beli untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar dengan subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV dan 26 siswa kelas IV. Selain itu, penelitian juga melibatkan validator ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli

bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap define dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS serta kebutuhan siswa terhadap bahan ajar digital. Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan Digital Book yang meliputi struktur materi, tampilan antarmuka, aktivitas Social Inquiry, LKPD digital, kuis interaktif, video pembelajaran, dan permainan edukatif. Selanjutnya, tahap development dilakukan melalui proses pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas kepada siswa kelas IV. Tahap disseminate dilakukan secara terbatas melalui implementasi produk dalam pembelajaran IPS dan penyebaran hasil pengembangan kepada guru sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, serta angket respons siswa. Validasi produk dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan,

interaktivitas, dan kesesuaian dengan pendekatan Social Inquiry. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keterarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan DIBSI dalam pembelajaran IPS.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran validator yang kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan respons siswa yang dihitung menggunakan persentase kelayakan. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks cetak dan

metode ceramah. Guru cenderung menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*), sedangkan siswa hanya menerima informasi tanpa banyak terlibat dalam aktivitas eksplorasi maupun diskusi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran IPS berlangsung satu arah dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital masih sangat terbatas sehingga materi IPS yang bersifat abstrak, khususnya pada materi kegiatan jual beli, sulit dipahami siswa secara konkret. Siswa cenderung mengalami kesulitan ketika diminta menghubungkan konsep jual beli dengan kehidupan sehari-hari karena pembelajaran belum didukung visualisasi, simulasi, maupun aktivitas kontekstual yang memadai.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menunjukkan bahwa guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pembelajaran IPS lebih sering menggunakan buku paket dan penjelasan lisan tanpa adanya aktivitas penyelidikan sosial yang mampu mendorong siswa berpikir

kritis. Padahal, pembelajaran IPS pada hakikatnya tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan siswa dalam memahami permasalahan sosial di lingkungan sekitar melalui proses pengamatan, diskusi, dan pengambilan keputusan secara sederhana.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 26 siswa kelas IV sekolah dasar. Sebanyak 62,31% siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang berlangsung belum memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena masih monoton dan kurang interaktif. Selanjutnya, 73,08% siswa menyatakan lebih tertarik menggunakan bahan ajar yang memuat gambar, video, kuis, dan permainan edukatif dibandingkan hanya menggunakan buku teks cetak. Selain itu, 76,92% siswa menginginkan pembelajaran IPS yang memberikan kesempatan untuk berdiskusi, mengamati masalah sosial, serta melakukan aktivitas penyelidikan sederhana secara langsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital yang tidak hanya

menyajikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan kontekstual melalui pendekatan *Social Inquiry*.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa integrasi multimedia seperti video, gambar, kuis, dan permainan edukatif mampu membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan media digital berbasis visual dan interaktif tanpa mengintegrasikan pendekatan *Social Inquiry* secara sistematis dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada pengembangan DIBSI yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital interaktif, tetapi juga dirancang untuk mendukung aktivitas penyelidikan sosial melalui diskusi, pengamatan masalah sosial, dan aktivitas berpikir

kritis sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Pengembangan DIBSI dilakukan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Model ini dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk bahan ajar digital yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru serta siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, kondisi pembelajaran IPS, kebutuhan bahan ajar, serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital yang mampu menghadirkan pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas penyelidikan sosial. Analisis tersebut kemudian menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi produk DIBSI yang dikembangkan.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan DIBSI sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Produk dirancang dalam bentuk *Digital Book IPS* berbasis *Social Inquiry* yang memuat halaman pembuka, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi kegiatan jual beli, aktivitas penyelidikan sosial, LKPD digital, video pembelajaran, kuis interaktif, permainan edukatif, refleksi, serta evaluasi pembelajaran. Desain visual disusun menggunakan kombinasi warna, ikon, ilustrasi, dan gambar yang menarik agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, integrasi multimedia dalam DIBSI dirancang untuk membantu siswa memahami materi IPS secara lebih konkret dan kontekstual.

Pada tahap *development*, produk DIBSI dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator agar kualitas DIBSI menjadi lebih optimal. Selanjutnya, produk diuji cobakan

kepada siswa kelas IV sekolah dasar melalui tahapan *one to one*, *small group*, dan *field test* untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan DIBSI dalam pembelajaran IPS.

Tahap terakhir yaitu *disseminate* dilakukan secara terbatas melalui implementasi DIBSI pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar serta penyebaran produk kepada guru sebagai alternatif bahan ajar digital berbasis *Social Inquiry*. Tahap ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam mendukung pembelajaran IPS yang inovatif dan berpusat pada siswa.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa DIBSI memperoleh kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kualitas produk dari aspek tampilan, isi materi, dan penggunaan bahasa.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

N o.	Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Media	37	40	92,5%	Sangat Valid
2	Materi	34	40	85%	Valid/Layak
3	Bahasa	37	40	92,5%	Sangat Valid

Sumber: Data Primer Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 1, aspek media memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi, integrasi multimedia, serta desain interaktif dalam DIBSI dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan ilustrasi, ikon, warna, video pembelajaran, serta permainan edukatif dinilai mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Pada aspek materi diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori valid/layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam DIBSI telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, serta pendekatan *Social Inquiry*. Materi kegiatan jual beli yang disajikan tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga mengajak siswa melakukan pengamatan dan analisis sederhana terhadap aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar.

Sementara itu, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Penggunaan bahasa dalam DIBSI

dinilai komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, petunjuk penggunaan dan instruksi kegiatan disusun secara jelas sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan bahan ajar secara mandiri.

Hasil validasi tersebut memperlihatkan bahwa DIBSI telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar digital berbasis *Social Inquiry*. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa bahan ajar digital yang dirancang sesuai karakteristik siswa dan didukung integrasi multimedia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena DIBSI tidak hanya menekankan aspek visual dan interaktif, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas penyelidikan sosial secara sistematis dalam setiap tahapan pembelajaran.

Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan, keterarikan, dan respons siswa terhadap penggunaan DIBSI dalam pembelajaran IPS. Uji coba dilakukan melalui tiga tahap yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*.

Tabel 2 Hasil Uji Coba

N o.	Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	One to One	108	120	90%	Sangat Layak
2	Small Group	330	360	92,5%	Sangat Layak
3	Field Test	640	680	94.11 %	Sangat Layak

Sumber: Data Primer Penelitian (2026)

Berdasarkan hasil uji coba pada Tabel 2, DIBSI memperoleh kategori sangat layak pada seluruh tahapan pengujian. Pada tahap *one to one* diperoleh persentase sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa DIBSI mudah digunakan dan menarik untuk dipelajari. Pada tahap *small group*, persentase meningkat menjadi 92,5% karena siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap fitur video pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan edukatif yang tersedia dalam DIBSI.

Selanjutnya, pada tahap *field test* diperoleh persentase sebesar 94,11% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan DIBSI mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, mengamati masalah sosial sederhana, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan aktivitas penyelidikan sosial yang tersedia dalam DIBSI. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa integrasi pendekatan *Social Inquiry* dalam bahan ajar digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan kontribusi baru bahwa integrasi pendekatan *Social Inquiry* ke dalam bahan ajar digital mampu membantu siswa tidak hanya memahami konsep IPS secara

teoritis, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial melalui aktivitas penyelidikan sederhana yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan DIBSI (*Digital Book IPS Berbasis Social Inquiry*) mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran IPS di sekolah dasar yang selama ini masih didominasi penggunaan buku teks cetak dan metode ceramah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran IPS cenderung berlangsung satu arah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi IPS, khususnya materi kegiatan jual beli yang membutuhkan contoh konkret dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar masih memerlukan inovasi bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan

pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara aktif. Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak cukup hanya menerima informasi dari guru, tetapi perlu diberikan kesempatan untuk mengamati, berdiskusi, menemukan masalah, dan menyusun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang mereka lakukan sendiri. Melalui pendekatan *Social Inquiry*, siswa didorong untuk terlibat dalam proses penyelidikan sosial sederhana sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, penggunaan DIBSI memberikan ruang kepada siswa untuk membangun pemahaman konsep IPS melalui aktivitas eksploratif dan interaktif.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik menggunakan bahan ajar digital yang memuat gambar, video, kuis, dan permainan edukatif dibandingkan hanya menggunakan buku teks cetak. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan

multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar. Integrasi multimedia dalam DIBSI membantu siswa memahami konsep kegiatan jual beli secara lebih konkret melalui visualisasi gambar, video pembelajaran, dan aktivitas interaktif yang menarik. Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan DIBSI mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa ketika mengikuti aktivitas diskusi, mengamati permasalahan sosial sederhana, serta menyelesaikan LKPD digital dan kuis interaktif yang tersedia dalam bahan ajar. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Social Inquiry* mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan *Social Inquiry* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS.

Hasil validasi ahli juga menunjukkan bahwa DIBSI memperoleh kategori sangat valid pada aspek media dan bahasa serta kategori valid pada aspek materi. Tingginya hasil validasi media menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi, dan integrasi multimedia dalam DIBSI telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan ilustrasi, ikon, warna, serta video pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik bahan ajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Sementara itu, hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam DIBSI telah komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan ini memperlihatkan bahwa kualitas tampilan dan kebahasaan menjadi faktor penting dalam pengembangan bahan ajar digital agar dapat

digunakan secara efektif oleh siswa sekolah dasar.

Pada aspek materi, validator menyatakan bahwa isi materi dalam DIBSI telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan pendekatan *Social Inquiry*. Materi tidak hanya disajikan dalam bentuk penjelasan teoritis, tetapi juga dikaitkan dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dapat memahami hubungan antara materi IPS dengan kondisi sosial di lingkungan sekitar. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa pembelajaran IPS akan lebih efektif apabila dikaitkan dengan kehidupan nyata dan pengalaman langsung siswa sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil uji coba produk juga menunjukkan bahwa DIBSI memperoleh kategori sangat layak pada tahap *one to one*, *small group*, dan *field test*. Persentase hasil uji coba yang terus meningkat pada setiap tahap menunjukkan bahwa revisi dan penyempurnaan produk yang dilakukan berdasarkan saran validator dan respons siswa mampu

meningkatkan kualitas DIBSI secara bertahap. Tingginya respons positif siswa menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Social Inquiry* mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah.

Penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu karena tidak hanya mengembangkan bahan ajar digital berbasis multimedia, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan *Social Inquiry* secara sistematis dalam seluruh aktivitas pembelajaran. DIBSI dirancang tidak hanya untuk membantu siswa memahami materi IPS, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan kemampuan memecahkan masalah melalui aktivitas penyelidikan sosial sederhana. Dengan demikian, pengembangan DIBSI memberikan kontribusi baru dalam pengembangan bahan ajar digital IPS di sekolah dasar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan DIBSI (*Digital Book IPS Berbasis Social Inquiry*) mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sekolah dasar. Temuan penting dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan *Social Inquiry* ke dalam bahan ajar digital tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses diskusi, pengamatan masalah sosial, dan aktivitas penyelidikan sederhana. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung serta tingginya hasil validasi ahli dan uji coba produk yang menunjukkan bahwa DIBSI sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Social Inquiry* mampu mengubah pembelajaran IPS yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih aktif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi keilmuan dalam pengembangan bahan ajar digital IPS

di sekolah dasar. Hasil penelitian mengonfirmasi temuan sebelumnya bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini juga memberikan perspektif baru dengan mengintegrasikan pendekatan *Social Inquiry* secara sistematis ke dalam struktur bahan ajar digital. DIBSI tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui aktivitas penyelidikan sosial yang kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini menyumbangkan inovasi dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS abad ke-21.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dasar dengan jumlah subjek terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, pengembangan DIBSI hanya difokuskan pada materi kegiatan jual beli pada siswa kelas IV

sekolah dasar sehingga belum mencakup materi IPS lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Ketiga, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan uji coba terbatas sehingga belum mengukur pengaruh penggunaan DIBSI secara mendalam terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan dengan melibatkan sampel yang lebih besar, materi IPS yang lebih beragam, serta implementasi pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas bahan ajar digital berbasis *Social Inquiry* dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson Education.
- Anwar, K. (2021). Pancasila Village, multicultural education and moderation of diversity in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 221–234.
<https://doi.org/10.31538/nzh.v4i2.1238>

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Badri, K. N. bin Z. (2022). Balanced education according to Imam Al-Zarnuji. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(2), 135–147.
<https://doi.org/10.31538/tijie.v3i2.177>
- Branch, R. M. (2020). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Chen, C. M., & Jia, J. H. (2021). The effects of interactive digital books on students' learning performance and motivation in elementary education. *Education and Information Technologies*, 26(5), 5673–5690.
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10528-6>
- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayat, T., & Widodo, A. (2022). Development of digital teaching materials in social studies learning for elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17654>
- Hosnan, M. (2019). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Refika Aditama.
- Komalasari, M., & Yakubu, A. B. (2023). Implementation of student character formation through Islamic religious education. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 52–64.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Rahman, M. H., & Liu, Y. (2021). Interactive digital book development for improving elementary students' learning motivation. *International Journal of Instruction*, 14(3), 327–342.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.14319a>
- Rahmawati, D., Supriatna, N., & Firmansyah, M. (2023). Inquiry-based digital book development in social studies learning for elementary students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 412–425.
<https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.56321>
- Sapriya. (2021). *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Trianto. (2019). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Kencana.
- Wulandari, F., & Sukmawati, R. (2022). The implementation of social inquiry learning model in improving students' critical thinking skills in social studies learning. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(2), 101–110.
<https://doi.org/10.23887/pips.v6i2.45872>