COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

# Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar

**Irawati Bunga Maharani[1], Gida Kadarisma[2], Cucun Sutinah[3]**

[1,2,3] IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

[1] studymaharani@gmail.com, [2] gidakadarisma@ikipsiliwangi.ac.id , [3] cs@ikipsiliwangi.ac.id

**Abstract**
This study This study aims to develop interactive teaching materials based on social inquiry and to examine their validity, practicality, and improvement in students' decision-making skills. The study employed the Research and Development (R&D) method using the Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) model. The research subjects were fifth-grade students at a public elementary school in Cipatat District, with a limited trial involving 12 students and a broad trial involving 28 students. The research instruments included interviews, expert validation sheets, response questionnaires, and a decision-making ability test. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative analysis, normality tests, paired sample t-tests, and Wilcoxon signed-rank tests, followed by N-Gain analysis. The results showed that the teaching materials were valid, with scores of 75% (feasible) from the content expert and 91.6% (highly feasible) from the media expert, and practical based on student responses in the limited trial (78.50%) and broad trial (82.68%), both categorized as practical. Both trials showed significant differences between pretest and posttest scores ($p<0.05$), with N-Gain values of 0.42 (limited trial) and 0.50 (broad trial), both in the moderate category. Thus, the developed interactive teaching materials based on social inquiry can serve as an alternative solution for training elementary school students' decision-making skills.

**Keyword**: Interactive Teaching Material, Social Inquiry, Decision-making, Elementary School, ADDIE.

**Abstrak**
Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Subjek penelitian adalah siswa kelas V pada salah satu SD Negeri di Kecamatan Cipatat, dengan uji coba terbatas sebanyak 12 siswa dan uji coba luas sebanyak 28 siswa. Instrumen penelitian meliputi wawancara, lembar validasi ahli, angket respon, dan tes kemampuan pengambilan keputusan. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif, kuantitatif deskriptif, uji normalitas, uji *paired sample t-test* serta *wilcoxon signed ranks test* dilanjutkan dengan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar valid dengan skor ahli materi 75% (layak) dan ahli media 91,6% (sangat layak), serta praktis berdasarkan respon siswa pada uji terbatas (78,50%) dan uji luas (82, 68%), keduanya berkategori praktis. Kedua uji tersebut menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($p<0,05$), di ikuti dengan nilai N-Gain 0,42 (uji terbatas) dan 0,50 (uji luas) yang keduanya berkategori sedang. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial yang dikembangkan dapat menjadi alternatif solusi untuk melatih kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci**: Bahan Ajar Interaktif, Inkuiri Sosial, Pengambilan Keputusan, Sekolah Dasar, ADDIE.

## 1. Pendahuluan

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan formal pertama tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga melatih berbagai kemampuan siswa. Salah satu kemampuan penting yang perlu diajarkan sejak dini adalah kemampuan pengambilan keputusan. Dalam proses berpikir tingkat tinggi, peserta didik dituntut mampu menimbang berbagai opsi sebelum menjatuhkan pilihan, kemampuan inilah yang dikenal sebagai pengambilan keputusan (Triyanti et al., 2025). Dalam proses berpikir, siswa seringkali dihadapkan dengan berbagai pilihan yang mengharuskan mereka membuat keputusan yang tepat

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

dengan menyesuaikan keyakinan mereka. Sebagaimana dikemukakan oleh Hidayati (2020), pengambilan keputusan (*decision making*) merupakan kemampuan yang dapat membuat pilihan konstruktif mengenai perilaku pribadi dan interaksi sosial yang berdasarkan pada standar norma etika dan sosial. Sejalan dengan hal tersebut, pengambilan keputusan yang melibatkan keyakinan dapat berguna dalam memilih suatu tindakan atau keputusan yang sesuai dengan alternatif yang ada (Murni *et al*., 2022).

Maka dapat dipahami bahwa kemampuan pengambilan keputusan merupakan hal yang esensial yang memengaruhi keberhasilan siswa, baik dalam kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari. Pengambilan keputusan yang tepat memungkinkan siswa untuk melakukan pertimbangan serta evaluasi secara nyata terhadap suatu tindakan yang dipilih, sekaligus memahami konsekuensi yang muncul baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Melalui pembiasaan tersebut, siswa tidak hanya sekedar menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan tumbuh menjadi individu yang mampu memecahkan masalah secara logis. Kemampuan mengevaluasi dampak dari setiap pilihan sejak usia sekolah dasar akan membentuk fondasi karakter yang bertanggung jawab.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil kajian literatur masih sering ditemukannya permasalahan-permasalahan mengenai rendahnya kemampuan pengambilan keputusan pada siswa sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran yang belum mengarah pada proses keterampilan pengambilan keputusan menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan pengambilan keputusan (Utami *et al*., 2023). Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Shafira *et al*., (2025) menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan masih rendah karena siswa mengalami kesulitan apabila dihadapkan pada permasalahan yang membutuhkan solusi untuk diselesaikan dan juga kurangnya rasa percaya diri. Selain itu, fakta lain pada penelitian yang dilakukan oleh Husna *et al*., (2025) beberapa siswa masih merasakan kesulitan dalam melakukan pengamatan, analisis, serta pemecahan masalah sosial secara mandiri. mengamati, menganalisis, dan memecahkan masalah sosial secara mandiri sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan siswa belum berkembang secara maksimal.

Rendahnya kemampuan pengambilan keputusan tersebut tidak terlepas dari faktor lingkungan sosial yang turut memengaruhi proses pemilihannya (Sendjaja *et al*., 2025). Sejumlah penelitian juga mengungkapkan bahwa penerapan model inkuiri sosial dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sekaligus mengembangkan aspek sosial mereka, bahkan dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa dalam pembelajaran IPS (Ode, 2021). Temuan ini menunjukkan bahwa siswa sesungguhnya masih memerlukan bimbingan serta pengajaran mengenai cara mengambil keputusan yang strategis dan baik bagi dirinya. Namun demikian, penelitian yang ada umumnya masih berfokus pada penerapan model pembelajaran secara umum atau peningkatan keterampilan sosial dan berpikir kritis, belum secara khusus mengembangkan bahan ajar yang mengintegrasikan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Untuk menjawab kebutuhan tersebut dibutuhkan solusi berupa bahan ajar yang lebih variative dan mampu melatih siswa dalam mengasah kemampuan pengambilan keputusan mereka, salah satunya melalui bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial.

Bahan ajar pada peranannya sangat penting bagi guru maupun siswa karena memuat informasi terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Nursyana & Desiningrum (2020) bahan ajar merupakan hal yang khas dan khusus. Khas, artinya materi pembelajaran ini hanya dapat dimanfaatkan oleh kelompok audiens tertentu dan dalam jenis pengerjaan tertentu, sedangkan khusus berarti konten dari bahan ajar tersebut dirancang secara khsus untuk memenuhi tujuan dari audiens tertentu. Adanya bahan ajar dengan berbagai jenis bentuknya, bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Beradasarkan temuan pada penelitian sebelumnya, penggunaan bahan ajar dengan berbasis inkuiri dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk dapat menghubungkan pengalaman, menganalisis pilihan, dan mengambil keputusan secara reflektif (Greenwood et al., 2020). Menurut Suwono (2023)

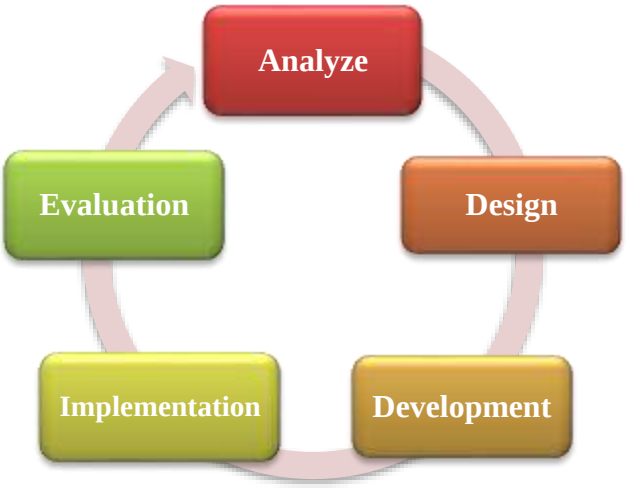
Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

inkuiri berbasis isu sosial dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan pada peserta didik. Pembelajaran dengan berbasis inkuiri sosial memberikan ruang bagi siswa agar dapat melakukan inisiatif, berpikir kritis, memecahkan masalah sosial hingga menentukan strategi untuk penyelesaiannya (Fiqriyah et al., 2024). Maka dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa proses pembelajaran dengan berbasis inkuiri sosial dapat membawa siswa untuk menggali lebih dalam sejauh mana mereka dapat berpikir dengan mempertimbangkan berbagai alternatif sehingga dapat mencapai pada kemampuan pengambilan keputusan yang baik.

Oleh karena itu, masih terdapat celah untuk melakukan penelitian berupa kebutuhan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis inkuri sosial yang dirancang dengan tujuan agar dapat memfasilitasi siswa dalam melatih kemampuan pengambilan keputusan secara optimal. Bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial akan menjadi salah satu bahan referensi bagi guru dalam mengelola proses belajar mengajar agar lebih praktis. Maka, berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial dengan mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar, menganalisis kelayakan, kepraktisan, serta menguji peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

## 2. Metode

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk pembelajaran berupa bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau yang lebih dikenal dengan R&D (penelitian dan pengembangan) yang merupakan adaptasi dari model ADDIE (*Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*). untuk mengembangkan serta menguji kelayakan suatu produk pembelajaran. Model ADDIE dipahami sebagai kerangka instruksional yang menempatkan karakteristik individu peserta belajar sebagai acuan utama, disusun melalui rangkaian tahap yang terstruktur baik untuk kebutuhan jangka pendek maupun panjang, dan mengandalkan cara pandang sistematik dalam menelaah proses belajar (Zamsiswaya et al., 2024). Dipilihnya model ADDIE dalam penelitian ini karena memiliki struktur tahapan yang jelas, sistematis dan fleksibel sehingga banyak di terapkan dalam pengembangan produk pembelajaran di jenjang pendidikan dasar.




**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**
**(**Sumber: Zamsiswaya et al., 2024)

Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze* (analisis kebutuhan dan karakteristik siswa), *Design* (perancangan produk dan instrumen penelitian), *Development* (pengembangan produk awal beserta validasi ahli materi dan ahli media), *Implementation* (uji coba produk pada subjek penelitian), serta *Evaluation* (penilaian terhadap keseluruhan proses dan hasil pengembangan untuk dasar perbaikan produk) (Cahyadi, 2019). Kelima tahapan tersebut bersifat siklis dan saling berkaitan, sehingga revisi

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

dapat dilakukan pada setiap tahap berdasarkan hasil evaluasi formatif sebelum produk diujicobakan secara lebih luas (Azizah et al., 2024). Penerapan model ADDIE dalam penelitian diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial yang valid, praktis, dan mampu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial dengan menerapkan 5 tahapan ADDIE. Pada tahap (*analyze)* dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kemampuan pengambilan keputusan siswa yang ada saat ini dengan kemampuan yang diharapkan, melalui wawancara kepada guru di salah satu sekolah dasar negeri wilayah kecamatan Cipatat. Wawancara dilakukan terhadap satu orang guru, yaitu guru wali kelas V, dengan menggunakan pedoman wawancara sebagai instrumen pengumpulan data.

Pada tahap perancangan (*design),* peneliti menentukan indikator kemampuan pengambilan keputusan sebagai dasar pengembangan produk, meliputi: (1) identifikasi masalah; (2) menghasilkan alternatif pilihan; (3) menentukan pilihan; (4) mengevaluasi efektivitas pilihan; (5) memperjelas dan memperkuat sikap Rahayu et al., (2025). Indikator tersebut selanjutnya diintegrasikan ke dalam sintaks pembelajaran berbasis inkuiri sosial yang terdiri atas enam tahapan menurut Bruce Joyce (Zubir et al., 2021) diantaranya: (1) orientasi terhadap kasus; (2) mengidentifikasi isu; (3) pengambilan posisi/sikap; (4) menggali argumentasi untuk mendukung posisi/sikap; (5) memperjelas ualng dan memperkuat (posisi/sikap); (6) mengaji asumsi fakta definisi dan konsekuensi. Integrasi antara indikator dan sintaks tersebut dituangkan ke dalam rangkaian aktivitas siswa berupa "Alur Perjalanan" pada bahan ajar interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva.*

Pada tahap pengembangan (*development),* difokuskan pada pembuatan produk awal berupa bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli materi, yaitu Dr. Galih Dani Septiyan, M.Pd. (pakar bidang IPS dan pengambilan keputusan), dan ahli media oleh Rizal Fauzi, M.Pd. (pakar bidang IT dan multimedia). Validasi menggunakan angket skala likert 1-4. Kemudian dilakukannya validasi empirik terhadap instrumen tes kemampuan yang diujicobakan kepada 30 siswa kelas VI, yaitu satu tingkat lebih tinggi dari kelas subjek penelitian. Uji validitas dihitung menggunakan korelasi *product moment pearson*, dengan 10 butir dinyatakan valid (r-hitung > r-tabel 0,361 pada n=30, taraf signifikansi 5%). Uji reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha* memperoleh nilai sebesar 0,822 (kategori sangat tinggi), sehingga instrumen secara keseluruhan dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba.

Pada tahap implementasi (*implementation)*, bahan ajar yang telah dinyatakan layak diujicobakan kepada siswa dengan menggunakan desain penelitian ***one group pretest-posttes design***, yakni desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol pembanding. Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah pemberian perlakuan (*posttest*), untuk melihat perubahan yang terjadi akibat pemberian intervensi/perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain *One Group Pretest-Posttest***

| ***O*** | ***X*** | ***O*** |
|---|---|---|
| Pretest | Treatment | Posttest |

Kegiatan diawali dengan uji coba terbatas yang melibatkan 12 siswa untuk melihat respon awal, kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala luas yang melibatkan 28 siswa guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap penggunaan produk yang dikembangkan. Keterlaksanaan pembelajaran dan peningkatan dengan menggunakan bahan ajar di ukur melalui instrumen berupa tes hasil belajar dan tanggapan siswa terhadap produk diukur dengan menggunakan angket respon siswa.

Pada tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui hasil review ahli yang digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

diujicobakan kepada siswa. Adapun evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur pengaruh bahan ajar berdasarkan data yang diperoleh pada tahap implementasi. Hasil evaluasi suamatif ini selanjutnya digunakan sebagai dasar revisi akhir untuk menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Cipatat pada tahun ajaran 2024/2025, dengan fokus pada siswa kelas V. Subjek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *convenience sampling*, yaitu pengambilan subjek berdasarkan kemudahan akses dan ketersediaan siswa di sekolah dasar tersebut sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian terdiri atas tiga kelompok dengan fungsi berbeda. Uji validitas empirik instrumen tes melibatkan 30 siswa kelas VI (satu tingkat di atas subjek penelitian, sebagai syarat validasi butir soal). Uji coba terbatas melibatkan 12 siswa kelas V-A dan uji coba luas melibatkan 28 siswa kelas V-B yang bertujuan untuk mengukur efektivitas produk setelah revisi awal.

Instrumen yang digunakan mencakup empat teknik, yaitu: wawancara, validasi ahli, angket, dan tes kemampuan. Pedoman wawancara mencakup 7 aspek yang terdiri dari: (1) proses pembelajaran IPAS; (2) model/pendekatan/strategi yang digunakan; (3) media pembelajaran yang digunakan; (4) kendala/tantangan pembelajaran; (5) upaya mengatasi kendala; (6) gambaran kemampuan pengambilan keputusan; (7) cara meningkatkan kemampuan pengambilan keputsan. Ketujuh aspek tersebut dengan total keseluruhan 20 poin pertanyaan digali untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, kemampuan pengambilan keputusan siswa, serta kebutuhan bahan ajar berbasis inkuri sosial. Lembar validasi ahli mencakup aspek-aspek penilaian kevalidan bahan ajar, dengan instrumen ahli terdiri dari 14 butir (aspek materi, konstruksi, dan bahasa) serta instrumen ahli media terdiri dari 12 butir (aspek kelayakan isi, desain grafis dan navigasi, serta keterbacaan), sedangkan tes kemampuan pengambilan keputusan yang diberikan dalam bentuk uraian berbasis wacana (*case-based*) sebanyak 10 butir pertanyaan.

Data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif-dekriptif untuk memperoleh gambaran kebutuhan lapangan, sedangkan data hasil validasi ahli, angket, dan tes dianalisis secara kuantitatif, yang terdiri dari statistik deskriptif (menghitung kevalidan dan kepraktisan bahan ajar) dan statistik inferensial (mengukur dampak penggunaan bahan ajar terhadap kemampuan pengambilan keputusan siswa). Data dihitung melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel berukuran kecil ($n \leq 50$). Jika data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-Test*. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, analisis beralih menggunakan uji non-parametik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengukur signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar siswa dihitung degan menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*. Alur analisis data disajikan pada gambar dan tabel berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Gambar 2. Rumus Uji Validitas**

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan**

| Persentase | Keterangan |
|---|---|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| 0%- 2% | Tidak layak |

(Sumber: Riduwan, 2012)

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

**Tabel 3. Kriteria Kepraktisan**

| Persentase (%) | Kriteria Kevalidan |
|---|---|
| 90 – 100 | Sangat praktis |
| 75 – 89 | Praktis |
| 65 – 74 | Cukup Praktis |
| 0 – 54 | Tidak Praktis |

(Sumber: Sulistyawati et al., 2021)

**Tabel 4. Kriteria *N-Gain* (Hake, 1999)**

| Rata-rata | Kriteria |
|---|---|
| g > 0,7 | Tinggi |
| 0,3 ≤ g ≤ 0,7 | Sedang |
| 0 , g , 0,3 | Rendah |
| g ≤ 0 | Gagal |

(Sumber: Wahab et al., 2021)

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Pengambilan Keputusan**

| Indikator | No. Soal | Contoh Soal |
|---|---|---|
| Identifikasi masalah | 1, 6 | Apa permasalahan yang dibahas pada teks tersebut? |
| Mengahasilkan alternatif | 2, 7 | Buatlah 3 solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut |
| Mengevaluasi efektivitas pilihan | 3, 8 | Jelaskan kelebihan dan kekurangan dari setiap Solusi yang dibuat! |
| Menentukan dan melaksanakan pilihan | 4, 9 | Pilihlah satu Solusi yang paling mungkin/mudah dilakukan sebagai seorang siswa! |
| Memperjelas dan memperkuat pilihan | 5, 10 | Berikan pendapatmu terhadap solusi yang telah dipilih, apakah setuju atau tidak? Jelaskan! |

## 3. Hasil dan Diskusi

### 3.1. Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian dari penggunaan lima tahapan model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

**1) *Analyze***

Pada tahap analisis diperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran pada siswa kelas V melalui wawancara kepada guru. Wawancara memuat 7 aspek yang dapat dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Wawancara**

| No | Aspek | Temuan Hasil Wawancara |
|---|---|---|
| 1 | Proses pembelajaran IPAS | Pembelajaran dilakukan secara fleksibel mengikuti materi pada buku panduan, memanfaatkan multimedia dan praktik langsung, serta diupayakan untuk meyesuaikan dengan kebutuhan siswa di era teknologi saat ini |
| 2 | Model/pendekatan/strategi pembelajaran | Guru cenderung menggunakan pendekatan diskusi dan kerja kelompok, yang dipilih berdasarkan karakteristik siswa. Strategi berbasis masalah sosial diterapkan secara implisit melalui contoh nyata kehidupan sehari-hari, |

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

| No | Aspek | Temuan Hasil Wawancara |
|---|---|---|
| 3 | Media pembelajaran yang digunakan | Media audio visual seperti video pembelajaran yang biasanya menjadi pilihan utama karena dianggap cukup efektif dan tidak monoton. Namun, bahan ajar dinilai hanya sebagai pendukung |
| 4 | Kendala/tantangan pembelajaran | Keterbatasan saran untuk praktik/observasi langsung serta kebutuhan belajar siswa yang beragam menjadi kendala utama dalam pembelajaran IPAS. |
| 5 | Upaya mengatasi kendala | Guru melakukan tes/asesmen awal untuk memetakan kebutuhan siswa secara individual, serta berkoordinasi dengan orang tua. |
| 6 | Gambaran kemampuan pengambilan keputusan | Kemampuan ini tampak saat siswa bekerja sama dalam kelompok, terutama dari cara berkomunikasi, berdiskusi, dan menghasilkan keputusan bersama tanpa mengabaikan kontribusi anggota lain. |
| 7 | Cara meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan | Pendekatan kelompok dan diskusi dinilai paling efektif, didukung oleh media audio visual serta kegiatan presentasi kelompok sebagai bentuk pembuktian hasil diskusi. |

Berdasarkan hasil temuan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS sudah mengarah pada pembelajaran aktif dan kolaboratif, namun belum optimal dalam melatih kemampuan pengambilan keputusan siswa akibat keterbatasan fasilitas, keragaman karakteristik siswa, dan belum tersedianya bahan ajar yang dirancang secara khusus untuk tujuan tersebut. Selain itu, guru juga mendukung penuh dengan penggunaan bahan ajar yang dirancang secara khusus untuk melatih kemampuan pengambilan keputusan para siswa, mengingat sebagian besar pembelajaran hanya memuat atau mengandalkan pada materi yang sudah disediakan pada buku paket pelajaran.

**2) *Design***

Pada tahap *design*, peneliti melakukan perancangan bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial dengan langkah awal menyusun tujuan pembelajaran yang diselaraskan dengan tahapan inkuiri sosial dan indikator kemampuan pengambilan keputusan siswa. Selanjutnya, peneliti menyusun garis besar materi pada mata pelajaran IPAS kelas V "Daerahku Kebangganku" yang didasari dari hasil wawancara. Materi disusun dengan mengangkat isu-isu sosial atau budaya kontesktual yang terjadi di daerah sekitar, seperti permasalahan lingkungan dan pelesatarian kearifan lokal, sebagai pemicu proses inkuiri sosial. Rancangan visual dituangkan dalam bentuk *story board* berikut:

**Tabel 7. *Storyboard* Bahan Ajar Interaktif**

| Bagian Frame | Nama Tampilan | Deskripsi Konten | Jenis Interaktivitas |
|---|---|---|---|
|  | Halaman Sampul (Cover) | Pada halaman cover atau pembuka ini terdapat fitur interaktif berupa tombol mulai/navigasi masuk | Tombol navigasi klik pada bagian judul Cover. |

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

| Bagian Frame | Nama Tampilan | Deskripsi Konten | Jenis Interaktivitas |
|---|---|---|---|
|  | Menu utama (Halaman Navigasi) | Halaman pusat kendali belajar yang menampilkan enam pilihan tombol utama berdasarkan instruksi eksplisit. | *Branching interaction/Menu Button Klik* (setiap tombol memicu lompatan halaman/link internal menuju sub-bab spesifik yang dipilih siswa. |
|  | Alur Aktivitas Siswa | Panduan kegiatan berbasis kelompok di mana siswa berperan menjadi "peneliti kecil" untuk mengamati keragaman lingkungan sekitarnya. Pada bagian ini pengintegrasian model dan kemampuan pengambilan keputusan di tuangkan. | *Interactive roadmap* (peta alur-alur perjalanan) siswa berinteraksi dengan bagan alur fase inkuiri sosial yang dapat di klik berurutan. |
|  | Evaluasi (Kuis Akhir) | Bagian penutup tantangan untuk mengukur pemahaman akhir siswa sekaligus klaim poin penjelajah budaya terbaik. | *Hyperlink widget/ External Portal*: tombol interaktif yang dapat diklik langsung untuk dialihkan secara otomatis ke web pengerjaan kuis.<br><br>*QR Code Scanner*: kode QR interaktif untuk dipindai gawai siswa. |

Bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial dengan bentuk buku digital interaktif yang dapat diakses via link web melalui perangkat digital (*smartphone*, tablet, laptop, dsb) dilengkapi fitur interaktif berupa ilustrasi kasus, tombol kuis interaktif, dan kolom refleksi digital dengan jumlah keseluruhan sebanyak 20 halaman, dengan bentuk hasil berupa pengintegrasian indikator pengambilan keputusan dengan sintaks inkuiri sosial sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 8. Integrasi Indikator Pengambilan Keputusan dan Sintaks Inkuiri Sosial**

| No | Sintaks Inkuiri Sosial | Indikator Pengambilan Keputusan | Aktivitas Siswa | Implementasi |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Orientasi terhadap kasus | Identifikasi masalah | Merumuskan isu tentang budaya daerah/di sekitar |  |
| 2 | Mengidentifikasi isu | (1) Identifikasi masalah | Mengamati contoh dari budaya daerah |  |

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

| No | Sintaks Inkuiri Sosial | Indikator Pengambilan Keputusan | Aktivitas Siswa | Implementasi |
|---|---|---|---|---|
| 3 | Pengambilan posisi/sikap | (2) Menghasilkan alternatif pilihan | Menelusuri informasi tentang nilai kearifan lokal yang terkandung |  |
| 4 | Menggali argumentasi | (3) Menentukan pilihan | Menyusun dugaan/sikap awal mengenai cara pelestarian budaya |  |
| 5 | Menguji asumsi dan konsekuensi | (4) Mengevaluasi pilihan | Menguji dugaan dengan fakta dan konsekuensi tiap alternatif |  |
| 6 | Memperjelas dan memperkuat sikap/pilihan | (5) Memperjelas & memperkuat sikap | Menetapkan dan memperkuat keputusan akhir |  |

**3) *Development***

Pada tahap ke tiga dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar berbasis inkuiri sosial dan bahan ajar inetraktif dengan mempertimbangkan hasil penilaian dari validator. Instrumen validasi materi terdiri dari 14 butir pernyataan, sedangkan instrumen validasi media terdiri dari 12 pernyataan. Kedua instrumen menggunakan skala likert 1-4, dengan skor maksimum masing-masing sebesar 56 untuk aspek materi dan 48 untuk aspek media. Rincian hasil validasi ahli dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

| No | Validator / Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor Maksimum | Skor Aktual | Persentase (%) | Kategori Kualifikasi |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Ahli Materi** | | | | | |
| 1 | Materi | 6 | 24 | 18 | 75% | Layak |
| 2 | Konstruksi | 4 | 16 | 12 | 75% | Layak |
| 3 | Bahasa | 4 | 16 | 12 | 75% | Layak |
| **B** | **Ahli Media** | | | | | |
| 1 | Kelayakan Isi | 5 | 20 | 18 | 90% | Sangat Layak |
| 2 | Desain grafis dan navigasi | 3 | 12 | 11 | 91% | Sangat Layak |
| 3 | Keterbacaan dan tipografi | 4 | 16 | 15 | 93% | Sangat Layak |

Meskipun hasil validasi ahli media mendapatkan persentase tinggi dengan kategori (sangat layak), namun validator memberikan masukan berupa revisi kecil. Rincian perbaikan produk sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

**Tabel 10. Hasil Perbaikan Media Berdasarkan Masukan Validator**

| Komponen Produk | Sebelum Revisi | Saran Validator | Sesudah Revisi |
|---|---|---|---|
| Kelayakan Isi Aktivitas (tahapan inkuiri sosial) | Sintaks inkuiri sosial/indikator pengambilan keputusan belum dimunculkan secara jelas | Perlu lebih dimunculkan kembali sintaks inkuiri/indikator pengambilan keputusan | Sintaks inkuiri dan indikator pengambilan keputusan telah dimunculkan secara eksplisit pada setiap tahapan aktivitas. |

**4) *Implementation***

Pada tahap ini dilakukan implementasi berupa uji coba perangkat pembelajaran kepada siswa kelas V. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji luas, dengan tujuan untuk melihat konsistensi hasil pada skala kelompok yang berbeda. Berdasarkan pada hasil wawancara dilakukannya pengisian angket respon terhadap siswa untuk melihat kepraktisan dari pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan produk yang telah dibuat. Angket terdiri dari 10 butir pernyataan yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu 5 pernyataan positif *(favorable*) dan 5 pernyataan negatif (*unfavorable*) dengan menggunakan skala likert 1-4. Data hasil respon para siswa disajikan sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa**

| Kelompok Uji Coba | Jumlah Siswa | Total Skor | Skor Maksimum | Persentase Akhir | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|
| Uji Terbatas | 12 | 377 | 480 | 78, 50% | Praktis |
| Uji Luas | 28 | 926 | 1120 | 82,68% | Praktis |

Melalui akumulasi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan sambutan yang cukup positif dari siswa. Kedua hasil uji coba tersebut membuktikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan dan layak diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, pengaruh yang dihasilkan dari perangkat pembelajaran yang digunakan dianalisis secara kuantitatif melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, pengujian statistik menggunakan uji normalitas dan uji beda yang sesuai dengan karakteristik distribusi data serta perhitungan N-Gain. Hasil analisis tersebut diuraikan secara rinci pada tabel-tabel berikut:

**Tabel 12. Data Hasil Pengambilan Keputusan pada Uji Terbatas**

| Jenis Data | Pretest | Posttest |
|---|---|---|
| Rata-rata | 69,83 | 83,75 |
| Nilai minimum | 30 | 63 |
| Nilai maksimum | 96 | 100 |
| Standar deviasi | 18,55 | 12,83 |
| Uji normalitas | 0,200/0,178 (Normal) | |
| Uji beda (*Paired Sample t-Test*) | t = -4,69; df = 11; p = 0,0001 (Signifikan) | |
| N-Gain | 0,42 (Sedang) | |

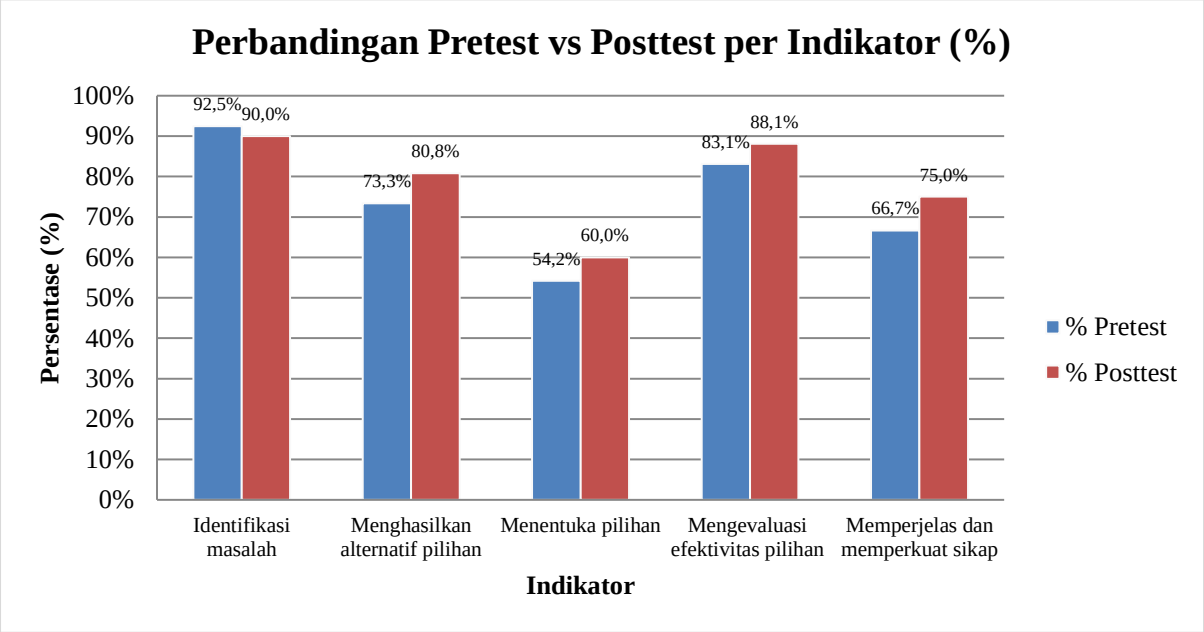
**Tabel 13. Data Hasil Pengambilan Keputusan pada Uji Luas**

| Jenis Data | Pretest | Posttest |
|---|---|---|
| Rata-rata | 67,5 | 83,35 |
| Nilai minimum | 36 | 65 |
| Nilai maksimum | 90 | 100 |
| Standar deviasi | 13,65 | 9,98 |
| Uji normalitas | 0,004 / 0,003 (Tidak Normal) | |

| Jenis Data | Pretest | Posttest |
|---|---|---|
| Uji beda (*Wilcoxon Signed Ranks*) | Z = -4,378; Asymp. Sig. = 0,000 (Signifikan) | |
| N-Gain | 0,50 (Sedang) | |

Hasil uji coba pada kedua kelompok menunjukkan peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa setelah penerapan bahan ajar interaktif, sebagaimana tercermin dari perbandingan skor pretest dan posttest pada Tabel 10 dan Tabel 11. Analisis N-Gain pada kedua kelompok berada pada kategori "Sedang", dengan kecenderungan nilai yang lebih baik pada kelompok uji luas, mengindikasikan efektivitas yang konsisten pada skala yang lebih besar. Uji normalitas menunjukkan data uji berdistribusi normal, sedangkan data uji luas tidak berdistribusi normal sehingga uji *Paired Sample t-Test* untuk kelompok uji terbatas dan *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk kelompok uji luas. Kedua uji tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, memperkuat temuan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan layak dan memberikan pengaruh terhadap kemampuan pengambilan keputusan siswa, baik pada kelompok kecil maupun kelompok yang lebih luas.

Untuk melihat pola peningkatan pada masing-masing indikator secara lebih rinci melalui hasil pretest dan posttest, disajikan pada diagram berikut:




**Gambar 3. Diagram Perbandingan Pretest dan Posttes per Indikator Pengambilan Keputusan**

Diagram tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan skor dari pretest ke posttest, kecuali indikator identifikasi masalah yang justru mengalami sedikit penurunan. Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator memperjelas dan memperkuat pilihan, disusul oleh indikator menghasilkan alternatif pilihan. Sementara itu, indikator mengevaluasi efektivitas pilihan dan menentukan pelaksanaan pilihan masing-masing menunjukkan peningkatan yang tidak terlalu besar dibandingkan dua indikator sebelumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar interaktif memberikan pengaruh yang bervasiasi terhadap tiap indikator, dengan pengaruh yang lebih kuat pada aspek penguatan dan pengembangan pilihan dibandingkan aspek evaluasi dan pelaksanaan keputusan.

**5) *Evaluation***

Tahap evaluasi dilakukan dengan menggabungkan hasil evaluasi formatif dari tahap *Development* (validasi ahli) dan *Implementation* (uji coba terbatas dan luas) untuk menyimpulkan kelayakan produk pada tiga aspek utama: kevalidan, kepraktisan dan peningkatan, di mana ahli materi dan ahli media menyatakan produk layak digunakan setelah revisi pada penguatan sintaks inkuiri sosial dan indikator

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

pengambilan keputusan, respon siswa pada uji terbatas maupun uji luas secara konsisten berada pada kategori praktis dengan kecenderungan meningkat pada skala yang lebih besar, serta hasil uji statistik menunjukkan peningkatan kemampuan pengambilan keputusan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kategori N-Gain "Sedang". Meskipun peningkatan tersebut tidak merata pada seluruh indikator karena indikator identifikasi masalah justru mengalami penurunan sementara indikator memperjelas dan memperkuat pilihan menunjukkan peningkatan paling tinggi, dengan demikian bahan ajar interaktif berabasis inkuiri sosial yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan cukup meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa, meski masih memerlukan penguatan lebih lanjut pada aspek identifikasi masalah.

**3.2. Diskusi**

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria utama dalam pengembangan produk pendidikan, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Dari segi kevalidan, ahli materi memberikan skor pada kategori layak tanpa catatan revisi, sementara ahli media memberikan skor lebih tinggi (kategori sangat layak) namun dengan catatan revisi minor terkait penonjolan sintaks inkuiri sosial pada elemen visual aktivitas siswa. Pola ini sejalan dengan temuan pada pengembangan bahan ajar data mining berbasis 4D, dimana validator media memberikan skor sangat tinggi dan tidak serta merta menutup kemungkinan adanya catatan perbaikan (Saputra et al., 2020). Hal ini menegaskan bahwa validasi ahi media tidak hanya menilai kebenaran konten, tetapi juga keterbacaan visual yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap tahapan inkuiri.

Dari segi kepraktisan pada Tabel 9, respon siswa yang berada pada kategori praktis memperkuat asumsi bahwa elemen interaktif berupa tombol navigasi, ilustrasi kasus, kuis berbasis tautan web, dan kode QR mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam proses belajar, sejalan dengan temuan bahwa bahan ajar yang dikemas secara digital dan interaktif cenderung lebih diminati siswa karena tampilannya yang bervariasi, bergambar, dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran (Afifah et al., 2022). Tingkat kepraktisan ini juga menguatkan hasil wawancara guru bahwa pembelajaran IPAS sudah berorientasi aktif dan kolaboratif, namun belum didukung bahan ajar khusus untuk melatih pengambilan keputusan sehingga produk ini mengisi kebutuhan tersebut.

Kemudian peningkatan terlihat pada Tabel 10 dan 11menunjukkan nilai N-Gain "sedang" baik pada uji terbatas maupun luas. Capaian ini sebanding dengan sejumlah penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis ADDIE di jenjang sekolah dasar, misalnya pada pengembangan bahan ajar IPAS berbasis SETS yang memperoleh N-Gain 0,60 untuk keterampilan berpikir kreatif (Uswatun & Nurasiah, 2025), maupun kajian meta-analisis terhadap penggunaan multimedia interaktif untuk kemampuan berpikir kritis yang melaporkan effect size antara 0,58-0,72 (kategori sedang hingga tinggi), dengan jenjang sekolah dasar secara konsisten berada pada kategori sedang (Juwanda et al., 2025). Peningkatan per indikator yang telah disajikan pada Gambar 5 menunjukan dampak terbesar pada kemampuan siswa menegaskan dan mempertahankan sikap terhadap Solusi yang dipilih, yang sejalan dengan tahap "memperjelas dan memperkuat sikap".

Adapun penurunan pada indikator identifikasi masalah kemungkinan besar disebabkan oleh skor pretest yang sudah sangat tinggi sejak awal (92,5%), sehingga sebagian besar siswa memang telah memiliki kemampuan dasar dalam mengenali permasalahan sebelum diberikan intervensi, dan ruang untuk peningkatan pun menjadi terbatas (*ceiling effect*). Penelitian selanjutnya perlu lebih menekankan indikator yang peningkatannya masih moderat, khususnya mengevaluasi efektivitas pilihan dan menentukan serta melaksanakan pilihan. Sementara itu, konsistensi peningkatan pada uji luas (25 dari 28 siswa mengalami kenaikan nilai) memperkuat indikasi bahwa efektivitas produk semakinstabil pada kelompok lebih besar, meskipun belum tentu mencerminkan pergeseran menuju kategor tinggi.

Pola kesenjangan antarindikator juga mengarah pada pertanyaan mengapa keterkaitan sintaks inkuiri sosial dan pengambilan keputusan perlu ditelaah tahap demi tahap. Sebagaimana dipetakan pada Tabel 1, keenam tahap sintaks inkuiri sosial yang diintegrasikan ke dalam bahan ajar ini secara konseptual

Journal of Elementary Education E-ISSN: 2614-4093
Volume 09 Number 05, September, 2026 P-ISSN: 2614-4085

selaras dengan kelima indikator kemampuan pengambilan keputusan yang menjadi dasar pengembangan produk. Tahap orientasi terhadap kasus dan mengidentifikasi isu melatih indikator identifikasi masalah; tahap pengambilan posisi/sikap selaras dengan menghasilkan alternatif pilihan; tahap menggali argumentasi selaras dengan menentukan dan melaksanakan pilihan; tahap menguji asumsi, fakta, dan konsekuensi selaras dengan mengevaluasi efektivitas pilihan, karena pengujian konsekuensi pada dasarnya adalah cara siswa menilai efektivitas pilihannya; dan tahap memperjelas ulang serta memperkuat sikap mengonsolidasikan indikator memperjelas dan memperkuat pilihan/keputuasan yang telah diambil.

Kesesuaian struktural antara kelima tahap inkuiri sosial dan struktur kognitif pengambilan keputusan ini memperkuat temuan bahwa integrasi inkuiri sosial dengan teknologi digital mampu membuat proses inkuiri menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan reflektif (Zamzami, 2020), serta bahwa penerapan model *social inquiry* berbasis digital terbukti meningkatkan kemampuan berpikir sosial dan semangat belajar siswa (Izhar et al., 2023). Penggunaan elemen kuis interaktif dan kolom refleksi digital dalam bahan ajar ini juga selaras dengan temuan bahwa media evaluasi interaktif berbasis kuis digital dapat memperkuat proses inkuiri melalui pengujian hipotesis dan pengambilan keputusan siswa (Cahyanda et al., 2025). Dengan demikian, keberhasilan produk dalam meningkatkan kemampuan pengambilam keputusan tidak hanya disebabkan oleh kemenarikan tampilan interaktifnya, tetapi juga oleh kesesuaian struktural antara sintaks inkuiri sosial dan indikator-indikator pengambilan keputusan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah dasar di wilayah Kecamatan Cipatat dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, kategori N-Gain "sedang" menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengambilan keputusan belum mencapai potensi maksimalnya, kemungkinan disebabkan oleh durasi intervensi yang relatif singkat, ketidakterbiasaan siswa dalam berpikir analitis, serta karakteristik pengambilan keputusan sebagai keterampilan Tingkat berpikir tingkat tinggi yang membutuhkan pembiasaan berkelanjutan. Ketiga, perbandingan capaian antarindikator pada Gambar 5 masih bersifat deskriptif berdasarkan selisih persentase skor dan belum diuji signifikansinya secara statistik, sehingga perlu dimaknai sebagai kecenderungan awal. Uji signifikansi per indikator (misalnya *Wilcoxon*) pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk memverifikasi mekanisme ini lebih meyakinkan. Keempat, hasil uji normalitas yang berbeda antara kelompok uji terbatas dan uji luas mengindikasikan adanya variasi karakteristik kemampuan awal siswa yang cukup beragam, sehingga penerapan produk pada sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda berpotensi menghasilkan peningkatan yang berbeda pula.

Terakhir, penelitian ini menggunakan desain *one-group-pretest-pottest* tanpa kelompok kontrol atau pembanding. Konsekuensinya peningkatan skor pengambilan keputusan yang teramati tidak sepenuhnya diatribusikan pada penggunaan bahan ajar, karena kemungkinan adanya faktor pengganggu seperti efek pengulangan tes (*testing effect*) dan maturasi kemampuan berpikir siswa selama periode penelitian (Campbell & Stanley, 1963), atau pengaruh pembelajaran regular di kelas. Oleh karena itu, peningkatan ini perlu dimaknai sebagai indikasi awal potensi produk, bukan sebagai bukti kausal yang kuat. Penelitian lanjutan dengan desain kuasi-eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, cakupan sekolah yang lebih beragam, durasi implementasi yang lebih panjang, serta penambahan fitur interaktif seperti elemen *augmented reality*, sebagaimana telah disarankan pada penelitian pengembangan bahan ajar IPAS berbasis SETS (Nurazizah et al., 2025), dapat menjadi arah pengembangan selanjutnya, khususnya untuk memperkuat indikator identifikasi masalah dan mengevaluasi efektivitas pilihan dalam pengambilan keputusan sehingga kategori peningkatan dari "sedang" menuju "tinggi".

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar melalui model ADDIE (*Analyze, design, Development, Implementation, Evaluation*) berhasil mengahasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan cukup baik dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Kevalidan produk ditunjukan oleh penilaian ahli materi sebesar 75% (Layak) dan ahli media 91,6% (sangat layak). Kepraktisan produk ditunjukkan

oleh respon siswa pada uji terbatas (78,50%) dan uji luas (82,68%) keduanya berkategori praktis. Peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa didukung oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* dan *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang signifikan (p<0,05), dengan nilai N-Gain sebesar 0,42 (uji terbatas) dan 0,50 (uji luas) yang termasuk kategori sedang. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator "memperjelas dan memperkuat pilihan", disusul indikator "menghasilkan alternatif pilihan", sementara indikator identifikasi masalah justru sedikit menurun akibat skor pretest yang sudah tinggi sejak awal (*ceiling effect*). Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis inkuiri sosial ini, dapat menjadi alternatif solusi bagi guru untuk melatih berpikir reflektif siswa. Meskipun peningkatannya belum merata pada seluruh indikator, mengingat keterbatasan sampel dan desain penelitian tanpa kelompok kontrol, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan cakupan subjek lebih luas dan durasi implementasi yang lebih panjang, untuk memperkuat indikator evaluasi efektivitas pilihan serta penentuan dan melaksanakan pilihan.

## 5. Referensi

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Kiprah Pendidikan, 1*(1), 33–42. https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Azizah, N., Fatirul, A. N., & Harwanto, H. (2024). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva mata pelajaran IPAS model ADDIE di SDN Daleman 2. *Modeling Jurnal Program Studi PGMI*, *11*(2), 39–49. https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2364

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Cahyanda, Y., Handini, O., & Hastini, D. (2025). Optimalisasi keingintahuan dan kemandirian belajar melalui social inqury berbantuan kahoot di SD Negeri Mangkubumen Wetan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 262–274.

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Rand McNally.

Greenwood, R., Austin, S., & Bacon, K. (2020). Enquiry- based learning in the Primary Classroom : student teachers ' perceptions. S*tranmillis Journal Article Archives, 3*(13), 3–13. https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1853788

Hidayati, R. N. (2020). Pengaruh konsep diri dan kecerdasan emosional terhadap kemampuan pengambilan keputusan siswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, *6*(1), 81–87. https://doi.org/10.30653/003.202061.115

Husna, A., Zarifa, S. S., Farhurohman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasannudin, M. (2025). Penerapan model inkuiri dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(2), 21776–21787. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30029

Izhar, G., Senen, A., Wardani, K., Salsavira, D., & Ningrum, C. (2023). Android-based interactive learning multimedia : social studies material for fourth grade elementary school students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *7*(2), 224–235. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.56305

Juwanda, K. A., Mariono, A., & Sumarno, A. (2025). Meta analisis pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. J*urnal Pendidikan Indonesia, 6*(1), 181–192. https://doi.org/10.59141/japendi.v6i1.6830

Maryam, & Suwono, H. (2023). Assessing the effect of socio-scientific inquiry-based learning on socio-scientific decision-making skill among senior high school students. *Journal of Research in Science Education*, *9*(11), 10083–10090. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5067

Murni, A. W., Nursalim, M., & Sujarwanto, S. (2022). Pengaruh penerapan metode pemecahan masalah terhadap keterampilan pengambilan keputusan pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Visipena, 13(1), 1–13. https://doi.org/10.46244/visipena.v13i1.1794

Nurazizah, A., Uswatun, D. A., & Nurasiah, I. (2025). Pengembangan bahan ajar IPAS berbasis SETS terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran berdiferensiasi sekolah dasar. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi, 13*(1), 295. https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i1.14541

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk

meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian, 1*(5), 967–974. https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177

Rahayu, G. D. S., Mudiyanto, H., Nugraha, Febby Fajar Zanthy, S., & Zulkarnaen, N. N. (2025). Pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran pengambilan keputusan rasional berbasis isu sosiosaintifik terhadap mahasiswa PGSD. *Abdimas Siliwangi, 8*(2), 599–612. https://doi.org/10.22460/as.v8i2.28258

Rahmiati, Rezi, M., & Zubir, M. (2021). Penggembangan model inkuiri sosial dalam pembelajaran Alquran-Hadis: penelitian pengembangan di madrasah tsanawiyah. *Jurnal Ilmiah Didaktika, 2*1(1), 1–30. https://doi.org/https://doi.org/10.22373/jid.v22i1.9305

Ritiauw, S. P., Mahananingtyas, E., & Ode, T. (2021). Penggunaan model inkuiri sosial untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa kelas V. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 30*(1), 32–46. https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p32-46

Saputra, N. W., Wibawa, A. P., Pujianto, U., & Anugrah, P. (2020). Pengembangan bahan ajar data mining menggunakan Four-D model dalam kerangka kerja CDIO. *Belantika Pendidikan, 3*(2), 48–58. https://doi.org/https://doi.org/10.47213/bp.v3i2.92

Sendjaja, G., Syahroni, M., Pratama, R. F., Nashrullah, Z., & Suherman, U. (2025). Analisis pengambilan keputusan dalam Kendala di UMKM Dapur Nongbella. *Jurnal Riset Manajemen Dan Ekonomi, 3*(3), 45–53. https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jrime-itb.v3i1.2845

Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika, 4*(2), 112–119. https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119

Shafira, Z. D., Dani, G., & Rahayu, S. (2025). Penggunaan model pembelajaran pengambilan keputusan rasional untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar kelas V. *COLLASE :Creative of Learning Students Elementary Education, 08*(04), 729–737. https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v8i4.27564

Sulistyawati, I., Faizah, L., Nisa, I., & Putra, I. G. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis STEM rumah hidrolik di tinjau dari hasil belajar dan respon siswa terhadap matematika. *Focus Action Of Research Mathematic, 3*(2), 125–138. https://doi.org/10.30762/factor-m.v3i2.2611

Triyanti, A., Yuniarti, A., & Afandi. (2025). Analisis instrumen tes pengambilan keputusan taksonomi presseisen dan abilitas peserta didik menggunakan model rasch. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 11*, 46–58. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.36941

Uswatun, D. A., & Nurasiah, I. (2025). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis SETS terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Sekolah Dasar Hasil rendah skor PISA (Programme for International Students Assessment) pada bidang keterampilan berpikir kreatif si. 13(1), 295–303.

Utami, A. C., Khoiri, N., Saefan, J., & Ristanto, S. (2023). Analisis keterampilan pengambilan keputusan pada pemecahan masalah fisika peserta didik kelas X SMAN 1 Mranggen. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah, 4*(2), 721–727. https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.176

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu, 5*(2), 1039–1045. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845

Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisys, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 46363–46369. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709

Zamzami, N. D. (2020). Application of the social inquiry learning model to improve social studies learning. Kalam Cendekia: *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9*(1), 1–6. https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53822