

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan fundamental dengan hadirnya Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022. Kebijakan ini dirancang untuk memberikan otonomi lebih kepada guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa, dengan fokus pada pemulihan dan penguatan kompetensi belajar. Ujang Cepi Barlian dkk. (2022) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang lebih beragam dan mendalam, memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk menguasai konsep esensial. Dengan penekanan pada pengembangan potensi siswa secara maksimal, pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung visi Indonesia Maju.

Salah satu inovasi penting dalam Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini dirancang khusus untuk mengajarkan keterkaitan kompleks antara manusia, lingkungan, dan fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022). IPAS tidak hanya menyoroti peran manusia sebagai individu dan makhluk sosial, tetapi juga mendorong siswa untuk secara aktif menyelidiki fenomena di sekitar mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan penyelidikan yang kuat dan kemampuan memecahkan masalah secara nyata, menjadikannya fondasi penting bagi pemahaman dunia yang lebih holistik. Namun, dalam implementasinya, SDN

Telang 1 menghadapi sejumlah kendala yang berdampak langsung pada proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Salah satu hambatan utama adalah minimnya bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam materi IPAS. Rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah sederhana menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia belum cukup mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pada 5 September 2024 dengan kepala sekolah dan guru kelas V SDN Telang 1, ditemukan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut masih belum optimal. Kurikulum ini telah diterapkan di kelas 1, 2, 4, dan 5, namun guru dan siswa masih dalam tahap adaptasi. Salah satu kendala utama terletak pada bahan ajar yang digunakan. Guru-guru mengeluhkan bahwa materi pada Kurikulum Merdeka terasa terlalu ringkas dan kurang mendalam, yang membatasi eksplorasi materi secara menyeluruh. Khususnya untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), meskipun menggabungkan IPA dan IPS, guru merasa materi yang disajikan tidak memungkinkan pemahaman yang utuh. Akibatnya, hal ini menyulitkan guru dalam menilai pemahaman siswa secara komprehensif.

Permasalahan tersebut semakin diperjelas melalui analisis terhadap bahan ajar resmi dari pemerintah, terutama pada buku siswa. Ditemukan bahwa penyajian materi dalam buku siswa cenderung terlalu ringkas dan hanya mencakup informasi permukaan tanpa elaborasi atau ilustrasi nyata yang mendalam. Kekurangan ini menjadi hambatan dalam proses pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, bahan ajar juga belum optimal dalam mengangkat

unsur kebudayaan lokal. Padahal, sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka, integrasi nilai-nilai kearifan lokal sangat penting untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan mendukung pembentukan karakter serta identitas budaya siswa.

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi pada 9 September 2024, yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di SDN Telang 1 belum berjalan optimal dan secara signifikan memengaruhi pengalaman belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tampak pasif, kurang tertarik, bahkan seringkali menunjukkan kebosanan. Hal ini disebabkan oleh bahan ajar dari pemerintah yang cenderung monoton, baik secara visual maupun penyajian kontennya, dengan minimnya ilustrasi dan warna. Materi yang disajikan terasa dangkal dan kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis terutama dalam materi kearifan lokal daerah yang belum nampak dalam bahan ajar yang tersedia. Akibatnya, siswa tidak mengenal kearifan lokal daerahnya sendiri sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat rendah, dan partisipasi di kelas pun berkurang karena pembelajaran kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Hal tersebut bertolak belakang dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong sekolah untuk mengintegrasikan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran. Meskipun sekolah telah menyelenggarakan kegiatan P5 bertema kearifan lokal Bangkalan secara rutin, implementasinya belum optimal karena tidak tersedianya bahan ajar yang memadai. Padahal menurut guru, kearifan lokal penting dikenalkan sejak dini, namun hingga kini belum tersedia bahan ajar yang mendukung, sehingga pengetahuan siswa tentang kearifan lokal masih minim. Hal ini tercermin berdasarkan dari hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS

muatan IPS kelas V, di mana hanya 9 dari 26 siswa (34,61%) yang mencapai KKTP sebesar 67 pada materi warisan budaya. Capaian ini mencerminkan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta perlunya penguatan konten pembelajaran yang lebih sesuai dengan konteks lokal.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil angket kebutuhan awal pada 12 September 2024, diketahui bahwa 77% siswa menyukai pembelajaran IPAS muatan IPS. Namun, 46% dari mereka merasa bosan karena pembelajaran monoton, dan 42% merasa bosan dengan buku paket yang ada. Data ini menunjukkan bahwa, meskipun ada ketertarikan pada muatan IPS dalam IPAS, kurangnya bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa secara signifikan menghambat proses belajar mereka. Merespons kebutuhan ini, hasil angket juga mengungkap preferensi yang jelas dari siswa terhadap bahan ajar yang inovatif. Pada aspek kebutuhan, 92% siswa menyukai bahan ajar yang berwarna, 85% menyukai bahan ajar elektronik yang memuat video, dan 100% sangat menginginkan adanya game kuis dalam bahan ajar elektronik. Seluruh siswa juga menyatakan keinginan kuat untuk menggunakan bahan ajar elektronik dalam pembelajaran. Kesiapan siswa untuk mengadopsi solusi digital juga sangat tinggi: 96% siswa memiliki ponsel pribadi, dan 100% siswa mahir serta bersedia menggunakannya dalam pembelajaran. Kondisi ini, ditambah dengan izin kepala sekolah untuk penggunaan ponsel di kelas demi mendukung pembelajaran, menegaskan potensi besar bahan ajar elektronik sebagai solusi bahan ajar yang ideal. Pemilihan bahan ajar elektronik tidak hanya selaras dengan kesiapan dan preferensi teknologi siswa, tetapi juga memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, terlihat bahwa implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS muatan IPS belum didukung oleh bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar elektronik interaktif berbasis kearifan lokal menjadi krusial. Bahan ajar ini dapat berupa buku elektronik interaktif yang mengintegrasikan kearifan budaya lokal, khususnya pada materi warisan budaya dalam pembelajaran IPAS muatan IPS. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan kontekstual, sekaligus membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang budaya daerahnya.

Bahan ajar merupakan sumber penting bagi guru dalam menjalankan pembelajaran di kelas. Tanpa bahan ajar, guru akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Menurut Kokasih (2021), bahan ajar yang baik harus dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam proses belajar. Aisyah dkk. (2020) menambahkan bahwa bahan ajar memiliki tiga fungsi utama: sebagai pedoman bagi guru dalam mengarahkan pembelajaran, sebagai panduan bagi siswa dalam memahami materi, serta sebagai alat evaluasi hasil belajar yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Salah satu jenis bahan ajar yang paling sering digunakan adalah buku teks, karena isinya disusun berdasarkan kurikulum dan memudahkan pemahaman materi. Kokasih (2021) membagi buku teks menjadi dua jenis, yaitu buku teks utama yang berisi materi inti, dan buku teks pelengkap yang digunakan untuk memperkaya materi. Seiring perkembangan teknologi, buku teks kini tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam format elektronik atau *E-Book* interaktif.

Menurut Janawati dkk. (2022) *E-Book* interaktif adalah versi digital dari buku yang tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga menggabungkan berbagai elemen multimedia dan fitur interaktif. Ini memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan konten, bukan hanya membacanya secara pasif. Selain itu Fitria (2017), menambahkan bahwa *E-Book* interaktif adalah buku yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, dan handphone, serta dapat diunduh dan dibaca kapan saja selama terhubung dengan internet. Fauzi (2015) menyebutkan bahwa *E-Book* interaktif memiliki keunggulan karena dapat menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, dan grafik, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *E-Book* interaktif juga dapat meningkatkan produktivitas belajar siswa, menyediakan referensi yang lebih luas, membantu guru menghemat waktu, serta memudahkan dalam berbagi materi dalam bentuk file atau tautan (Fitria, 2017). Dalam pembelajaran berbasis teknologi, *E-Book* interaktif menjadi pilihan praktis yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, penting untuk tetap menjaga dan melestarikan kearifan lokal yang diwariskan oleh nenek moyang. Kearifan lokal mencakup pengetahuan, nilai, dan kebiasaan yang telah terbukti bermanfaat dan berkembang dalam masyarakat. Menurut Rahmatih (2020), kearifan lokal merupakan kekayaan budaya yang mengandung nilai moral, pengetahuan, serta berpotensi menjadi sumber pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini tercermin dalam adat istiadat, tradisi, dan sikap masyarakat. Jika diterapkan dalam pembelajaran, kearifan lokal memiliki nilai tinggi karena keaslian

dan kedekatannya dengan kehidupan siswa. Kurikulum Merdeka pun mendorong integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran agar siswa lebih mengenal budaya daerah dan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter. Menurut Amaliyah dan Kasanova (2023), pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami warisan budaya, tetapi juga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Salah satu penerapannya dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah yang mengangkat tradisi lokal, seperti mengenal kebudayaan daerah.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan yang sebelumnya menunjukkan hasil yang positif dalam pengembangan dan penerapan bahan ajar *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal. Syafani & Tressyalina (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan *E-Book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi” menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga 75%, serta 85% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Guru juga melaporkan bahwa *E-Book* interaktif ini mendorong kreativitas siswa melalui integrasi berbagai media seperti teks, gambar, video, dan soal interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif tidak hanya mempermudah proses pembelajaran tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Selain itu, Annisa Novianti Taufik dkk. (2023), dalam penelitian berjudul “Pengembangan *E-Book* Kontekstual Berorientasi Kearifan Lokal Banten untuk Siswa SMP” menegaskan pentingnya pengintegrasian kearifan lokal ke dalam bahan ajar digital. Penelitian ini menghasilkan *E-Book* yang dinilai sangat layak digunakan, dengan validasi ahli materi sebesar 92% dan validasi ahli bahan ajar sebesar 90%. Penggunaan *E-Book* berbasis kearifan lokal ini tidak hanya

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga memperkuat apresiasi mereka terhadap budaya lokal.

Kedua penelitian tersebut mendukung gagasan bahwa penggunaan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal merupakan inovasi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Syafani & Tressyalina (2023) menunjukkan bahwa penerapan *E-Book* interaktif dalam pembelajaran teks biografi mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa secara signifikan. Sementara itu, penelitian Annisa Novianti Taufik dkk. (2023) menegaskan pentingnya pengembangan *E-Book* kontekstual berbasis kearifan lokal, dalam hal ini budaya Banten, untuk meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat nilai-nilai budaya. Namun demikian, kedua penelitian tersebut memiliki kesenjangan yang membuka ruang untuk penelitian lanjutan. Penelitian Syafani & Tressyalina tidak secara spesifik menyebutkan kearifan lokal yang diangkat, serta tidak menargetkan mata pelajaran IPAS. Sedangkan penelitian Annisa Novianti Taufik dkk. berfokus pada jenjang SMP dan kearifan lokal Banten, sehingga belum menjangkau konteks sekolah dasar, khususnya di wilayah lain yang memiliki kearifan lokal berbeda. Selain itu, integrasi *E-Book* dengan Kurikulum Merdeka dan pemanfaatan teknologi belum tergambar secara mendalam dalam kedua penelitian tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan penelitian yang belum dijelajahi, dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan Pada Materi Warisan Budaya Kelas V SDN Telang 1”. *E-Book* interaktif ini akan dirancang untuk pembelajaran IPAS muatan IPS dengan mengintegrasikan kearifan lokal Bangkalan, serta

memanfaatkan teknologi dengan berbagai media interaktif seperti teks, gambar, audio, video, dan soal evaluasi yang interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 yang ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar?
3. Bagaimana kemenarikan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 yang valid ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran, ahli bahan ajar dan ahli materi.
2. Untuk menghasilkan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 yang efektif ditinjau berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar.

3. Untuk menghasilkan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya kelas V SDN Telang 1 yang menarik ditinjau berdasarkan angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya untuk siswa kelas V SD. Produk ini memiliki karakteristik dan spesifikasi sebagai berikut:

1. Berbasis Kearifan Lokal Bangkalan, *E-Book* interaktif ini mengintegrasikan elemen budaya lokal Bangkalan, seperti tradisi Karapan Sapi, upacara adat Roket Tase, sejarah Makam Aer Mata Ebu, dan Batik Tanjung Bumi sebagai kearifan lokal masyarakat setempat. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal pada siswa.
2. Interaktif dan Menarik, *E-Book* interaktif dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti video, audio, gambar, teks, dan kuis yang dapat mendukung siswa untuk belajar secara aktif.
3. Berorientasi pada Materi Warisan Budaya, Materi yang disajikan dalam *E-Book* interaktif fokus pada pembelajaran tentang warisan budaya yang relevan dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka kelas V SD, khususnya pada muatan IPS.
4. Mudah Diakses dan Digunakan, *E-Book* interaktif dirancang dalam format digital yang kompatibel dengan berbagai perangkat komputasi seperti komputer, laptop, Chromebook, tablet, dan smartphone. Desainnya juga sederhana, sehingga mudah digunakan oleh siswa maupun guru.

5. Produk terdiri dari cover, prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, topik, daftar pustaka, glosarium dan biodata pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada kelas V SD di SDN Telang 1, sehingga penerapannya pada kelas atau jenjang lain memerlukan adaptasi.
2. *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada materi warisan budaya dalam pembelajaran IPAS muatan IPS, sehingga tidak dapat digunakan untuk pembelajaran materi IPAS lainnya tanpa pengembangan lebih lanjut.
3. *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada kearifan lokal Bangkalan yang berbentuk sejarah, upacara adat, tradisi, dan kerajinan. Contohnya seperti makam Aer Mata Ratu Ebu, sejarah masjid agung Bangkalan, batik tanjung bumi, karapan sapi dan rokat tasé. sehingga kurang relevan jika diterapkan di wilayah dengan budaya yang berbeda tanpa adaptasi materi.
4. *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan yang dikembangkan ini hanya dapat digunakan pada perangkat komputasi seperti smartphone, tablet, komputer, laptop, dan Chromebook dengan spesifikasi tertentu.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran di SDN Telang 1, khususnya dalam

pembelajaran IPAS Muatan IPS terkait materi warisan budaya. Dalam kondisi saat ini, penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang terintegrasi dengan kearifan lokal membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang masih minim menggunakan teknologi menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pengembangan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya ini diharapkan dapat mengubah kondisi tersebut menjadi lebih ideal, dengan menciptakan bahan ajar yang menarik, relevan, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, *E-Book* interaktif ini diharapkan dapat mendukung capaian tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Urgensi pemecahan masalah ini tidak hanya penting untuk konteks pembelajaran di SDN Telang 1, tetapi juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah lain, terutama dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki dampak yang lebih luas, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan dan melestarikan kearifan lokal dalam Kurikulum Merdeka. Serta memberikan manfaat yang baik bagi beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian, berikut ini penjelasan lebih lanjut tentang manfaat penelitian pengembangan *E-Book* interaktif berbasis kearifan lokal Bangkalan pada materi warisan budaya yang diuraikan sebagai berikut:

a) Bagi Guru

1. Meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyediakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

2. Membantu guru dalam memperkaya konten materi warisan budaya berbasis kearifan lokal Bangkalan dalam pembelajaran.

b) Bagi Siswa

1. Mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan penggunaan *E-Book* interaktif yang lebih menarik dan berbasis teknologi sehingga dapat memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual.
2. Memperkenalkan siswa pada kearifan lokal Bangkalan, sehingga mereka dapat lebih mengenal warisan budaya daerah mereka.

c) Bagi Sekolah

1. Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dalam penggunaan teknologi pendidikan.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat diukur melalui keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

d) Bagi Pengembang

1. Memberikan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan lokal.
2. Memberikan wawasan dalam pengembangan *E-Book* interaktif yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, beberapa istilah berikut diberikan definisi sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian:

1. *E-Book* Interaktif atau buku elektronik interaktif adalah bahan ajar berbasis elektronik yang dirancang dengan fitur interaktif, seperti teks, gambar, video, audio dan kuis, yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran. Dalam penelitian ini, *E-Book* interaktif digunakan untuk membantu siswa memahami materi warisan budaya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

2. Kearifan Lokal Bangkalan adalah nilai-nilai, tradisi, budaya, dan pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Bangkalan, Madura. Penelitian ini mengintegrasikan elemen kearifan lokal Bangkalan ke dalam *E-Book* interaktif untuk memberikan konteks budaya lokal pada pembelajaran.
3. Warisan Budaya adalah segala bentuk kebudayaan, baik itu warisan budaya benda dan tak benda yang menjadi identitas suatu masyarakat dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Dalam penelitian ini, warisan budaya yang dimaksud adalah sejarah, tradisi, upacara adat, kerajinan, dan nilai-nilai lokal Bangkalan yang diajarkan pada materi IPAS muatan IPS kelas V SD.
4. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep sains dan sosial dalam satu muatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pembelajaran IPAS muatan IPS pada materi warisan budaya.