

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merdeka menghadirkan perubahan signifikan dengan mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi IPAS yang bertujuan memberikan pengalaman belajar lebih menyeluruh dan kontekstual agar siswa mampu memahami keterkaitan manusia, alam, teknologi, budaya, dan adat istiadat dalam kehidupan sehari-hari (Purnawanto, 2022). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar serta keterkaitan di antara keduanya (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Proses pembelajaran tersebut diharapkan dapat melatih siswa mengenali, mengamati, dan memahami permasalahan sosial yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga mendorong berkembangnya rasa ingin tahu siswa (Suhelayanti dkk., 2023). Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran IPAS khususnya pada muatan IPS dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan teknologi yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal (Siregar dkk., 2024). Selain itu, pembelajaran IPAS muatan IPS berperan penting dalam membantu siswa memahami keragaman budaya dan hubungan manusia dengan lingkungannya (Widiya & Radia, 2023).

Meskipun pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman siswa terhadap fenomena sosial dan budaya, pelaksanaannya masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian Walfath dkk., (2026) menemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Penelitian Sajudin (2025) menunjukkan bahwa

penggunaan bahan ajar masih didominasi buku teks sehingga kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Selain itu, penelitian Yasin & Masykuri (2025) mengungkapkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran IPAS masih belum optimal karena guru cenderung berfokus pada pencapaian target kurikulum sehingga materi pembelajaran belum banyak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPAS di berbagai sekolah masih menghadapi tantangan, khususnya dalam penyediaan bahan ajar yang relevan dan kontekstual. Kondisi serupa juga ditemukan di UPTD SDN Pamorah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V UPTD SDN Pamorah pada tanggal 12-13 Januari 2026 diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS khususnya muatan IPS di UPTD SDN Pamorah masih menghadapi kendala khususnya pada aspek bahan ajar yang digunakan. Diketahui bahwa guru masih dominan menggunakan buku pegangan pemerintah tanpa penyesuaian dengan kebutuhan siswa. Sedangkan pada kenyataannya dalam penerapan kurikulum merdeka, guru diberikan keleluasaan untuk memilih dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar siswa (Halimah dkk., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa selama pembelajaran IPAS belum pernah secara khusus membahas warisan budaya Bangkalan. Materi budaya yang dipelajari siswa umumnya bersumber dari contoh budaya nasional yang terdapat dalam buku ajar. Guru juga menjelaskan bahwa pengenalan budaya Madura lebih banyak diperoleh siswa melalui mata pelajaran Bahasa Madura, namun materi tersebut belum secara spesifik membahas berbagai warisan budaya Bangkalan. Padahal, pembelajaran IPAS muatan IPS yang

mengaitkan materi dengan budaya dan kehidupan sehari-hari siswa berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap masyarakat, lingkungan, dan peristiwa sosial dalam kehidupan sehari-hari (Husnah dkk., 2023).

Kondisi tersebut juga terlihat dari hasil pengamatan guru pada saat peringatan Hari Jadi Bangkalan ke-494 tepatnya tanggal 24 Oktober 2025 ketika siswa mengenakan baju adat Madura, pada kesempatan tersebut guru menanyakan budaya Bangkalan yang diketahui siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menyebutkan kerapan sapi sebagai budaya Madura. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum dapat menyebutkan berbagai bentuk warisan budaya Bangkalan lainnya, sehingga diperlukan sumber belajar yang dapat mengenalkan warisan budaya Bangkalan secara lebih sistematis. Padahal, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran sangat penting di era globalisasi karena dapat melestarikan budaya sekaligus memperkuat karakter siswa melalui nilai-nilai yang dipelajari (Wati dkk., 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengenalkan budaya daerah melalui pembelajaran yang didukung bahan ajar berbasis kearifan lokal.

Kondisi tersebut tercermin dari hasil asesmen diagnostik kognitif awal yang dilakukan oleh guru, hasilnya menunjukkan bahwa capaian pembelajaran yaitu “menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayah tempat tinggal” memperoleh nilai rata-rata terendah yaitu sebesar 57,03. Hasil asesmen diagnostik awal pada pembelajaran IPAS muatan IPS menunjukkan bahwa capaian pembelajaran ini belum memenuhi KKTP yang ditetapkan, karena hanya 14 dari 37 siswa yang mencapai ketuntasan, artinya sebesar 62,16% siswa belum tuntas. Selain

itu, capaian pembelajaran tersebut merupakan perolehan nilai rata-rata paling rendah yang diperoleh siswa. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi tersebut masih rendah dan memerlukan perhatian serta upaya perbaikan melalui penyediaan bahan ajar yang menarik, berbasis kearifan lokal, serta mengangkat budaya yang ada di sekitar siswa.

Temuan ini juga diperkuat dari hasil observasi peneliti pada 13 Januari 2026 selain sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital berupa *Wi-Fi*, *Chromebook*, LCD/proyektor, dan *smartboard*, sehingga dengan segala fasilitas tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, jika ditinjau dari bahan ajar yang digunakan, terdapat ketidaksesuaian antara buku IPAS yang digunakan siswa dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase C yang berlaku saat ini. Berdasarkan hasil analisis terhadap materi keragaman budaya pada buku IPAS yang digunakan siswa, materi yang disajikan masih berfokus pada contoh-contoh budaya nasional secara umum. Sementara itu, pada CP IPAS Fase C yang berlaku saat ini peserta didik diharapkan mampu menemukan keragaman budaya nasional berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang di lingkungan tempat tinggalnya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sumber belajar tambahan yang dapat membantu mengaitkan materi budaya dengan lingkungan terdekat siswa.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan awal siswa kelas V UPTD SDN Pamorah yang dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2026 oleh peneliti diketahui bahwa sebesar 78,3% siswa menyatakan belum mengetahui keragaman budaya yang ada di daerahnya, namun sebesar 83,7% siswa menyatakan

ketertarikan terhadap pembelajaran jika dikaitkan dengan budaya lokal, sebesar 94,6% tertarik untuk mempelajari lebih dalam keragaman budaya di sekitarnya. Pemilihan warisan budaya Bangkalan didasarkan pada karakteristik lingkungan belajar siswa yang berada di Kabupaten Bangkalan. Dalam pembelajaran kontekstual, lingkungan terdekat siswa dapat dijadikan sebagai sumber belajar sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami karena dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, CP IPAS Fase C juga menekankan pentingnya pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang di wilayah tempat tinggal siswa.

Tidak hanya itu, sebesar 62,2% siswa mengaku merasa bosan dengan penggunaan buku yang diberikan pemerintah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa. Selain itu, kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang menarik dan inovatif berbasis teknologi tergolong tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh sebesar 100% atau artinya seluruh siswa menyukai buku bergambar dan berwarna, sebesar 75,7% siswa tertarik pada buku yang dapat menampilkan video, kemudian 100% seluruh siswa menyukai buku yang dilengkapi permainan kuis dan menyatakan tertarik belajar menggunakan buku elektronik (*e-book*). Hal ini didukung pula dari sisi kesiapan teknologi yakni sebesar 94,6% siswa memiliki *handphone* pribadi dan 100% seluruh siswa mengaku mampu mengoperasikannya, baik itu *handphone* milik pribadinya ataupun orang tua dan sebesar 89,1% siswa pernah memanfaatkannya untuk mencari materi pelajaran. Karakteristik kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang mampu memadukan berbagai bentuk media

pembelajaran dalam satu sumber belajar. Oleh karena itu, *e-book* dipilih karena memungkinkan integrasi teks, gambar, video, serta kuis interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil angket kebutuhan siswa juga menunjukkan karakteristik belajar yang mendukung penerapan model *flipped classroom*. Sebanyak 54% siswa menyatakan lebih suka membaca materi di rumah, sedangkan 75,7% siswa merasa senang mengerjakan tugas bersama teman-teman di kelas secara berkelompok. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa model *flipped classroom* dapat mendukung siswa untuk mempelajari materi secara mandiri dan berkelompok. Temuan tersebut selaras dengan hasil angket kebutuhan siswa yang menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi kedua bentuk belajar tersebut. Karakteristik ini sejalan dengan prinsip *flipped classroom* yang menempatkan kegiatan mempelajari materi pada tahap sebelum pembelajaran tatap muka, sedangkan waktu di kelas digunakan untuk diskusi, eksplorasi, dan penguatan pemahaman secara bersama-sama

Pada saat kegiatan pembelajaran, sekolah memperbolehkan siswa menggunakan *handphone* apabila diperlukan. Namun pemanfaatan bahan ajar digital masih tergolong rendah karena guru lebih dominan menggunakan bahan ajar konvensional dari pemerintah sehingga siswa kurang memperoleh variasi pengalaman belajar berbasis teknologi. Pemanfaatan pembelajaran digital berpotensi meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif (Isti'ana, 2024). Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar digital yang mampu mendukung belajar mandiri siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Selain mendukung pembelajaran mandiri, penggunaan *e-book* berbasis

flipped classroom juga berpotensi mendukung implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang mulai diterapkan di sekolah. Melalui kegiatan mempelajari materi sebelum pembelajaran tatap muka, siswa memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman awal sehingga waktu di kelas dapat difokuskan pada diskusi, analisis, dan penguatan konsep secara lebih mendalam.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar digital yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, tetapi juga mampu mendukung pembelajaran mandiri sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Kebutuhan ini sejalan dengan karakteristik model *flipped classroom* yang menempatkan kegiatan mempelajari materi pada tahap sebelum pembelajaran tatap muka, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk diskusi, eksplorasi, dan penguatan pemahaman secara lebih optimal. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital berupa *e-book* berbasis *flipped classroom* dipandang sebagai solusi yang tepat. Selain mendukung pembelajaran mandiri, penerapan *flipped classroom* juga berpotensi mendukung pelaksanaan pembelajaran mendalam (*deep learning*) karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman awal sebelum kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Juliana (2022) bahwa untuk mencapai pembelajaran yang efektif serta efisien, salah satu syaratnya yaitu dengan ketersediaannya bahan ajar.

Bahan ajar adalah materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur untuk mencapai tujuan pendidikan dengan memuat standar kompetensi dan kompetensi dasar serta berperan membantu guru lebih terarah dalam mengajar dan memudahkan siswa memahami materi secara mendalam (Suprihatin & Supranoto, 2018). Dalam proses pembelajaran bahan ajar memiliki peran penting bagi guru dan

siswa, karena tanpa bahan ajar yang memadai guru akan kesulitan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan siswa juga akan mengalami hambatan dalam belajar (Juliana, 2022). Bahan ajar dapat dikembangkan salah satunya dalam bentuk buku ajar. Buku ajar merupakan kumpulan materi pelajaran yang disusun secara sistematis sesuai kurikulum agar membantu siswa belajar dengan baik (Devirita dkk., 2021).

Pada zaman modern yang serba teknologi seperti saat ini buku ajar juga bisa dikembangkan menjadi buku digital atau *e-book*. *E-book* merupakan buku digital atau buku yang disajikan dalam bentuk elektronik (Waryanto dkk., 2017). *E-book* tidak hanya memuat teks, tetapi memiliki berbagai keunggulan karena dapat diakses secara online dan dilengkapi gambar, video, kuis, serta latihan soal dengan tampilan menarik yang dapat dibuka melalui handphone atau laptop (Nurhaeni dkk., 2025). Keunggulan ini memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih bervariasi dan mudah dipahami melalui integrasi gambar, audio, dan video pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar (Hanikah dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Putri dkk. (2025) bahwa penggunaan buku ajar berbasis mobile atau buku ajar digital mampu menarik perhatian siswa dan mendukung kemandirian belajar siswa karena didukung media digital yang interaktif dan menarik.

Flipped classroom merupakan model pembelajaran yang membalik pola pembelajaran konvensional, yaitu siswa mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri sebelum kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung (Kurniawan, 2021). Sedangkan waktu di kelas dimanfaatkan untuk diskusi, penguatan konsep, dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa (Wicaksono & Rahayu,

2025). Melalui model ini, siswa didorong untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, sementara guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran (Yusuf, 2025). Penerapan *flipped classroom* membutuhkan dukungan bahan ajar yang mudah diakses, menarik, dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung (Darmawati, 2022).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif (Isti'ana, 2024). Dengan dukungan fasilitas teknologi, guru memiliki peluang untuk memanfaatkan bahan ajar digital berbasis budaya lokal yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sekaligus menumbuhkan pemahaman dan kecintaan siswa terhadap budaya daerahnya (Salsabila & Agustian, 2024).

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, pelestarian kearifan lokal tetap penting untuk dilakukan. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, dan kebiasaan yang diwariskan oleh nenek moyang dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat serta dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Nuwa, 2020). Nilai-nilai tersebut tercermin dalam adat istiadat, tradisi, dan sikap masyarakat. Jika diterapkan dalam pembelajaran, kearifan lokal memiliki nilai tinggi karena bersifat asli dan dekat dengan pengalaman siswa. Kurikulum merdeka juga mendorong penerapan kearifan lokal agar siswa lebih mengenal budaya daerah dan berkembang menjadi pribadi yang berkarakter (Alifauzzahra dkk., 2025). Amaliyah dkk. (2023) menyatakan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman budaya

sekaligus partisipasi siswa dalam pembelajaran, salah satunya melalui pembelajaran berbasis masalah yang mengangkat tradisi dan kebudayaan lokal.

Pemanfaatan *e-book* berbasis model pembelajaran *flipped classroom* memungkinkan siswa mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri di rumah melalui penyajian teks, gambar, video, dan kuis sehingga waktu pembelajaran di kelas dapat difokuskan pada kegiatan pendalaman materi, diskusi, serta penguatan pemahaman (Muhammad, 2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS muatan IPS juga memerlukan bahan ajar yang relevan dengan siswa (Purwati & Pradnyana, 2025). Dengan demikian, pengembangan *e-book* yang mengintegrasikan kearifan lokal khususnya pada materi warisan budaya dapat membantu siswa memahami materi secara kontekstual sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap budaya daerahnya (Ratih dkk., 2025). *E-book* yang berbasis digital diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap budaya daerah di sekitarnya serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS (Widiya & Radia, 2023).

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Apriliani dkk. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berupa *e-book* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat validitas sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid, kemudian memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,4% yang termasuk kategori tinggi pada aspek efektivitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* mampu mendukung proses pembelajaran serta dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang menarik dan efektif bagi siswa.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Lestari dan Mardiana (2026) menunjukkan bahwa model *flipped classroom* berbantuan buku digital flipbook efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa model *flipped classroom* berbantuan buku digital flipbook mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Rosanti, Ali, dan Karlina (2026) menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari setelah menggunakan *e-book* dengan memperoleh persentase sebesar 78,11% yang termasuk dalam kategori efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* yang telah dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi jenis-jenis warisan budaya. Dengan demikian, *e-book* dinilai dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwasannya pengembangan bahan ajar berupa *e-book* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut memiliki fokus pengembangan yang berbeda dengan penelitian ini sehingga masih membuka peluang untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, sebelumnya telah mengembangkan *e-book*, bahan ajar berbasis *flipped classroom*, maupun bahan ajar berbasis kearifan lokal secara terpisah. Namun, belum ditemukan penelitian yang

mengintegrasikan ketiga aspek tersebut dalam satu produk pembelajaran berupa *e-book* berbasis *flipped classroom* yang mengangkat warisan budaya Bangkalan pada pembelajaran IPAS muatan IPS kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada aspek integrasi kearifan lokal warisan budaya Bangkalan dalam *e-book* dengan berbasis model *flipped classroom* dalam satu produk pembelajaran.

Berangkat dari kondisi tersebut, pengembangan *e-book* yang mengangkat warisan budaya lokal Bangkalan dalam pembelajaran IPAS muatan IPS menjadi penting untuk dilakukan. Pemilihan materi warisan budaya diharapkan dapat membantu siswa memahami budaya daerahnya secara lebih kontekstual, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan *e-book* tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang terintegrasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, diperlukan inovasi pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi digital dan mengintegrasikan kearifan lokal agar pembelajaran IPAS muatan IPS menjadi lebih relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini menggunakan sudut pandang yang berbeda dengan mengembangkan *e-book* berbasis *flipped classroom* yang mengangkat warisan budaya Bangkalan sebagai sumber belajar. Melalui *e-book* tersebut, siswa dapat mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran tatap muka sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk kegiatan diskusi, eksplorasi, dan penguatan pemahaman secara lebih optimal.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan *E-book* CIBUBABA (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) Berbasis *Flipped classroom* Materi Warisan Budaya Mata Pelajaran IPAS Muatan IPS Kelas V UPTD SDN Pamorah”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah?
2. Bagaimana keefektifan produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah?
3. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya pada mata pelajaran IPAS muatan IPS sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah yang valid.

2. Untuk menghasilkan produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah yang efektif .
3. Untuk menghasilkan produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah yang menarik bagi siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V Sekolah Dasar. Berikut spesifikasi produk yang akan di kembangkan:

1. Bermuatan Kearifan Lokal Bangkalan, sesuai dengan namanya *E-book* Cibubaba ini mengintegrasikan berbagai unsur budaya lokal Bangkalan seperti Batik Gentongan, Hong Bahhong, Ritual Topeng Patèngtèng, Gamelan Ratna Dumilah, Alat Musik Thuk Thuk dan Perahu Sarimuna sebagai kearifan lokal masyarakat setempat. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan serta menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya daerahnya.
2. Menarik dan berbasis digital. *E-book* dirancang dengan tampilan visual yang menarik dengan disajikan elemen ataupun hiasan yang mencerminkan ciri khas Madura serta dilengkapi unsur berupa teks, gambar, *audio*, *video*, dan kuis. Kombinasi ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

3. Berorientasi pada Materi Warisan Budaya. Materi yang disajikan berfokus pada pembelajaran materi tentang warisan budaya yang disesuaikan dan relevan dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka kelas V SD pada mata pelajaran IPAS muatan IPS.
4. Berbasis *Flipped classroom*. *E-book* Cibubaba dikembangkan dengan menerapkan model *flipped classroom*, yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk mempelajari materi warisan budaya melalui *e-book* secara mandiri sebelum kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, waktu tatap muka dimanfaatkan untuk kegiatan diskusi, klarifikasi, dan pendalaman materi di bawah bimbingan guru.
5. Mudah Digunakan, *E-book* Cibubaba disajikan dalam format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, *laptop*, *tablet*, dan *smartphone*. Desain dibuat sederhana agar mudah digunakan oleh siswa maupun guru.
6. Mudah diakses oleh pengguna. *E-book* Cibubaba diunggah melalui *platform Heyzine Flipbook*, yaitu situs daring yang mengonversi file *PDF* menjadi flipbook dengan efek membalik halaman. *E-book* dibagikan dalam bentuk tautan atau *QR Code* sehingga mudah diakses oleh siswa, guru, maupun khalayak umum.
7. Memerlukan jaringan internet. *E-book* Cibubaba hanya dapat diakses melalui perangkat digital yang terhubung dengan jaringan internet, baik menggunakan kuota data maupun jaringan *WiFi*.

8. Komponen produk lengkap. *E-book* ini terdiri atas sampul depan, prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, topik materi, glosarium, daftar pustaka, profil pengembang, dan sampul belakang.
9. Bahasa sederhana dan sesuai karakteristik siswa SD. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan pemilihan kata dan struktur kalimat yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, agar penelitian tidak meluas dari fokus yang ditetapkan maka penting untuk menentukan batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini. Adapun batasan-batasan yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) ini hanya dikembangkan dan difokuskan untuk siswa kelas V di UPTD SDN Pamorah, sehingga penerapannya pada kelas atau jenjang pendidikan lain memerlukan penyesuaian dan adaptasi lanjutan.
2. *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada materi warisan budaya dalam pembelajaran IPAS muatan IPS, sehingga belum dapat digunakan untuk materi IPAS lainnya tanpa proses pengembangan lebih lanjut.
3. *E-book* dibatasi pada tiga warisan budaya khas Bangkalan, yaitu Batik Gentongan, alat musik Thuk-Thuk, dan Hong Bahhong. Pembahasan pada setiap warisan budaya mencakup aspek sejarah, tradisi, serta nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, *e-book* ini dirancang sesuai dengan karakteristik dan budaya lokal Bangkalan sehingga

penggunaannya perlu disesuaikan kembali apabila diterapkan pada daerah yang memiliki latar budaya berbeda.

4. *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) dikembangkan dalam format digital sehingga hanya dapat digunakan pada perangkat tertentu seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, *laptop*, dan *Chromebook* dengan spesifikasi yang mendukung serta jaringan internet yang memadai.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini mengembangkan *e-book* digital bernama Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* untuk mengatasi masalah pembelajaran IPAS muatan IPS, khususnya materi warisan budaya di UPTD SDN Pamorah. Bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional dan tidak memuat kearifan lokal, pemanfaatan teknologi pun masih minim. *E-book* ini memungkinkan siswa belajar mandiri sebelum tatap muka, lalu kegiatan kelas difokuskan pada diskusi dan pendalaman materi bersama guru. *E-book* ini bermuatan kearifan lokal Bangkalan dan diharapkan menjadi alternatif bahan ajar yang menarik, kontekstual, serta mudah diakses oleh siswa.

Sehingga penelitian ini memiliki dampak yang lebih luas, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan serta mendukung pelestarian kearifan lokal dalam kurikulum merdeka. Adapun manfaat dari penelitian pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* bagi berbagai pihak yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendukung

pembelajaran IPAS muatan IPS. *E-book* ini membantu sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan kearifan lokal Bangkalan.

2. Bagi Siswa

E-book Cibubaba bisa diakses oleh siswa kapan saja melalui perangkat digital, di sekolah maupun di rumah. Siswa membaca materi warisan budaya sebelum masuk kelas, sehingga saat tatap muka siswa sudah siap dan diskusi bisa berjalan lebih dalam. Materi yang dikaitkan langsung dengan budaya lokal Bangkalan dirancang agar siswa lebih tertarik, lebih mudah memahami, dan tumbuh rasa bangga terhadap budaya daerahnya sendiri.

3. Bagi Guru

E-book Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih variatif. Penyampaian materi dilakukan sebelum pembelajaran tatap muka, sehingga guru dapat memfokuskan kegiatan kelas pada pembahasan, pendalaman, dan penguatan materi. Selain itu, *E-book* ini mendukung guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal Bangkalan ke dalam pembelajaran IPAS muatan IPS serta meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) memberikan manfaat bagi peneliti dalam meningkatkan kemampuan

merancang dan mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipped classroom* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Bangkalan. Penelitian ini juga menjadi bentuk kontribusi akademik peneliti dalam mendukung pengembangan pembelajaran IPAS yang relevan dengan konteks budaya lokal dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka beberapa istilah berikut diberikan pengertian sesuai dengan tujuan dan konteks penelitian:

1. *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama)

E-book Cibubaba merupakan bahan ajar berbasis digital yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPAS muatan IPS kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi warisan budaya. *E-book* ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan memuat berbagai unsur media, seperti teks, gambar, *audio*, dan *video*, guna membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual serta menumbuhkan ketertarikan belajar terhadap budaya lokal Bangkalan.

2. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran yang mengubah pola pembelajaran konvensional dengan memindahkan penyampaian materi ke tahap sebelum pembelajaran tatap muka. Dalam penelitian ini, siswa mempelajari materi warisan budaya melalui *E-book* Cibubaba secara mandiri sebelum kegiatan di kelas, sedangkan waktu

pembelajaran tatap muka dimanfaatkan untuk diskusi, pendalaman materi, dan penguatan pemahaman dengan bimbingan guru.

3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah proses pembelajaran yang mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam satu kesatuan pembelajaran. Pada penelitian ini, pembelajaran IPAS difokuskan pada muatan IPS, khususnya pada materi warisan budaya yang diajarkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.

4. Kearifan Lokal Bangkalan

Kearifan lokal Bangkalan adalah nilai-nilai, kebiasaan, tradisi, budaya, serta pengetahuan lokal yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Bangkalan, Madura. Dalam penelitian ini, kearifan lokal Bangkalan diintegrasikan ke dalam *E-book* Cibubaba sebagai konteks pembelajaran agar materi yang disajikan lebih dekat dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa.

5. Materi Warisan Budaya

Materi warisan budaya merupakan bagian dari pembelajaran yang membahas berbagai bentuk kebudayaan, baik yang bersifat benda maupun tidak benda, yang menjadi identitas suatu masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam penelitian ini, materi warisan budaya mencakup sejarah lokal, tradisi, upacara adat, kerajinan, serta nilai-nilai budaya masyarakat Bangkalan yang disajikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPAS muatan IPS kelas V Sekolah Dasar.