



Pengembangan E-Book Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) Berbasis *Flipped Classroom* Materi Warisan Budaya Mata Pelajaran IPAS Muatan IPS Kelas V UPTD SDN Pamorah

Nur Aida^{1*}, Andika Adinanda Siswoyo¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2288>

Article Info:

Received : 30 Mei 2026
Revised : 12 Juni 2026
Accepted : 20 Juni 2026
Published : 30 Juni 2026

Correspondence:

Raja Nur Aida

Phone: +6282187688300

Abstract: Issues identified at UPTD SDN Pamorah Bangkalan include students' limited understanding of local culture, a scarcity of contextual teaching materials for the IPAS (Natural and Social Sciences) subject, and minimal use of digital technology in instruction. These conditions highlight the need to develop innovative teaching materials that integrate local wisdom with a technology-based learning approach. This study aimed to examine the validity, effectiveness, and attractiveness of the Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) E-book, which was developed using a flipped classroom approach for cultural heritage topics in Grade V Social Studies content within the IPAS subject. The research employed a Research and Development (R&D) method based on the 4D model, consisting of the stages of define, design, develop, and disseminate. The participants included three expert validators, one fifth-grade teacher, and 37 students. Data were gathered through interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. The findings revealed that: (1) the validity assessment of the Cibubaba E-book resulted in scores of 90% from the teaching material expert, 88% from the instructional design expert, and 93.3% from the subject matter expert, indicating a highly valid category; (2) the effectiveness of the E-book was reflected in teacher activity and student activity scores of 100% and 98%, respectively, while classical learning mastery exceeded the 85% criterion; and (3) the attractiveness aspect achieved scores of 90% based on teacher responses and 90.16% based on student responses, both categorized as highly attractive. Therefore, the flipped classroom-based Cibubaba E-book can be considered valid, effective, and appealing for implementation in elementary school learning activities.

Keywords: E-Book; Flipped Classroom; Cultural Heritage; Elementary Education.

Citation: Aida, N., & Siswoyo, A. A. (2026). Pengembangan E-Book Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) Berbasis Flipped Classroom Materi Warisan Budaya Mata Pelajaran IPAS Muatan IPS Kelas V UPTD SDN Pamorah. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2894-2899. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2288>

Pendahuluan

Kurikulum Merdeka menggabungkan IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran terpadu bernama IPAS. Penggabungan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan kontekstual, sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara manusia, alam, teknologi, budaya, dan adat istiadat dalam kehidupan sehari-hari

(Purnawanto, 2022). Lewat IPAS, siswa diharapkan mampu mengamati berbagai fenomena sosial dan alam di sekitar mereka, sekaligus mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis (Suhelayanti dkk., 2023).

Meski demikian, implementasinya masih berjalan tertatih. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS cenderung rendah karena guru masih memegang

kendali penuh atas jalannya kelas (Walfath dkk., 2026). Penggunaan bahan ajar juga masih didominasi buku teks pemerintah yang penyajiannya terlalu ringkas sehingga kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Sajudin, 2025). Nilai budaya lokal juga jarang masuk ke dalam pembelajaran karena guru lebih mengejar target kurikulum daripada menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa (Yasin & Masykuri, 2025).

Kondisi serupa ditemukan di UPTD SDN Pamorah, Bangkalan. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia dari pemerintah dinilai kurang mendalam dan minim referensi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya tergolong rendah. Hal ini terkonfirmasi dari capaian nilai rata-rata Sumatif Tengah Semester (STS) sebesar 59,6, di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Lebih lanjut, hasil asesmen diagnostik awal menunjukkan bahwa capaian pembelajaran pada materi keragaman budaya nasional dan kearifan lokal hanya mencapai rata-rata 57,03, dengan 62,16% siswa belum mencapai ketuntasan.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya lokal juga tergambar dari hasil observasi saat peringatan Hari Jadi Bangkalan ke-494, di mana sebagian besar siswa hanya mampu menyebutkan kerapan sapi sebagai satu-satunya budaya Madura yang mereka ketahui. Sementara itu, hasil angket kebutuhan awal yang disebarkan kepada 37 siswa mengungkapkan bahwa 78,3% siswa belum mengenal keragaman budaya daerahnya, meskipun 83,7% menyatakan tertarik untuk mempelajari materi yang dikaitkan dengan budaya lokal. Seluruh siswa menyatakan menyukai bahan ajar bergambar, berwarna, dan dilengkapi kuis, serta tertarik menggunakan *e-book* sebagai bahan ajar.

Merespons permasalahan tersebut, pengembangan bahan ajar digital berupa *e-book* berbasis *flipped classroom* dipandang sebagai solusi yang tepat. *E-book* merupakan buku dalam format elektronik yang tidak hanya memuat teks, melainkan juga gambar, video, kuis, dan latihan soal yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital (Nurhaeni dkk., 2025). *Flipped classroom* membalik urutan belajar konvensional: siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui bahan ajar digital, lalu waktu kelas dipakai untuk diskusi, penguatan konsep, dan kerja kolaboratif (Wicaksono & Rahayu, 2025). Perpaduan keduanya memberi siswa fondasi pemahaman sebelum kelas dimulai, sehingga sesi tatap muka bisa diisi dengan eksplorasi yang lebih bermakna.

Penelitian terdahulu mendukung relevansi pendekatan ini. Apriliani dkk. (2025) mengungkapkan bahwa *E-book* yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 93,3% dan efektivitas rata-rata 84,4%,

menunjukkan bahwa *E-book* mampu menjadi alternatif bahan ajar digital yang menarik dan efektif. Lestari dan Mardiana (2026) juga membuktikan bahwa model *flipped classroom* berbantuan buku digital flipbook efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Rosanti, Ali, dan Karlina (2026) menemukan peningkatan tingkat pemahaman siswa kelas V dalam mempelajari materi warisan budaya setelah menggunakan *E-book* yang dikembangkan, dengan persentase efektivitas sebesar 78,11%.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkanlah bahan ajar digital bernama *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom*. Produk ini dirancang dengan memuat unsur kearifan lokal Bangkalan, khususnya tiga warisan budaya khas, yaitu Batik Gentongan, alat musik Thuk-Thuk, dan tradisi Hong Bahhong. Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan *E-book* Cibubaba berbasis *flipped classroom* dalam pembelajaran IPAS muatan IPS kelas V di UPTD SDN Pamorah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini dipilih karena alurnya jelas, terstruktur, dan mencakup seluruh tahapan yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk layak pakai dalam waktu yang wajar (Mesra dkk., 2023). Produk yang dihasilkan adalah *e-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* untuk materi warisan budaya, mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V.

Tahap pertama, *Define* (Pendefinisian), mencakup analisis kurikulum, karakteristik siswa, materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas V, observasi pembelajaran, serta angket kebutuhan yang disebarkan kepada 37 siswa kelas V UPTD SDN Pamorah pada Januari 2026. Tahap kedua, *Design* (Perancangan), mencakup pemilihan bahan ajar, penentuan format penyajian, penyusunan instrumen tes, dan pembuatan rancangan awal *E-book* menggunakan aplikasi Canva yang kemudian dipublikasikan melalui platform *Heyzine Flipbooks*.

Tahap ketiga, *Develop* (Pengembangan), meliputi validasi produk oleh tiga validator ahli, yaitu ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran, yang ketiganya merupakan dosen Program Studi PGSD Universitas Trunodjoyo Madura. Pemilihan validator didasarkan pada sejumlah kriteria, antara lain: (1) memiliki latar belakang pendidikan minimal Magister (S2) pada bidang yang relevan; (2) bersedia menjadi validator dengan memberikan

penilaian, komentar, serta saran terhadap produk yang telah dikembangkan; dan (3) memiliki pengalaman mengajar atau meneliti di bidang pendidikan dasar, pengembangan bahan ajar, desain pembelajaran, atau konten IPAS sehingga memiliki pemahaman mendalam terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Kriteria ini diterapkan guna memastikan bahwa penilaian yang diberikan bersifat kompeten, objektif, dan relevan dengan konteks pengembangan produk. Setelah revisi berdasarkan masukan validator. Setelah revisi berdasarkan masukan validator, produk diujicobakan melalui dua tahap: uji coba skala kecil kepada 5 siswa (29–30 Mei 2026) dan uji coba skala besar kepada 32 siswa (22–23 April 2026). Tahap keempat, *Disseminate* (Penyebaran), dilakukan dengan menyebarkan produk kepada pihak sekolah UPTD SDN Pamorah dan mempublikasikannya melalui *platform Heyzine* agar dapat diakses oleh masyarakat luas. Data kevalidan berasal dari angket penilaian validator ahli dan dianalisis dengan rumus persentase kevalidan berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Data keefektifan dikumpulkan dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta 10 soal pilihan ganda dengan KKTP 70. Ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan rumus berikut:

$$KBK = \frac{\sum \text{Total Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Total Siswa}} \times 100\%$$

Data kemenarikan diperoleh melalui angket respons guru dan siswa. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikategorikan berdasarkan skala kriteria yang telah ditetapkan.

Hasil dan Diskusi

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* pada materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V. *E-book* ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dipublikasikan melalui *platform Heyzine Flipbooks* dalam format buku digital interaktif. Produk dilengkapi fitur teks, gambar, video pembelajaran, kuis melalui *Zep Quiz* dan *Wordwall*, serta soal evaluasi melalui *Google Form* yang dapat diakses menggunakan tautan atau *QR Code*.

Tahap pendefinisian mengungkap bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan berbasis teknologi yang dapat mendukung kemandirian belajar. Tahap perancangan menghasilkan

struktur *e-book* yang terdiri atas sampul depan, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran tentang tiga warisan budaya Bangkalan (Batik Gentongan, Thuk-Thuk, dan Hong Bahhong), soal evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan profil pengembang. Struktur ini dirancang sesuai dengan tahapan model *flipped classroom*, yaitu siswa mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran tatap muka, sementara waktu di kelas dimanfaatkan untuk diskusi dan pendalaman konsep.

Hasil Analisis Kevalidan

Validasi dilaksanakan oleh tiga validator ahli pada akhir Mei 2026. Hasil penilaian menunjukkan bahwa: (1) validasi bahan ajar memperoleh skor 54 dari skor maksimal 60, setara dengan persentase 90%; (2) validasi desain pembelajaran memperoleh skor 53 dari 60, dengan persentase 88%; dan (3) validasi materi pembelajaran memperoleh skor 56 dari 60, dengan persentase 93,3%. Ketiga hasil tersebut seluruhnya berada dalam rentang $\geq 81,25\%$ sehingga termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 1. Hasil Analisis Kevalidan Produk

No.	Aspek Validasi	Persentase (%)	Kategori
1	Validasi Ahli Bahan Ajar	90%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Desain Pembelajaran	88%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Materi Pembelajaran	93,3%	Sangat Valid

Kevalidan bahan ajar yang mencapai 90% menunjukkan bahwa *e-book* Cibubaba secara komponen, desain, dan kesesuaian materi telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas V. Temuan ini sejalan dengan Apriliani dkk. (2025) yang mengembangkan *e-book* dengan validitas 93,3% dan menyimpulkan bahwa bahan ajar digital yang disusun secara sistematis memenuhi standar kelayakan sebagai sumber belajar. Validasi desain pembelajaran sebesar 88% menunjukkan bahwa modul ajar dan langkah-langkah *flipped classroom* sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Validasi materi sebesar 93,3% mengonfirmasi bahwa materi warisan budaya Bangkalan cocok untuk tingkat kognitif siswa kelas V dan relevan dengan konteks budaya di sekitar mereka.

Hasil Analisis Keefektifan

Keefektifan *E-book* Cibubaba dianalisis berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar klasikal. Pada uji coba skala kecil ($n=5$ siswa), observasi aktivitas guru pada kedua pertemuan memperoleh skor penuh, yaitu 100%. Aktivitas siswa mencapai rata-rata 98% (96% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua). Seluruh 5 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 100%.

Pada uji coba skala besar ($n=32$ siswa), observasi aktivitas guru kembali memperoleh persentase sempurna sebesar 100% pada kedua pertemuan. Aktivitas siswa memperoleh rata-rata 98,01% (97,08% pada pertemuan pertama dan 98,95% pada pertemuan kedua). Dari 32 siswa yang mengikuti tes evaluasi, 30 siswa dinyatakan tuntas, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 93,75% dan telah melampaui kriteria minimal ≥ 85 .

Tabel 2. Hasil Analisis Keefektifan Produk

Aspek Keefektifan	Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala Besar
Observasi Aktivitas Guru	100%	100%
Observasi Aktivitas Siswa	98%	98,01%
Ketuntasan Belajar Klasikal	100%	93,75%

Tingginya persentase aktivitas guru (100%) mencerminkan bahwa penerapan model *flipped classroom* melalui *E-book* Cibubaba dapat diimplementasikan secara optimal. Guru mampu menjalankan seluruh tahapan pembelajaran sesuai modul ajar, mulai dari pemberian arahan belajar mandiri sebelum kelas hingga fasilitasi diskusi dan pendalaman konsep di kelas. Sementara itu, capaian aktivitas siswa sebesar 98% pada kedua tahap uji coba menggambarkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar digital berbasis *flipped classroom* berhasil menggeser pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, sebagaimana yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka (Nurhayati dkk., 2025).

Ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,75% pada uji coba skala besar melampaui ambang batas yang ditetapkan ($\geq 85\%$), sehingga *E-book* Cibubaba dikategorikan sangat efektif. Hasil ini konsisten dengan temuan Rosanti, Ali, dan Karlina (2026) yang menemukan peningkatan pemahaman siswa kelas V pada materi warisan budaya setelah menggunakan *E-book* yang dikembangkan. Integrasi warisan budaya lokal Bangkalan dalam materi pembelajaran terbukti membantu siswa memahami konsep secara lebih kontekstual dan bermakna karena materi yang disajikan

dekat dengan pengalaman dan identitas budaya mereka sehari-hari (Husnah dkk., 2023). Keberhasilan penerapan *flipped classroom* juga ditunjang oleh kesiapan teknologi siswa, di mana 94,6% siswa memiliki telepon pintar dan 100% siswa mampu mengoperasikannya, sehingga akses terhadap *e-book* sebelum pembelajaran di kelas berlangsung dapat terlaksana dengan baik.

Hasil Analisis Kemenarikan

Kemenarikan *E-book* Cibubaba diukur melalui angket respons guru dan siswa setelah masing-masing tahap uji coba. Pada uji coba skala kecil, respons guru mencapai persentase 85% dan respons siswa mencapai 87%. Pada uji coba skala besar, respons guru meningkat menjadi 90% dan respons siswa mencapai 90,16%. Rata-rata gabungan respons guru adalah 90% dan respons siswa adalah 90,16%, keduanya termasuk dalam kategori sangat menarik karena melebihi batas ambang $\geq 81,25\%$.

Tabel 3. Hasil Analisis Kemenarikan Produk

Sumber Respon	Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala Besar
Respon Guru	85%	90%
Respon Siswa	87%	90,16%

Tingginya respons positif dari guru dan siswa terhadap *E-book* Cibubaba dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, tampilan visual yang dirancang dengan elemen khas Madura menjadikan bahan ajar terasa familiar dan dekat dengan identitas budaya siswa. Kedua, kehadiran fitur multimedia seperti video, kuis, dan gambar ilustrasi membuat penyajian materi lebih variatif dan tidak monoton, sehingga mendorong motivasi belajar (Hanikah dkk., 2022). Ketiga, kemudahan akses melalui tautan atau QR Code memungkinkan siswa menggunakan *e-book* kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu, yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Putri dkk., 2025). Guru juga menyatakan bahwa *e-book* ini sangat membantu dalam menciptakan variasi pembelajaran dan mendorong kemandirian belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh masukan dalam angket respons guru pada uji coba skala besar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-book* Cibubaba berbasis *flipped classroom* memenuhi tiga kriteria utama kelayakan bahan ajar, yaitu valid, efektif, dan menarik. Integrasi kearifan lokal warisan budaya Bangkalan dalam *E-book* ini memberikan nilai tambah berupa pengalaman belajar yang kontekstual sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah melalui jalur pendidikan. Hal ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong penerapan kearifan lokal agar siswa lebih mengenal budaya daerah dan berkembang menjadi pribadi

berkarakter (Alifauzzahra dkk., 2025). Pengembangan bahan ajar serupa pada mata pelajaran, materi, atau daerah yang berbeda sangat dianjurkan guna memperluas jangkauan manfaat pembelajaran berbasis kearifan lokal di Indonesia.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-book* Cibubaba (Cinta Budaya Bangkalan Bersama) berbasis *flipped classroom* pada materi warisan budaya mata pelajaran IPAS muatan IPS kelas V UPTD SDN Pamorah telah memenuhi tiga kriteria kelayakan. Pertama, produk dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli dengan persentase kevalidan bahan ajar sebesar 90%, desain pembelajaran sebesar 88%, dan materi pembelajaran sebesar 93,3%, seluruhnya masuk dalam kategori sangat valid. Kedua, produk terbukti sangat efektif dengan persentase observasi aktivitas guru sebesar 100%, aktivitas siswa sebesar 98%, dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,75% yang melampaui kriteria minimal. Ketiga, produk dinilai sangat menarik berdasarkan respons guru sebesar 90% dan respons siswa sebesar 90,16%. *E-book* Cibubaba berbasis *flipped classroom* yang memuat nilai-nilai kearifan lokal Bangkalan dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang menawarkan pembelajaran yang lebih aktual, kontekstual, dan bernilai bagi peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis berterima kasih kepada Universitas Trunodjoyo Madura, dosen pembimbing, validator ahli, kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V UPTD SDN Pamorah Bangkalan atas izin, waktu, dan partisipasi mereka selama penelitian berlangsung.

Referensi

- Alifauzzahra, N., Khairunisa, N. T., & Wahyuningsih, Y. (2025). Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 115-131. <https://doi.org/10.23887/pips.v9i2.6241>
- Apriliani, dkk. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Studi Kelayakan dan Efektivitas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58. Diperoleh dari <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/41766>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis E-Book di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57-64. Diperoleh dari <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6749>
- Lestari, R., & Mardiana, T. (2026). Keefektifan Model Flipped Classroom Berbantuan Buku Digital Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 88-99. <https://doi.org/10.31980/caxra.v6i1.3635>
- Mesra, dkk. (2023). Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model 4D. Makassar: Pustaka Belajar.
- Nurhaeni, dkk. (2025). E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 33-45. Diperoleh dari https://repository.upi.edu/138244/1/D_PIPS_2210512_Title.pdf
- Nurhayati, dkk. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Tantangan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa. *Jurnal Kurikulum dan Pengajaran*, 7(1), 12-23. Diperoleh dari <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikan/article/view/155>
- Putri, dkk. (2025). Buku Ajar Digital Berbasis Mobile: Dampaknya Terhadap Kemandirian dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(1), 56-67. <https://id.scribd.com/document/969452970/Tugas-5-kuantitatif>
- Rosanti, R., Ali, M., & Karlina, K. (2026). Pengembangan E-Book IPAS Materi Warisan Budaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 75-86. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v10i1.5803>
- Sajudin, M. (2025). Keterbatasan Buku Teks Pemerintah Dan Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar IPAS Yang Inovatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 44-55.
- Slamet, S. Y. (2022). Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Surakarta: UNS Press.
- Suhelayanti, dkk. (2023). Integrasi Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial*, 4(1), 78-90. <https://doi.org/10.63461/mapels.v13.139>
- Walfath, dkk. (2026). Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS: Analisis Faktor dan Upaya

- Peningkatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 101-115.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6119>
- Wicaksono, A., & Rahayu, E. (2025). Penerapan Model Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 17-29.
<https://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/download/1523/714/>
- Yusuf, A. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Guru Indonesia*, 5(1), 34-43.
<https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790>