

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) PADA MATERI PERANAN MASYARAKAT DALAM RANTAI EKONOMI DI SMP LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA

Ajeng Sofia Zakiatik¹, Nurul Hasanah², Nuansa Bayu Segara³, Asnimawati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya

¹ajeng.22080@mhs.unesa.ac.id,

²nurulhasanah@unesa.ac.id, ³nuansasegara@unesa.ac.id,

⁴asnimawati@unesa.ac.id

ABSTRACT

IPS lessons at secondary school level still rely heavily on traditional teaching materials such as LKS and printed books, resulting in lessons that are monotonous and less interactive, and which do not connect the material with the real-life experiences of students. This causes students to be less involved in understanding the role of society in the economic chain. This study aims to determine the suitability and response of students to the flipbook teaching material based on Contextual Teaching and Learning (CTL) for the topic 'The Role of Society in the Economic Chain' at SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. The study used the Research and Development (R&D) method with the 4-D model, which includes the define, design, develop, and disseminate stages. Data was collected using observation, interviews, expert validation (media and subject matter experts), and a questionnaire for teachers and students. The data were analysed using descriptive qualitative and descriptive quantitative methods with a Likert scale. The results of the study showed that the flipbook-based CTL teaching material received an average percentage rating of 88% from the media expert and 95% from the subject expert, both in the 'very suitable' category. Additionally, the response of the students in the small-scale trial was 81% with a very good rating, while the response of the students in the large-scale trial and the teachers was 98% with a very good rating. The conclusion of this study is that the CTL-based flipbook teaching material meets the criteria for suitability and can be used as a teaching material for the 'Peranan Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi' (The Role of Society in the Economic Chain) subject. It is recommended that future research expands the development of teaching materials to include other aspects of the curriculum and that they are tested on a larger scale to assess their effectiveness.

Keywords: *Teaching Materials, Flipbooks, Contextual Teaching and Learning, Social Sciences*

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di SMP masih didominasi penggunaan bahan ajar konvensional berupa LKS dan buku cetak sehingga pembelajaran cenderung monoton, kurang interaktif, serta belum mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan belum maksimalnya keterlibatan peserta didik dalam memahami materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

pada materi Peranan Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memperoleh rata-rata persentase kelayakan dari ahli media sebesar 88% dengan kategori sangat layak dan dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Selain itu, respon peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 81% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon peserta didik pada uji skala luas mencapai 98% dan respon guru sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Simpulan dari penelitian ini adalah bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memenuhi kriteria kelayakan yang dapat dijadikan bahan ajar IPS dalam materi Peranan Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi. Saran bagi penelitian selanjutnya agar pengembangan bahan ajar diperluas pada aspek materi serta diujikan secara luas untuk melihat efektivitasnya.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Flipbook, Pembelajaran Kontekstual, Ilmu Pengetahuan Sosial

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi pada era ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Membangun dunia pendidikan yang dapat terus beradaptasi dengan kemajuan zaman adalah kewajiban bagi pendidik dan institusi pendidikan atau pemerintah. Pendidikan ini dirancang untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dan kebutuhan di masa depan, sehingga peserta didik memiliki keterampilan yang mendukung kemajuan zaman. Pemanfaatan teknologi sebagai sumber pembelajaran bisa meningkatkan pengalaman peserta

didik dalam proses belajar (Putri & Kuswanti, 2025).

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dan mendasar bagi kehidupan manusia (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Pendidikan di era sekarang ini bertujuan untuk menghasilkan perubahan signifikan dalam sistem pendidikan, dengan fokus pada peningkatan kualitas dan relevansi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan industri. Teknologi di zaman ini semakin berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Purnomo et al., 2024). Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi,

masyarakat semakin mengerti betapa pentingnya memiliki keterampilan serta pengetahuan yang memadai mengenai teknologi.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik dengan pendidikan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, literasi digital, dan kesadaran global yang diperlukan untuk menghadapi perubahan global saat ini (Hadiyati, 2025). Urgensi pendidikan IPS juga terlihat dari peran strategisnya dalam membentuk karakter adaptif, empatik, dan peka terhadap keberagaman sosial budaya. Melalui materi yang membahas aspek sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat serta melalui metode pembelajaran yang kontekstual dan reflektif, IPS membantu peserta didik mengembangkan empati, toleransi, serta tanggung jawab sebagai anggota masyarakat.

Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP adalah materi yang disampaikan terasa tidak nyata dan sulit dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Banyak guru lebih sering menyampaikan materi dengan cara informatif atau ceramah,

sehingga peserta didik hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi makna sosial, ekonomi, atau budaya di sekeliling peserta didik, hal ini menyebabkan materi sulit dimengerti secara mendalam (Fadillah et al., 2024). Selain itu, penelitian di berbagai sekolah menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam memilih dan mengaplikasikan metode serta bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS (Suharli & Kenedi, 2023).

Peneliti mengambil materi tentang peranan masyarakat dalam rantai ekonomi, dimana sangat relevan bagi peserta didik karena mencerminkan aktivitas sehari-hari dalam kehidupan nyata, seperti aktivitas produksi, distribusi, hingga konsumsi barang dan jasa. Dengan memahami bahwa masyarakat dapat berfungsi sebagai produsen, konsumen, dan distributor, peserta didik diajak memahami bagaimana keputusan ekonomi individu dan kolektif memengaruhi harga, ketersediaan barang, serta

kesejahteraan sosial secara lebih luas. Materi ini bisa menjadi jembatan antara pelajaran di kelas dan pengalaman sosial ekonomi peserta didik sehari-hari. Dengan demikian, memasukkan materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi secara bermakna dan kontekstual dalam IPS dapat membantu mengatasi kelemahan metode pembelajaran konvensional, serta meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap aspek ekonomi masyarakat.

Sekolah Menengah Pertama saat ini telah memiliki fasilitas digital tetapi pemanfaatan fasilitas tersebut dalam praktik pembelajaran sering belum maksimal (Inarwati, 2025). Kebiasaan peserta didik membawa perangkat *mobile* seperti *smartphone* ke sekolah kini semakin umum dan menjadi potensi akses belajar digital jika dikelola dengan baik di sekolah. Namun, studi lapangan menunjukkan bahwa meskipun infrastruktur tersedia, bahan ajar yang dipakai guru masih banyak berbentuk buku teks sehingga belum mendayagunakan kemampuan digital yang ada. Oleh karena itu, inovasi bahan ajar digital interaktif belum banyak digunakan secara rutin oleh guru yang

mencerminkan gap antara fasilitas teknis dan praktik pedagogis (Setyarum et al., 2025). SMP Labschool Unesa 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah laboratorium yang dikelola Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan berfokus pada pengembangan karakter, inklusi, dan pembelajaran integratif dengan status terakreditasi A (SMP Labschool Unesa 1, 2025). Sekolah ini memiliki fasilitas pendukung serta orientasi pada inovasi pembelajaran sehingga menjadi lokasi yang representatif untuk praktik pengembangan bahan ajar.

Bahan ajar yang banyak dipakai saat ini seringkali kurang bersifat visual dan interaktif, sehingga tidak memadai untuk menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang mudah dipahami peserta didik (Langa et al., 2022). Keterbatasan visualisasi dan interaktivitas tersebut membuat peserta didik yang terbiasa dengan digital menjadi kurang tertarik terhadap bahan ajar yang pasif. Selain itu, banyak bahan ajar belum terintegrasi secara eksplisit dengan konteks kehidupan nyata peserta didik sehingga hubungan antara teori dan

praktik ekonomi masih kurang maksimal (Simbolon & Purba, 2023).

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi akademik dengan situasi kehidupan nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif (Utami, 2022). Pendekatan CTL menitikberatkan pada konstruksi pengetahuan oleh peserta didik melalui aktivitas penemuan (*inquiry*), bertanya, pemodelan, dan refleksi sehingga peserta didik secara aktif membentuk pemahaman. Komponen lain dalam CTL mencakup pembelajaran yang berdasarkan masalah sosial, kolaborasi antar peserta didik, dan penilaian autentik yang mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan pada konteks nyata (Oktaviani et al., 2024).

Pendekatan CTL menuntut dukungan bahan ajar yang bersifat kontekstual dan interaktif agar peserta didik dapat mengaitkan konsep akademik dengan pengalaman nyata peserta didik. Selain menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bahan ajar berbasis CTL mendorong terciptanya pembelajaran *deep learning* yang mengintegrasikan

konsep *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Dari ketiga konsep pendekatan *deep learning* tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis CTL mendukung pada konsep *meaningful learning*, karena dalam bahan ajar tersebut berisikan materi yang kontekstual dengan realita kehidupan nyata peserta didik yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

Tantangan yang dihadapi guru dalam mengajar mata pelajaran IPS adalah menentukan bahan ajar yang tepat untuk digunakan di kelas. Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar dan mencakup materi-materi tertentu untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar ini sangat penting untuk mendukung kegiatan tersebut. Bahan ajar di desain secara inovatif dan kreatif dilengkapi dengan materi isi dan ilustrasi dengan tujuan untuk menstimulus peserta didik (Usman et al., 2023). Bahan ajar memiliki kemampuan untuk membangun hubungan antara guru dan peserta didik, memungkinkan guru bertindak sebagai fasilitator. Namun, banyak guru yang masih menggunakan bahan ajar *instan* atau yang tersedia di internet, yang berarti tidak ada

aktivitas untuk mengembangkan bahan ajar sendiri. Di era pendidikan abad 21, guru harus membuat bahan ajar yang menarik, menyenangkan, dan berinovatif karena guru tahu bagaimana dan apa yang dibutuhkan peserta didiknya.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan buku LKS sebagai sumber belajar utama. Penggunaan bahan ajar yang masih konvensional tersebut membuat proses pembelajaran cenderung monoton, karena guru di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya lebih banyak meminta peserta didik menyalin materi, mendengarkan penjelasan, dan mengerjakan tugas di akhir pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar, terutama ketika materi IPS yang seharusnya bersifat kontekstual hanya dipahami secara tekstual.

Berdasarkan permasalahan mengenai penggunaan bahan ajar yang terbatas perlu adanya sebuah solusi berupa pengembangan bahan ajar. Peneliti memiliki motivasi kuat untuk mengembangkan bahan ajar

digital berbasis *flipbook* karena sesuai dengan kemampuan dan minat peneliti dalam editing dan desain grafis. Selain itu, fasilitas sekolah sangat mendukung, di mana peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* atau *tablet* yang dapat dimanfaatkan sebagai media akses bahan ajar digital. Pengembangan *flipbook* berbasis CTL menjadi solusi yang relevan dan adaptif dengan kondisi sekolah. *Flipbook* dirancang secara sederhana sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan bertujuan untuk memperkuat kemampuan karakter peserta didik.

Menurut (Rusnilawati & Gustiana, 2017) bahwa *flipbook* menunjukkan potensi menjanjikan dalam pengembangan aspek karakter atau pendidikan nilai ketika materi dikemas dengan pendekatan kontekstual. Penelitian tersebut menggabungkan *flipbook* dengan CTL menyampaikan peningkatan partisipasi, aktivitas pembelajaran, dan respon positif peserta didik. Hal ini menjadi pendukung bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga berpotensi menguatkan proses pembelajaran yang relevan dan reflektif.

Flipbook menawarkan keunggulan signifikan dibanding bahan ajar konvensional karena bersifat kaya visual dan interaktif, *flipbook* mampu menampilkan gambar, grafik, animasi, bahkan video yang dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkrit dan menarik (Wibowo et al., 2025). Penggunaan *flipbook* yang mana guru dapat mengintegrasikan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik ke dalam bahan ajar misalnya menyajikan studi kasus lokal, data sosial ekonomi masyarakat sekitar, atau fenomena ekonomi nyata dalam bentuk interaktif yang relevan. Hal ini meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena materi menjadi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik dan tidak terasa seperti teori semata.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa membuat bahan ajar *flipbook* berbasis CTL adalah langkah strategi untuk menggabungkan *flipbook* dengan pendekatan CTL sehingga materi lebih kontekstual, materi ekonomi lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga potensial meningkatkan keterlibatan peserta didik, memberikan inovasi tambahan berupa

pembelajaran berbasis konteks, bukan hanya media. Kombinasi *flipbook* dan CTL membuat bahan ajar lebih visual, interaktif, dan dekat dengan realitas sosial ekonomi peserta didik, materi rantai ekonomi lebih luas, sehingga menawarkan konteks yang lebih kaya dibanding materi pasar. Hal ini dapat menjadi tujuan penelitian ini yang diantaranya mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL, serta menganalisis kelayakan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis CTL pada materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. dengan model 4-D yang meliputi 4 tahapan yakni *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Penelitian ini dilakukan di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya pada bulan Mei 2026. Sampel yang digunakan yakni kelas VIII-A yang terdiri dari 30 peserta didik. Pemilihan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling* melalui pendekatan *purposive sampling*. Kelas VII-A dijadikan sampel penelitian tidak hanya karena tingkat keaktifan dan

kolaborasi peserta didik yang masih belum maksimal, tetapi juga karena ragam kemampuan akademik peserta didik yang cukup beragam, terutama dalam pemahaman materi IPS. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Angket digunakan untuk uji validasi ahli materi dan ahli media yang dikembangkan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif guna mendeskripsikan kelayakan bahan ajar. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi instrumen observasi, wawancara, validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon guru dan peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL sebagai bahan ajar edukasi pada pembelajaran IPS. Adapun materi yang digunakan dalam mendukung bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yaitu Peranan Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi. Pengembangan produk dilakukan sesuai hasil wawancara dengan guru IPS SMP Labschool Unesa 1 Surabaya dan peserta didik SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Desain bahan ajar yang diinginkan oleh guru yakni tidak hanya berupa

informasi yang tersaji secara tulisan dan gambar, namun juga bersifat interaktif bagi peserta didik. Guru menyarankan untuk diberikan contoh-contoh kontekstual yang ada disekitar peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengaitkan dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar yang sesuai dengan konsep pembelajaran bermakna (Adhaningrum et al., 2021). Berikut adalah hasil tahapan pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL sesuai prosedur pengembangan 4-D:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini melakukan analisis kondisi lapangan terkait kebutuhan pengembangan bahan ajar di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya dan menganalisis pemahaman awal materi pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan pengalaman nyata pada peserta didik di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya.

a) Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL

Tahap analisis awal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi permasalahan penggunaan bahan ajar IPS di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Analisis awal ini dilakukan melalui

observasi dan wawancara dengan guru IPS di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Setelah melakukan analisis kebutuhan pengembangan melalui proses observasi dan wawancara dengan guru IPS, diketahui bahwasannya bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS selama ini yaitu berupa bahan ajar cetak dan PPT disertai dengan metode ceramah. Selain itu, guru biasanya menggunakan PPT atau video dari *youtube* untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS dan belum pernah menggunakan bahan ajar digital lain, seperti *flipbook* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru IPS di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya, bahwasannya materi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik atau kontekstual masih belum pernah diterapkan pada peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis temuan permasalahan awal ini, maka akan dijadikan sebagai dasar pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dalam pembelajaran IPS.

b) Analisis kemampuan peserta didik

Pada tahap analisis kedua yaitu, mengidentifikasi pemahaman peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya terhadap materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Peneliti melakukan identifikasi awal melalui wawancara dengan beberapa peserta didik terkait pemahaman awalnya terhadap materi pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Diperoleh informasi bahwasannya bahan ajar yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku cetak dan buku paket IPS dari kemendikbud yang materinya sering kali sulit dipahami karena kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya belum sepenuhnya menghadirkan bahan ajar digital yang kontekstual sebagai sumber belajar yang sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik. Hasil analisis kebutuhan memperkuat hasil observasi bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar kontekstual. Sebagai solusinya, peneliti megembangkan bahan ajar digital yakni *flipbook* berbasis CTL dengan

menyajikan contoh-contoh nyata dari materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi.

c) Analisis tugas

Pada tahap analisis tugas yaitu menganalisis materi yang akan dipilih dan mengidentifikasi kegiatan atau tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik selama pembelajaran IPS dengan menggunakan bahan ajar *flipbook*. Materi yang dipilih yaitu “Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi” pada tema 3 kelas VII IPS. Sedangkan tugas yang diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yaitu, diantaranya quiz dan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang kontekstual dengan kehidupan nyata peserta didik. Pada penelitian ini, berdasarkan hasil analisis materi dan kemampuan peserta didik terkait pemahaman pembelajaran IPS, maka tugas yang akan dimasukkan dalam bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yaitu 10 tantangan soal quiz, yang ditujukan sebagai refelski pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Sedangkan pertanyaan-pertanyaan

pemantik diberikan sebagai tugas partisipasi aktif.

d) Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep rancangan materi dan desain bahan ajar *flipbook* berbasis CTL. Materi yang akan dimuat dalam bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yaitu peranan masyarakat dalam rantai ekonomi. Pada penelitian dan pengembangan ini, analisis konsep dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi terkait contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Melalui analisis konsep materi tersebut, kemudian dimuat dalam bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dan diberikan contoh-contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan nyata peserta didik.

e) Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap terakhir dari *define* yaitu melakukan analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah menganalisis peserta didik dan analisis tugas. Penyusunan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Sub Materi Tema 3 yaitu “Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi”. Pada penelitian dan pengembangan

ini, terdapat beberapa rumusan tujuan pembelajaran yang digunakan yaitu, sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep kegiatan ekonomi dengan mengaitkan contoh nyata di lingkungan sekitar
2. Mengidentifikasi berbagai pelaku ekonomi beserta peranannya dalam rantai ekonomi
3. Menganalisis hubungan antara permintaan dan penawaran dalam kegiatan ekonomi sehari-hari
4. Mengaitkan kegiatan ekonomi dengan status sosial dan peran sosial
5. Menjelaskan konsep diferensiasi sosial dan stratifikasi sosial serta dampaknya terhadap aktivitas ekonomi masyarakat
6. Menyajikan hasil pengamatan tentang peranan masyarakat dalam rantai ekonomi dilingkungan sekitar

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL melalui aplikasi *canva*, *heyzine*, dan *book creator*. Terdapat 4 (empat) tahapan dalam merancang bahan ajar *flipbook* berbasis CTL, meliputi pemilihan

media, penyusunan desain awal, dan penyusunan format media.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini langkah yang dilakukan adalah melakukan validasi kepada ahli bahan ajar dan materi, melakukan revisi bahan ajar *flipbook* dan melakukan uji coba terbatas. Bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yang telah dibuat pada tahap design, kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk diberikan saran, masukan, dan persetujuan oleh dosen pembimbing. Setelah diberikan masukan dan persetujuan oleh dosen pembimbing, maka langkah selanjutnya yakni melakukan validasi bahan ajar *flipbook* berbasis CTL kepada dosen ahli di bidang bahan ajar dan ahli materi.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran Terbatas)

Bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yang telah direvisi sesuai komentar dan saran oleh validator ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan diseminasi atau penyebaran secara terbatas pada guru IPS dan peserta didik kelas VII-A SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Diseminasi bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dilakukan secara

terbatas, karena keterbatasan waktu penelitian sehingga peneliti menerapkan pada satu kelas yakni VII-A. Pemilihan kelas VII-A karena didasarkan dari hasil observasi dan wawancara kepada guru IPS di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya bahwasannya kelas VII-A memiliki tingkat keaktifan, sikap kooperatif, dan kemampuan memahami suatu materi yang cepat. Oleh karena itu, diharapkan kelas VII-A mampu menjadi fasilitator untuk teman sebaya selain guru. Diseminasi pada kelas VII-A dilaksanakan selama 3 pertemuan, yang meliputi pertemuan pertama dilakukan pembelajaran IPS terkait materi kegiatan ekonomi dan pelaku ekonomi dengan menggunakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yang dipraktikkan oleh guru IPS. Setelah itu, pada pertemuan kedua dilanjut dengan materi penawaran, permintaan, harga, dan pasar. Kemudian, pada pertemuan ketiga dilanjut dengan mempelajari materi status sosial, peran sosial, diferensiasi sosial, dan stratifikasi sosial. Pada pertemuan ketiga ini, peserta didik juga diberikan evaluasi sebagai penilaian untuk mengetahui seberapa memahami materi yang diajarkan.

Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* oleh Ahli Media

Tabel 1.1 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Desain	22	20
2	Tampilan	22	21
3	Kualitas Teks	10	10
Jumlah Skor		54	51
Persentase		90%	85%
Rata-Rata		88%	
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL oleh validator ahli media 1 memiliki nilai rata-rata 54 dan menurut perhitungan rumus persentase diperoleh hasil 90% dengan aspek penilaian tertinggi yakni pada aspek Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dari segi desain media dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan. Sedangkan hasil penilaian oleh validator 2 ahli media memiliki nilai rata-rata dengan total 51 dan menurut perhitungan rumus persentase 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL “sangat layak” untuk digunakan. Rata-rata hasil penilaian bahan ajar *flipbook* berbasis

CTL oleh ahli media menunjukkan hasil 88% sehingga diperoleh kriteria sangat layak untuk digunakan. Jika dianalisis berdasarkan setiap aspek penilaian, aspek tampilan memperoleh skor tertinggi, yaitu 22 dari validator pertama dan 21 dari validator kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kombinasi warna, ilustrasi, ikon, gambar, serta penyajian materi dinilai menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, tampilan *flipbook* telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP sehingga lebih interaktif dan tidak monoton.

Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* oleh Ahli Materi

Tabel 1.2 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* oleh Ahli Materi

No	Aspek	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Struktur Materi	12	12
2	Isi Materi	19	19
3	Kesesuaian CTL	7	8
4	Bahasa	12	10
5	Manfaat	12	11
Jumlah Skor		62	60
Persentase		97%	94%
Rata-Rata		95%	
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi menunjukkan

bahwasannya materi yang terdapat dalam bahan ajar *flipbook* berbasis CTL “sangat layak” untuk digunakan setelah dilakukan revisi. Skor maksimum penilaian dari hasil validasi seharusnya 64. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator ahli materi 1 diperoleh 62 dengan perhitungan persentase 97%. Sedangkan hasil penilaian dari validator 2 memperoleh nilai 60 dengan persentase 94%, sehingga dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan. Rata-rata hasil penilaian oleh ahli materi 1 dan 2 yakni diperoleh nilai 95% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Apabila dianalisis lebih lanjut, aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah isi materi dan struktur materi. Kedua validator memberikan skor hampir maksimal karena materi telah disusun secara sistematis sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta alur materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi. Selain itu, contoh-contoh yang digunakan bersifat kontekstual sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep.

Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil Peserta Didik

Tabel 1.3 Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil Peserta Didik

N o	Aspek	Nilai Maksimal	Sk or	Persentase
1	Materi	160	126	79%
2	Tampilan	160	135	84%
3	Keaktifan dan pemahaman	160	129	81%
Jumlah Skor		480	390	81%
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan hasil angket uji coba bahan ajar *flipbook* berbasis CTL secara terbatas skala kecil menunjukkan respon positif dari peserta didik. Aspek materi bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memperoleh skor 79% dengan kategori “Baik”. Aspek Tampilan yang disajikan memperoleh skor 84% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada aspek keaktifan dan pemahaman memperoleh skor 81% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebesar 81% dengan kategori “Sangat Baik”, skor tersebut memvalidasi bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan pada tahap diseminasi. Berdasarkan setiap aspek penilaian, aspek tampilan memperoleh

persentase tertinggi yaitu 84%. Tingginya penilaian pada aspek ini menunjukkan bahwa desain *flipbook* yang menarik, penggunaan ilustrasi yang relevan, perpaduan warna yang serasi, serta navigasi yang mudah digunakan membuat peserta didik lebih antusias menggunakan bahan ajar dibandingkan buku teks konvensional.

Hasil Angket Respon Guru

Tabel 1.4 Hasil Angket Respon Guru

N o	Aspek	Nilai Maks	Sk or	Persentase
1	Materi	16	15	94%
2	Tampilan	12	12	100%
3	Efektivitas	16	16	100%
Jumlah skor		44	43	98%
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memperoleh total nilai 43 dari jumlah skor 44, maka dapat dianalisis tingkat kelayakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dengan rumus persentase didapatkan hasil 98% dengan kategori “Sangat Baik”. Guru menilai bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL relevan dengan kehidupan nyata peserta didik, menarik, dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran IPS di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Namun, ada beberapa hal yang dikomentari oleh guru IPS SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yakni mengenai tampilan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL. Guru IPS menyampaikan bahwasannya beliau awalnya kesulitan dalam mengoperasikan *flipbook* tersebut, dikarenakan banyaknya halaman yang ditampilkan pada bahan ajar. Lalu, guru IPS memberikan saran yang mana bisa ditambahkan tombol navigasi ke halaman menu utama, seperti daftar isi dan peta konsep. Hal tersebut dikarenakan halaman daftar isi dan peta konsep terdapat link yang langsung menuju ke halaman yang dituju, sehingga memudahkan peserta didik dan guru dalam mengoperasikan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL ini. Berdasarkan setiap aspek penilaian, aspek tampilan dan aspek efektivitas memperoleh persentase masing-masing 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru menilai desain *flipbook* telah memenuhi prinsip media pembelajaran yang baik, seperti tata letak yang rapi, penggunaan ilustrasi yang relevan, kombinasi warna yang harmonis, serta penyajian halaman

yang menarik sehingga mendukung proses pembelajaran IPS.

Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Luas

Tabel 1.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Luas

N o	Aspek	Nilai Maksimal	Sk or	Persen tase
1	Materi	480	391	81%
2	Tampilan	480	414	86%
3	Keaktifan dan pemahaman	480	410	85%
Jumlah Skor		1440	1215	84%
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan hasil respon peserta didik yang dipaparkan pada tabel 4.8 memperoleh total nilai 1215 dari jumlah nilai maksimal 1440, maka dapat dianalisis kelayakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dengan rumus persentase didapatkan hasil 84%. Merujuk pada perhitungan akhir respon peserta didik tersebut dapat diinterpretasikan menurut kelayakan skala likert dengan kategori “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL ini sangat baik dan layak digunakan oleh peserta didik saat pembelajaran IPS. Jika dianalisis berdasarkan setiap aspek penilaian, aspek yang memperoleh nilai tertinggi

adalah tampilan, yaitu sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa *flipbook* memiliki desain yang menarik, kombinasi warna dan ilustrasi yang sesuai, navigasi yang mudah digunakan, serta penyajian materi yang tidak monoton sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik dan peserta didik tertarik menggunakan bahan ajar *flipbook* dibandingkan buku cetak.

Pembahasan

1. Kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis CTL Pada Materi Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi

Kelayakan bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian dan pengembangan karena menentukan tingkat kesesuaian produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Anjarsari et al., 2022). Pada penelitian ini, kelayakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL ditinjau melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, serta respon guru sebagai pengguna produk. Dalam penelitian ini, kelayakan bahan ajar *flipbook* yang berbasis CTL divalidasi melalui validasi dari ahli media, validasi dari ahli materi, dan respon guru sebagai pengguna produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli

media memiliki rata-rata persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak, sementara validasi dari ahli materi mencapai rata-rata 95% dengan kategori sangat layak, dan respon dari guru memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yang dirancang telah memenuhi kriteria aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, serta kebermanfaatan, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS mengenai Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi. Tingginya persentase tersebut juga menunjukkan bahwa pengembangan dengan model 4D efektif dalam menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yustiana & Kusumadewi, 2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital berbasis CTL dinyatakan layak apabila mampu memenuhi aspek isi, media, dan keterlaksanaan pembelajaran sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna.

Kelayakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL ditentukan tidak hanya oleh kualitas visualnya, tetapi juga oleh produk yang mampu mengimplementasikan ciri-ciri pembelajaran kontekstual. Materi pembelajaran yang dibuat telah menggabungkan tujuh komponen CTL, yaitu konstruktivisme, inkuiri, pertanyaan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik. Ketujuh komponen tersebut disusun secara terstruktur di setiap bagian materi sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan materi secara teori, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan pengetahuannya berdasarkan pengalaman konkret. Penerapan komponen CTL ini tampak dalam penyajian contoh kegiatan ekonomi di sekitar, video pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan refleksi, serta evaluasi berbasis proyek yang mengaitkan konsep ekonomi dengan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, materi pembelajaran tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan media, tetapi juga memenuhi kriteria pedagogis sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang kontekstual dan

berfokus pada peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian (Jannah & Suciptaningsih, 2023), yang menyatakan bahwa integrasi seluruh komponen CTL dalam bahan ajar digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menjadi indikator utama kelayakan suatu produk pengembangan.

Tingginya tingkat kelayakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL tidak hanya menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan, tetapi juga mengindikasikan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan teori konstruktivisme Jean Piaget. Menurut Piaget, pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi individu dengan lingkungan sehingga peserta didik tidak sekadar menerima informasi dari guru, melainkan mengonstruksi sendiri pemahamannya berdasarkan pengalaman yang dimiliki (Suryana et al., 2022). Prinsip tersebut diimplementasikan dalam *flipbook* melalui penyajian masalah kontekstual, ilustrasi kehidupan sehari-hari, kegiatan inkuiri, pertanyaan pemantik, refleksi, dan penilaian autentik yang memungkinkan peserta didik

menghubungkan konsep peranan masyarakat dalam rantai ekonomi dengan pengalaman nyata. Kondisi ini menjadikan proses belajar lebih bermakna sehingga validator memberikan penilaian sangat layak terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dengan demikian, tingginya skor kelayakan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas tampilan media, tetapi juga oleh kesesuaian desain pembelajaran dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna.

Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis CTL Pada Materi Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi

Secara keseluruhan, bahan ajar *flipbook* berbasis CTL mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Hasil respon sangat baik ini, dikarenakan terdapat beberapa aspek pendukung. Pada aspek tampilan, peserta didik menilai tampilan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL sangat menarik serta isi konten berupa peta konsep materi, gambar ilustrasi yang dapat mempermudah pemahamannya, contoh-contoh kontekstual, video pembelajaran atau materi yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan. Dengan demikian mengindikasikan bahwa peserta didik merespon secara baik dari tampilan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL. Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan (Apriliyanti, 2025) menyatakan bahwa bahan ajar yang dilengkapi dengan elemen visual yang menarik dan video pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Pendapat tersebut diperkuat oleh hasil penelitian (Rokhim et al., 2020) *flipbook* yang dilengkapi dengan video pembelajaran dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang mampu menyederhanakan materi dan memperkaya sumber pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memperoleh respon sangat baik dari peserta didik. Adapun respon dari Kevin Egy Warsito yang menuliskannya dikolom komentar dan saran yang tersedia di angket, menyampaikan bahwa beberapa hal yang ada di aspek materi benar-benar sama dengan kegiatan sehari-hari, kemudian aspek tampilan yang sangat menarik dan bagus dengan di tambahkan gambar, video pembelajaran, dan ilustrasi membantu

peserta didik untuk memahami isi materinya. Selain itu, terdapat respon lain dari Nafisah Adelia, menyampaikan bahwa bahan ajar *flipbook* sangat menarik dan materinya mudah dipahami yang mana ditambahkan banyak contoh-contoh nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Respon lain dari Maidatul hasanah, menyatakan bahwa materi yang ditampilkan dalam bahan ajar *flipbook* lebih mudah untuk dipahami dan didukung oleh tampilan yang tidak membosankan.

Setelah penggunaan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL di kelas VII A, terjadi perubahan dalam proses pembelajaran. Dari sisi guru, bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memudahkan dalam menyampaikan materi, menjelaskan konsep secara runtut, mulai dari pengenalan teori, penjabaran materi hingga contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penambahan gambar ilustrasi dan video pembelajaran mempermudah guru dalam menghubungkan konsep materi yang mempermudah peserta didik dalam membangun pemahamannya. Selain itu, desain bahan ajar yang disusun secara sistematis membantu guru untuk

menyampaikan isi materi inti, contoh kegiatan yang berada di Pasar, peserta didik berfikir kritis bagaimana proses terjadinya jual beli yang ada di pasar, kemudian siapa yang menjadi produsen, konsumen, dan distributor.

Dari segi peserta didik, terjadi perubahan setelah menggunakan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL ini. Bahan ajar *flipbook* berbasis CTL memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi secara lebih mudah dan kontekstual. Penyajian materi yang disertai gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran membantu peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sehari-harinya. Aktivitas individu maupun kelompok untuk mendiskusikan suatu permasalahan menjadi lebih terarah karena peserta didik dapat merujuk langsung pada isi bahan ajar *flipbook* berbasis CTL. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna atau *meaningful learning*. Proses pembelajaran *meaningful learning* dalam penggunaan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL terjadi ketika peserta didik mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Hal ini diawali

dengan penyajian contoh-contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti aktivitas kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi, dan pasar yang berada dekat dengan kehidupan peserta didik sebelum masuk pada konsep-konsep IPS yang bersifat teoritis. Penyajian contoh-contoh kontekstual tersebut berfungsi sebagai pengait awal yang memberikan gambaran bagi peserta didik mengenai arah dan makna materi yang dipelajari.

Jika dikaitkan dengan teori konstruktivisme, respon positif ini menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL berhasil mendorong peserta didik untuk mengontruksikan pengetahuannya sendiri dari pengalamannya dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Melalui aktivitas CTL yang terdapat dalam bahan ajar, peserta didik tidak hanya membaca informasi, tetapi juga menghubungkan konsep dengan pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Proses tersebut memungkinkan terjadinya asimilasi dan akomodasi sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi menjadi lebih kuat dan bermakna. Sehingga penggunaan

CTL dalam bahan ajar *flipbook* menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan *meaningful learning*.

Selain itu, aktivitas refleksi dan pemecahan masalah dalam materi pelajaran mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap fenomena ekonomi di sekitar peserta didik. Peserta didik diminta untuk menganalisis berbagai peristiwa ekonomi yang berada di lingkungan sekitar, seperti aktivitas perdagangan di pasar, aktivitas produksi usaha rumah tangga, serta fungsi pemerintah dalam mengatur ekonomi. Kegiatan tersebut sejalan dengan prinsip CTL yang menjadikan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar. Tingginya respon positif peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian (Sawitri et al., 2024) yang menyatakan bahwa pendekatan CTL dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik karena materi disajikan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Sementara itu, pemanfaatan media digital seperti *flipbook* sejalan dengan kemajuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penggunaan teknologi dalam proses pendidikan. Integrasi media digital dengan pendekatan kontekstual dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berfokus pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih menarik dan berarti. Dari hasil tersebut, peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yang dikembangkan. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung proses konstruksi pengetahuan sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget. Dengan demikian, bahan ajar *flipbook* berbasis CTL layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada materi Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi di kelas VII SMP.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis CTL pada materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi yakni bahan ajar *flipbook* berbasis CTL yang terintegrasi antara video pembelajaran, gambar, ilustrasi, contoh-contoh kontekstual, quiz, sehingga guru dan peserta didik dapat menggunakan dan memberikan kemudahan untuk memahami materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi secara kontekstual dan *meaningful learning*. Bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dilakukan pengembangan dan dinyatakan layak untuk digunakan. Bahan ajar *flipbook* berbasis CTL berdasarkan data hasil validasi materi dan media yang dilakukan oleh para ahli, masing-masing memperoleh skor 95% dan 88%, sehingga bahan ajar *flipbook* berbasis CTL dinyatakan sangat layak untuk di sebar dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Perolehan skor kelayakan materi didukung oleh aspek struktur materi, isi materi, kesesuaian dengan CTL, bahasa, dan manfaat yang disusun mampu memberikan kejelasan terhadap konsep IPS yang bersifat abstrak dan teoritis.

Sedangkan perolehan skor kelayakan media didukung oleh aspek desain, tampilan, dan kualitas teks yang dinilai sangat layak oleh para ahli.

Bahan ajar *flipbook* berbasis CTL disebar dan diimplementasikan oleh guru IPS di kelas VIIA SMP Labschool Unesa 1 Surabaya dan mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik dengan perolehan skor sebesar 84%. Respon ini mencakup aspek materi, tampilan, keefektifan dan pemahaman peserta didik, sehingga membantu peserta didik untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, bahan ajar *flipbook* berbasis CTL terbukti tidak hanya layak, melainkan juga mampu menciptakan pembelajaran kontekstual dan *meaningful learning*.

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengamatan selama proses penelitian berlangsung, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga dapat menyesuaikan dan

mengembangkan lebih lanjut agar bahan ajar semakin relevan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan kurikulum

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL ini untuk memperluas pengetahuan dan memahami tentang materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi dengan mengaitkan secara langsung dengan kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan *meaningful learning*, serta meningkatkan keaktifan belajarnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat menjadi referensi untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis CTL pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, serta menguji keefektivitasnya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Adhaningrum, S. A., Akbar, S., & Muzammil, L. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPS Kontekstual Tema Wirausaha di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*,

- 15(1), 41–52.
<https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.4746>
- Anjarsari, M., Rochmiyati, R., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 466–478.
<https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.347>
- Apriliyanti, Y. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pemahaman Siswa Pada MAteri Fiqih. *Kampus Akademik Publishing: Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 366–373.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3509>
- Fadillah, E., Sundawa, D., & Wiyanarti, E. (2024). Kualitas Kompetensi Guru IPS dalam Penerapan Pendekatan Kontekstual (Studi Deskriptif di SMP Negeri 2 Ciwaringin). *The Indonesian Journal of Social Studies*, 7(1), 164–171.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index>
- Hadiyati, B. E. K. (2025). Kajian Kebutuhan Bahan Ajar IPS Berorientasi Masa Depan : Pendekatan Kritis terhadap Isu Sosial Global. *Journal of Future Interdisciplinary Education*, 1(2), 45–51.
- Ichsan, F. N., & Hadiyanto. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281–300.
- Inarwati. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Ekonomi Berbasis Teknologi Untuk Generasi Z. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 02(03), 28–33.
- Jannah, I. K., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164–6172.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2584>
- Langa, V., Suparmi, N. W., & Kua, M. Y. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Interaktif untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 78–88.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41496>
- Oktaviani, Z. N., Susiani, T. S., & Wahyudi. (2024). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas IV SDN Arjosari Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>

- Putri, S. K., & Kuswanti, N. (2025). Pengembangan Flipbook Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains Siswa Kelas XI. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 14(1), 84–97. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v14n1.p84-97>
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pengembangan Bahan Belajar Flipbook Pada Materi Redoks dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan STEM-PjBL Berbantuan Video Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 234–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>
- Rusnilawati, R., & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 190–201.
- Sawitri, E., Nugrahani, F., & Suwanto, S. (2024). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 74. [https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15\(1\).74-82](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(1).74-82)
- Setyarum, A., Nurmalisa, D., Dewi, D. P., Pramitasari, A., Agustina, M., Ifanka, T., Aditya, A., Saputra, P. A., Abdiyansah, R., Anas, S., & Murty, D. A. (2025). Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(4), 1641–1648. <https://doi.org/10.54082/jamsi.2033>
- Simbolon, G. S., & Purba, G. I. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Student Research*, 1(2), 422–438.
- SMP Labschool Unesa 1. (2025). *SMP Labschool Unesa 1. Labschool Unesa*. <https://labschool.unesa.ac.id/>
- Suharli, & Kenedi, J. (2023). Permasalahan Pembelajaran IPS Di Sekolah (Studi Multikasus Pada SMP dan MTs di Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 225–228.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/http://Jiip.stkipyapi.sdompu.ac.id>
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1293–1301. <https://doi.org/10.31949/educatio>

.v9i3.5300

- Utami, N. M. N. P. (2022). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Benda Konkret Meningkatkan Pengetahuan IPAS Siswa. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3), 401–410. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.62569>
- Wibowo, S. R., Sugiarto, Y. A., & Arif, A. (2025). Optimalisasi Flipbook sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Elemen Akuntansi Lembaga Fase F Kelas XI. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 24–31. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.739>
- Yustiana, S., & Kusumadewi, R. F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis CTL Sebagai Bagian Dari Pengembangan SSP. *Jurnal Kontekstual*, 1(02), 1–6.