PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL-EKONOMI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI DAERAH TERTINGGAL, TERDEPAN DAN TERLUAR: KASUS PADA ANAK NELAYAN

Soleh¹, Joko², Andryan³

^{1,2,3}*Universitas Negeri Semarang, Semarang*

Email korespondensi: solehkhallim1192@students.unnes.ac.id

Abstrak

[10.26418/pipt.2021.35](https://doi.org/10.26418/pipt.2021.35)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bagi siswa SMP Negeri 3 Kepulauan Karimata Kecamatan Pelapis Kabupaten Kayong Utara Provinsi Kalimantan Barat. Sekolah ini berada di daerah 3T. Sebanyak 28 siswa laki-laki dari sekolah tersebut adalah anak-anak nelayan. Nelayan melaut dari pukul 05:00 sampai dengan 13:00 sehingga anak-anak mereka tidak pergi ke sekolah di musim ke laut. Kepada siswa tersebut perlu diberikan bahan ajar yang dikembangkan dan atau disederhanakan sehingga lebih praktis untuk dibaca selama mengikuti orangtua mereka ke laut tersebut. Bahan ajar yang dihasilkan berbentuk komik yakni untaian cerita ekonomi dalam dunia nelayan yang dapat meningkatkan minat baca serta pemahaman anak-anak mengenai konsep yang ada. Cara mengembangkannya adalah menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Hasilnya adalah anak-anak nelayan memahami konsep ekonomi lebih baik sewaktu menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu mereka dan para orangtua menerima bahwa bahan ajar tersebut bermanfaat. Bahwa bahan ajar tersebut cocok digunakan untuk anak nelayan khususnya di lokasi penelitian. Dan, bahan ajar tersebut masih dapat dikembangkan.

Kata kunci: anak nelayan, daerah tertinggal, terdepan dan terluar, ilmu pengetahuan sosial-ekonomi

PENDAHULUAN

Undang-undang dasar 1945 pada alenia ke empat menekankan beberapa faktor, satu di antaranya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemudian dituangkan ke dalam undang-undang tahun 2003 no. 20 Sisdiknas, tentang peran penting dalam membentuk generasi penerus bangsa. Pendidikan merupakan wadah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dimana Pendidikan adalah proses dalam pembangunan dan pembentukan idealisme dalam kehidupan di masa depan dan Pendidikan juga merupakan hak semua orang.

Pendidikan tak lepas dari suatu kegiatan yang dinamakan dengan pembelajaran. Pembelajaran ialah suatu rancangan serata proses yang ditandai dengan suatu kegiatan serta adanya perubahan-perubahan perilaku sesuai dengan maksud dan tujuan pembelajaran. Menurut Pribadi (2009) pembelajaran merupakan rancangan untuk

menciptakan aktivitas belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem dimana memiliki beberapa komponen terstruktur diantaranya seperti tujuan pembelajaran, strategi, pendekatan, media pembelajaran, bahan ajar dan sebagainya yang merupakan satu kesatuan dari komponen pembelajaran.

Di samping itu pada saat ini perkembangan teknologi yang seakan-akan merubah semua proses pembelajaran ke era digitalisasi bukanlah tidak mungkin. Karena pembelajaran digitalisasi dapat memudahkan siswa belajar dengan mandiri. Hal ini sesungguhnya membantu para siswa dalam proses pembelajaran. Namun pada dasarnya pembelajaran dengan digitalisasi tidak semua wilayah dapat melaksanakannya seperti daerah-daerah yang merupakan daerah 3T.

Berdasarkan data BAPENAS pada tanggal 21 April 2015 dengan nomor 2421/Dt.7.2/04/2015 beberapa daerah di

Kalimantan Barat merupakan daerah tertinggal salah satunya kabupaten Kayong Utara. Namun kabupaten kayong utara tidak semuanya merupakan daerah tertinggal, yang di katakan daerah tertinggal merupakan daerah memiliki ciri-ciri sebagaimana telah tercantum pada pasal 1 dan 2 pada peraturan pemerintah Nomor 20 tahun 2003.

Perkembangan teknologi seharusnya dapat membantu para siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Anggraini (2017) *e-modul* mudah dipahami, dan membuat peserta didik dapat mengkonstruksi dan menemukan konsep pembelajaran dan peserta didik dapat mengembangkan sikap ilmiah. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sudarwati & Rukminingsih (2018) penerapan pembelajaran dengan teknologi berupa *e-learning* dalam pembelajaran kewirausahaan di program pendidikan ekonomi STKIP PGRI Jombang terbukti cukup efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan.

Berbeda halnya dengan daerah-daerah tertentu seperti daerah 3T, teknologi tidak dapat sepenuhnya dapat di lakukan dengan maksimal. Seperti yang terjadi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kepulauan Karimata. Dimana siswa di daerah tersebut merupakan anak nelayan yang sewaktu-waktu ikut nelayan.

Anak nelayan merupakan sebutan seorang anak dimana dalam suatu keluarga mata pencahariannya sebagai penakap ikan di laut. Prianto (1994) menerangkan bahwa nelayan merupakan mata pencaharian pokoknya seorang sebagai penangkap ikan di laut.

Anak nelayan perlu mendapat pendidikan yang maksimal sehingga anak-anak tersebut memiliki wawasan terkait dengan sosial budaya, sejarah, geografi maupun ekonomi. IPS termasuk dalam kurikulum sekolah yang berhubungan dengan berbagai pembelajaran diantaranya sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, psikologi sosial dan antropologi.

Masalah-masalah yang terjadi perlunya adanya pengembangan suatu bahan ajar yang dapat mengejar suatu ketinggalan

siswa dalam pembelajaran sehingga siswa yang saat tidak datang ke sekolah dapat belajar dimana saja dengan pembelajaran yang mudah di pahami siswa, sehingga dalam penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar yang berkaitan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial – ekonomi.

METODOLOGI

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yakni pengembangan bahan ajar IPS dengan prosedur *Research and Development* dengan teori model pengembangan Borg & Gall. Subyek penelitian ini meliputi ahli materi, ahli bahan ajar dan ahli bahasa, guru IPS, 28 siswa pada uji coba terbatas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kepulauan Karimata Kabupaten Kayong Utara. Adapun alasan untuk melakukan kegiatan penelitian di SMP tersebut diantaranya 1) pada saat ini sekolah tersebut merupakan daerah 3T yang mana pelaksanaan pendidikan saat ini dilakukan dengan cara pembelajaran jarak jauh dalam jaringan, 2) siswa pada daerah tersebut merupakan anak nelayan yang sewaktu-waktu ikut orang tuanya pergi nelayan, dari dua alasan tersebutlah sekolah tersebut menjadi subjek dalam penelitian.

Data yang diperoleh peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data diantaranya di antaranya: 1) sebelum melakukan observasi peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu sebagai studi pendahulu untuk data pengamatan di lapangan serta mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara bersama responden merupakan sebagai data primer kemudian digunakan untuk mengembangkan produk. 2) setelah melakukan wawancara, kemudian peneliti melakukan observasi, dalam penelitian observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan siswa, mengamati perubahan-perubahan yang dilakukan siswa dengan menggunakan bahan ajar yang ada serta mengamati perilaku siswa pada saat

menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Indikator yang ditingkatkan dalam penelitian ini ialah tingkat pemahaman siswa dalam memahami konsep ekonomi. 3) angket atau kuesioner yang merupakan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk responden jawab. Kuesioner alat untuk mendapatkan data mengenai penilaian ahli materi, orang tua, guru serta siswa SMP 1 Kepulauan Karimata kabupaten Kayong utara tentang bahan ajar. dan 4) teknis analisis hasil dari masukan dari masukan para ahli materi, ahli bahan ajar, orang tua, guru dan siswa menghasilkan data kualitatif, kemudian data diolah dan dianalisis secara metode kuantitatif. Angket penilaian responden dirumuskan dengan menggunakan skala kecil menggunakan rentang skor 1-5, pedoman analisis dikembangkan dan disesuaikan kebutuhan dalam pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan

Pada tahap proses pengembangan bahan ajar menggunakan teori dari oleh Borg & Gall pengembangan dengan 10 tahapan, namun pada pengembangan bahan ajar komik peneliti yakni, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hal ini disebabkan dilakukan peneliti disesuaikan dengan kondisi dan waktu serta dapat dilakukannya peleburan dalam setiap tahapan

Tahap Analisis

Tahapan ini mencakup tiga tahapan diantaranya, masalah, analisis kebutuhan serta tujuan dari pembelajaran. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagai berikut: analisis masalah dicari penyebab masalah yang menghambat pembelajaran di sekolah, di lapangan dapat di temukan yakni: 1) saat musim ikan siswa ikut melaut bersama orang tuanya, 2) tidak adanya pengulangan pada materi yang telah diajarkan kepada siswa yang tidak mengikuti saat pelajaran hari tersebut, 3) sulitnya materi pada buku ajar yang tidak mudah di pahami siswa. Analisis

kebutuhan nantinya apa saja yang siswa butuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga para siswa yang ikut orang tuanya melaut tidak ketinggalan pada proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap tujuan pembelajaran peneliti memutuskan indikator yang akan dicapai yakni kemampuan siswa dalam memahami konsep ekonomi.

Tahap desain pengembangan bahan ajar komik berupa buku teks menjadi alternatif khusus untuk siswa-siswa yang tidak dapat mengikuti pelajaran dan mudah di bawa kemanapun siswa pergi. Komik disajikan dengan materi IPS ekonomi. Komik di sajikan dengan cerita-cerita tentang seputar konsep-konsep ekonomi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi dan tujuan materi yang di bahas.

Pengembangan bahan ajar komik ini terbagi menjadi dua bagian yakni: proses produksi pembuatan bahan ajar komik, tahapan melalui uji telaah dan validasi para ahli. Pada tahap desain sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar sesuai dengan tujuan yang akan di capai dalam indikator. Tujuan indikator pembelajaran materi yang disajikan yakni materi IPS-ekonomi tentang konsep ekonomi. Uji coba telaah dan validasi ahli materi, bahasa dan gravis akan dilakukan oleh dosen atau guru yang kompeten dalam bidangnya. Data yang di peroleh dari ujicoba telaah ialah data kualitatif yang berisi saran dan komentar. Kemudian akan diperoleh data kuantitatif berupa penilaian skala angka.

Setelah pengembangan bahan ajar dianggap sempurna Tahap implementasi bahan ajar komik konsep ekonomi diberikan kepada para siswa SMP Negeri 1 Kepulauan Karimata yang merupakan anak nelayan. Sebagai bahan ajar dan sumber belajar yang dapat di gunakan siswa.

Tahap Desain

Tahapan ini peneliti mengembangkan komik berupa buku teks. Komik disajikan

dengan materi IPS ekonomi. Komik di sajikan dengan cerita-cerita tentang seputar konsep-konsep ekonomi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi dan tujuan materi yang di bahas.

Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan terbagi menjadi dua bagian yakni: proses produksi pembuatan bahan ajar komik, tahapan melalui uji telaah dan validasi para ahli. Pada tahap desain sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar sesuai dengan tujuan yang akan di capai dalam indikator. Dalam tujuan indikator pembelajaran materi yang disajikan yakni materi IPS-ekonomi tentang konsep ekonomi. Uji coba telaah dan validasi ahli materi, bahasa dan grafis akan dilakukan oleh dosen atau guru yang kompeten dalam bidangnya. Data yang di peroleh dari ujicoba telaah ialah data kualitatif yang berisi saran dan komentar, kemudian akan diperoleh data kuantitatif berupa penilaian skala angka.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi bahan ajar komik konsep ekonomi yang telah valid dan dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya diuji coba kepada siswa guna untuk mengetahui keefektivitas siswa. Uji coba secara terbatas akan dilakukan kepada 14 siswa SMP Negeri 1 Kepulauan Karimata yang merupakan anak nelayan. Penelitian ini dilakukan dalam waktu tidak terbatas sesuai dengan waktu kepulangan siswa dari melaut. Setelah siswa mempelajari materi yang telah diberikan berupa bahan ajar komik ini menggunakan pendekatan saintifik yakni pada ranah Menalar, mengumpulkan Informasi, dan Mencoba (3M). Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh respon siswa terhadap bahan ajar komik tentang konsep ekonomi.

Kelayakan Pengembangan

Kelayakan pengembangan komik pada materi konsep ekonomi dinilai dari kelayakannya sebagai bahan ajar penunjang,

dengan pendekatan saintifik. Standar kriteria penilaian tahap kelayakan diketahui dengan melalui ujicoba validasi oleh beberapa dosen dan guru yang berkompeten dalam bidangnya. Kelayakan bahan ajar dinilai dari segi, materi, bahasa dan grafik pada komik. Kelayakan dinilai dari dua aspek yakni isi dan penyajiannya. Uji validasi bahasa akan dinilai pada penggunaan bahasa, simbol/lambang/istilah sesuai dengan kaidah yang berlaku pada EYD dalam bahan ajar komik. Uji coba grafis dinilai dari segi tampilan dan pembuatan pada komik, sehingga menjadi bahan ajar yang menarik.

Tabel 1: Hasil rekapitulasi validasi para ahli

NO.	Sub Komponen	Presentase	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	83%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian	87%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Bahasa	80%	Layak
4.	Kelayakan Grafis	83%	Sangat Layak
Total Presentase Kelayakan		333%	-
Rata-rata Kelayakan		83%	Sangat Layak

Sumber data: diolah Peneliti (2021)

Bahan ajar komik dinilai dari segi kelayakan Materi, Bahasa dan grafis oleh validator yang berkompeten dalam bidangnya yakni satu dosen Pendidikan IPS dan guru IPS SMP Negeri 1 Kepulauan Karimata, satu orang dari ahli Bahasa Indonesia dan juga satu orang ahli dalam grafis. Dari hasil komponen komponen-komponen yang di isi validator mulai dari kelayakan isi dari dua validator dengan rata-rata 79%, komponen kelayakan 84%. Hasil Kedua komponen kelayakan dijumlahkan kemudian di bagi kemudian mendapatkan rata-rata 81,5% hal ini sesuai dengan kriteria Implementasi angket validasi (Sudaryono, 2013) menerangkan bahwa maka perolehan nilai rata-rata dikatakan layak.

Kelayakan komponen Bahasa oleh validator dinilai dari berbagai sub, yakni terdiri dari kesesuaian ejaan yang di sempurnakan/kesesuaian kaidah Bahasa

Indonesia serta istilah/ symbol/ lambang yang di gunakan dalam pengembangan bahan ajar. Dari hasil isian validator dengan nilai rata-rata 80%. Perolehan rata-rata tersebut, maka dapat dikatakan bahan ajar komik telah layak menjadi bahan ajar yang sesuai dengan pendekatan saintifik. Catatan-catatan dari validator seperti penggunaan frase dan tata kalimat perlu di tingkatkan dan perlu juga memperhatikan istilah dan penggunaan lambang/ simbol.

Hasil validator ahli grafis juga dinilai berdasarkan teori BSNP (2016) penilaian terdiri dari format komik yang digunakan, desain gambar pada komik dan desain isi komik. Validator memberi nilai dengan Rata- 83%. Desain tampilan depan komik dibuat dengan sampul komik-komik pada umumnya sehingga menarik perhatian siswa. Soal-soal yang ada di dalamnya disertai dengan kunci jawaban yang sesuai menjawab pertanyaan secara keseluruhan dan diletakan paling akhir pada komik tersebut. Hasil tersebut memiliki kriteria sangat layak karena sesuai dengan teori Sudaryono (2013) yang mengatakan bahwa perolehan kelayakan $\geq 81\%$ dapat dikatakan sangat layak.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berupa komik ini setelah dinyatakan layak oleh para ahli melalui hasil validasi dan kemudian diimplementasikan kepada siswa untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap bahan ajar yang telah di kembangkan. Hasil respon siswa didapatkan dengan menyebarkan angket kepada 28 peserta didik yang menjadi responden penelitian yang merupakan anak nelayan.

Tabel 2: Hasil rekapitulasi tanggapan siswa

No.	Sub Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	98%	Sangat Baik
2.	Kelayakan Penyajian	98%	Sangat Baik
3.	Kelayakan Bahasa	85%	Sangat Baik
4.	Kelayakan Grafis	92%	Sangat Baik

Total Persentase Kelayakan	373%	-
Rata-rata Kelayakan	93%	Sangat Baik

Sumber: (Peneliti, 2021)

Dari hasil pemberian angket kepada siswa saat implementasi bahan ajar yang di lakukan kepada 28 siswa SMP Negeri 1 Kepulauan Karimata yang merupakan anak nelayan. Penelitian ini dilakukan di sekolah saat siswa tidak melakukan kegiatan melaut Bersama dengan orang tuanya. Setelah semua siswa mendapatkan bahan ajar komik dan dapat mengoperasikan bahan ajar tersebut, maka selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket respon. Kelayakan penyajian hasil dari respon siswa juga diperoleh persentase sebesar 87%. Persentase tersebut memiliki kriteria sangat baik menurut teori Riduwan (2013).

Dari respon siswa mengenai kelayakan bahasa diperoleh persentase 82%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik. Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam komik dapat dipahami dengan jelas. Siswa memberikan respon terkait dengan Kelayakan memperoleh persentase sebesar 89%. Persentase ini memiliki kriteria sangat baik dalam bahan ajar. Angket respon terhadap kelayakan grafis komik dilihat dari ketertarikan siswa terhadap komik

Berdasarkan dari data di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa hasil angket respon siswa yakni mencapai sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Bahan ajar komik dapat dikatakan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Jadi kesimpulannya, respon siswa terhadap bahan ajar komik sangat baik jika dilihat dari hasil angket respon siswa.

Respon orang tua terhadap pengembangan

Hasil dari wawancara secara mandiri dengan orang tua siswa terkait dengan produk yang telah di hasilkan oleh peneliti tanggapan orang tua siswa

menerima akan adanya bahan ajar berupa komik yang membantu anaknya tersebut.

KESIMPULAN

Daerah 3T merupakan daerah yang minim akan perkembangan teknologi, sehingga penelitian ini tidak ketergantungan pada teknologi yang berkembang pada saat ini namun dalam menghasilkan sebuah produk tidak lepas dari teknologi. Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar IPS yang memfokuskan pada materi ekonomi disusun secara sistematis dan semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa yang meliputi materi, perangkat, metode latihan serta instrument evaluasi sehingga dapat digunakan sebagai perangkat belajar kelompok maupun mandiri. Hasil dari respon siswa juga diperoleh persentase sebesar 87%, hal ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dihasilkan lebih praktis dapat membantu siswa dalam belajar saat atau tanpa di kelas, pada dasarnya setiap permasalahan dalam bahan ajar atau kurangnya perhatian dalam belajar IPS dikaitkan dengan kepraktisan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam belajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Pada dasarnya kepraktisan bahan ajar ini dapat membantu siswa dan menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa pada saat mengikuti kegiatan orang tuanya siswa tersebut tidak ketinggalan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen validator, guru validator, rekan-rekan, serta siswa/i yang ikut partisipasi dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R., Hendri, M., Basuki, Fibrika, R. (2017). *Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Gerak Melingkar untuk SMA/MA Kelas X*. Repository Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/2145/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>. 27 Desember 2020.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. (online), (BSNP-Indonesia.org, diakses pada tanggal 11 Februari 2017)
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Prianto, Rahajo. (1994). *Nelayan Nusantara Sebuah Falsafah Kehidupan*. Jakarta: Rajawali.
- Pribadi, A. Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Karya
- Riduwan, Akdon. (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sudarwati & Rukminingsih .(2018). Evaluating E-Learning as a Learning Media A Case of Entrepreneurship E-Learning using Schoology as Media. *iJET*. 13 (9).
- Sudaryono, G., & Margono, W. R. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: Graha Ilmu