

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ANTI KORUPSI BERBASIS GENDER UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI KEJUJURAN DI SD

¹Lu'mu Taris dan ²Mantiasiah R.

¹Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

²Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar

Jl. Daeng Tata Raya, Kampus Parangtambung, Makassar

Email: lumu_taris@yahoo.co.id

Abstract: Learning Media Design of Anti-Corruption Based on Gender to Instill Values Honesty Since in SD. This research is aimed at the development and effectiveness of instructional media design Impementasi gender-based anti-corruption to instill the values of honesty early age for elementary school students. The trial results instructional media design gender-based anti-corruption to instill the values of honesty early age for elementary school students have valid criteria, practical, and effective. Results of the research is a learning device that uses game cards, game maps, guide books to the media. Results of instructional media design, named Nine Value or "seedling" is very easy for students to more quickly understand the norms of anti-corruption.

Abstrak: Desain Media Pembelajaran Anti Korupsi Berbasis Gender untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak di SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dan bertujuan untuk efektivitas impementasi desain media pembelajaran anti korupsi berbasis gender untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak usia dini bagi siswa-siswi Sekolah Dasar. Hasil uji coba desain media pembelajaran anti korupsi berbasis gender untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak usia dini bagi siswa-siswi Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian berupa perangkat pembelajaran yang menggunakan permainan kartu, peta permainan, buku panduan penggunaan media. Hasil desain media pembelajaran yang diberi nama Sembilan Nilai atau "SEMAI" sangat memudahkan siswa-siswi untuk lebih cepat memahami norma-norma anti korupsi.

Kata kunci: media pembelajaran, gender, korupsi.

Tindakan korupsi telah lama ada terutama sejak manusia pertama kali mengenal tata kelola administrasi dan kebanyakan kasus korupsi yang dipublikasikan lewat media, sering kali tidak lepas dari kekuasaan, birokrasi atau pun pemerintahan. Korupsi sering juga dikaitkn pemaknaannya dengan politik, kepentingan serta idialisme tak berpendidikan, namun lebih tepat dikategorikan sebagai tindakan yang melanggar hukum.

Sebagai tindakan melanggar hukum, Korupsi adalah sesuatu tindakan yang busuk, jahat, dan merusak, berdasarkan kenyataan tersebut perbuatan korupsi menyangkut: sesuatu yang bersifat amoral, sifat dan keadaan yang busuk, menyangkut jabatan instansi atau aparatur pemerintah, penyelewengan kekuasaan dalam ja-

batan karena pemberian, menyangkut factor ekonomi dan politik dan penempatan keluarga atau golongan ke dalam kedinasan di bawah kekuasaan jabatan (Kemendikbud RI: 2011). Kondisi tersebut terjadi dan sudah sangat mengkhawatirkan dan berdampak buruk luar biasa pada hamper seluruh sendi kehidupan. Karena korupsi telah menghancurkan sistem perekonomian, sistem demokrasi, sistem politik, sistem hukum, sistem pemerintahan dan tatanan sosial kemasyarakatan di negeri ini. Di lain pihak walau pun pemberantasan korupsi mengalami peningkatan hasil laporan *Transparency International* Skor CPI Indonesia ditahun 2016 mencapai 36 poin dibandingkan tahun 2014 mencapai 34 poin (Kompas, 2016) namun upaya pemberantasan korupsi yang telah dilakukan

selama ini belum menunjukkan hasil yang maksimal karena Indonesia masih berada pada peringkat 88 negara korupsi dibawah Singapura, Malaysia atau dari jumlah 168 negara yang dihitung oleh *Transparency International* (Tempo, 2016).

Hal yang dapat diupayakan sebagai bekal utama untuk mencegah terjadinya korupsi adalah mengembangkan sikap, moral, dan kepribadian peserta didik sejak dini dan untuk mengembangkan hal tersebut dibutuhkan waktu yang tidak singkat karena pengembangan karakter dan watak melalui pembentukan sikap, moral serta kepribadian seseorang berasal dari proses panjang dan berkelanjutan dengan pembiasaan-pembiasaan yang sering dilakukan. Pendidikan anti korupsi perlu diterapkan di sekolah-sekolah terutama pada anak didik sejak usia dini karena pada masa ini adalah masa yang paling penting dalam menanamkan sikap, moral dan kepribadian yang positif dan tentunya menanamkan sikap anti korupsi yang mulai sejak anak usia dini.

Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas, 2003:3). Tujuan dapat tercapai dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat khususnya dalam mengatasi korupsi, yang tentunya dimulai pada usia dini agar peserta didik sebagai generasi bangsa dapat menyiapkan diri untuk mengembangkan diri tanpa ada sikap dan perilaku korupsi tetapi lebih kepada nilai nilai kejujuran. Kegiatan pembelajaran dapat menanamkan nilai nilai kejujuran jika metode yang diberikan tepat, khususnya dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Pendidikan yang dilaksanakan pada Sekolah Dasar juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan agar mereka dapat mengembangkan dirinya secara baik. Termasuk di dalamnya pengetahuan tentang anti korupsi. Hal ini penting diberikan kepada siswa-siswi Sekolah Dasar, agar mereka mengetahui lebih awal tentang baik dan buruknya korupsi. Jika pengetahuan tentang korupsi diberikan kepada mereka sejak dini, maka mereka dapat membentengi diri dengan baik dari hal-hal yang

merugikan Negara. Salah satu model pembelajaran anti korupsi yang dapat diterapkan pada anak usia sekolah adalah model pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran anti korupsi berbasis gender. Melalui media pembelajaran ini, pesan-pesan yang mengandung nilai kejujuran dan sportivitas siswa akan memiliki nilai positif dalam bersikap dan berkepribadian yang baik.

Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa-siswi untuk belajar lebih baik dan meningkatkan *performance* siswa-siswi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jadi media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa-siswi yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh dapat juga dimanfaatkan, untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, serta memberikan penguatan motivasi.

Penggunaan media pada proses pembelajaran, dapat menambah daya tarik untuk siswa-siswi. Dalam hal ini, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa-siswi tetap terjaga dan memperhatikan. Selain itu, media juga dapat mengubah peran guru menjadi lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi, sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses pembelajaran, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa-siswi. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa-siswi merupakan dunia komunikasi sendiri. Dalam proses belajar mengajar terjadi pertukaran informasi, ide dan pikiran antara keduanya yang terkadang terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak berjalan efektif dan efisien. Untuk mengatasi kemungkinan di atas dapat digunakan media pendidikan atau pembelajaran dalam proses KBM, agar terjadi keserasian dalam penerimaan informasi.

Apa yang disebut permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu: a)

adanya pemain; b) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; c) adanya aturan-aturan main, dan d) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Sebagai media pembelajaran, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa-siswi untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa-siswi dalam proses belajar secara aktif. Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu hal yang menghibur, seperti halnya permainan kartu. Media permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut: a) permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan; b) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa-siswi untuk belajar; c) permainan dapat memberikan umpan balik langsung; d) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan sebenarnya di masyarakat; e) permainan bersifat luwes; f) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Adapun kelemahan dari media permainan antara lain: a) sifatnya luwes sehingga membuat siswa-siswi terlalu asyik bermain sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai; b) efektivitas pembelajaran tergantung materi yang dipilih secara khusus; c) terkadang dibutuhkan biaya yang cukup besar; d) membutuhkan waktu yang cukup lama.

Saat ini permainan kartu semakin beragam, dan beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya sekedar untuk permainan tetapi juga merupakan media dalam pembelajaran. Berikut ini akan disajikan contoh permainan anti korupsi berbasis gender dalam bentuk media kartu.

Peraturan Menteri pendidikan nasional Nomor 84 tahun 2008, konsep Gender mengacu pada pembedaan peran dan tanggung jawab laki-laki dan perempuan yang terjadi akibat dari perubahan keadaan sosial dan budaya masyarakat. Secara nasional dalam hal akses penduduk laki-laki dan perempuan sudah memiliki peluang yang hampir setara untuk mendapatkan layanan pendidikan. Namun demikian, kesenjangan gender masih terjadi di beberapa daerah, Demikian halnya dalam pembangunan pendidikan masih terjadi gejala pemisahan gender (*gender segregation*). Terdapat pembatasan terhadap anak perempuan untuk memilih mata pelajaran. Anak perempuan biasanya dilarang memilih pelajaran yang bersifat kelaki-lakian. Hal ini disebabkan oleh nilai dan sikap yang dipengaruhi faktor-

faktor sosial budaya masyarakat yang secara lembaga telah memisahkan gender ke dalam peran-peran sosial yang berlainan. Pemilihan jurusan-jurusan bagi anak perempuan lebih dikaitkan dengan fungsi domestik, sementara itu anak diharapkan berperan dalam menopang ekonomi.

Nilai budaya tradisional yang meletakkan tugas utama perempuan di arena domestik, seringkali anak perempuan agak terhambat untuk memperoleh kesempatan yang luas untuk menjalani pendidikan formal. Oleh karena itu seluruh aspek pembangunan pendidikan termasuk pendidikan anti korupsi haruslah responsif gender dan lebih menjamin persamaan hak perempuan dan laki-laki dalam memperoleh akses pelayanan pendidikan, berpartisipasi aktif secara seimbang, memiliki kontrol yang sama terhadap sumber-sumber pembangunan, menikmati manfaat yang sama dari hasil pembangunan pendidikan. Proses pembelajaran anti korupsi perlu ditingkatkan agar sepenuhnya responsif gender. Upaya-upaya yang harus dilakukan misalnya materi/bahan ajar harus responsif gender, proses pembelajaran dan media pembelajaran di kelas pun harus sepenuhnya mendorong partisipasi aktif secara seimbang antara siswa laki-laki dan perempuan.

Pembelajaran anti korupsi sebagai upaya menanamkan nilai-nilai moral dan kejujuran peserta didik, pendidikan dan pembelajaran anti korupsi perlu dilaksanakan ke arah adil gender dengan memberikan peluang yang seimbang bagi laki-laki dan perempuan untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan. Oleh karena itu, sebagai upaya, menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak peserta didik, salah satu komponen penting dalam program pembelajaran di sekolah yang perlu mendapatkan perhatian serius, yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran anti korupsi yang didesain/dirancang dengan baik dan bagaimanapun wujud penyajiannya, pada dasarnya itu dimaksudkan untuk membantu anak memahami isi (*content*) yang menjadi pokok bahasan pembelajaran yang mengarah pada penanaman nilai-nilai kejujuran pada anak usia dini. Adapun contoh nilai-nilai kejujuran yang dimaksud adalah bertanggungjawab, keberanian, kejujuran, kesederhanaan, kerjasama, kegigihan, keadilan, kedisiplinan, kebersamaan, dan kepedulian.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas maka topik yang akan diangkat sebagai ba-

han kajian dalam penelitian ini adalah "Desain Media Pembelajaran Anti Korupsi Berbasis Gender untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Bagi Siswa-siswi Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini berjudul "Desain Media Pembelajaran Anti Korupsi Berbasis Gender untuk Menanamkan Nilai-nilai Kejujuran Sejak Usia Dini bagi Siswa-siswi Sekolah Dasar" merupakan jenis penelitian pengembangan. Pengembangan perangkat pembelajaran yang berupa media pembelajaran yang menggunakan permainan kartu, peta permainan, buku panduan penggunaan media, dan modul materi ajar untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi mengenai antikorupsi ini dilaksanakan dengan tahapan: analisis, desain, implementasi, dan evaluasi. Setelah dihasilkan sebuah media pembelajaran Antikorupsi Berbasis gender, penelitian dilanjutkan dengan melakukan uji coba terbatas tentang produk media pembelajaran inikepada siswa-siswi Sekolah Dasar IKIP Makassar.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan pendidikan (*educational research and development*) adopsi model Borg & Gali. Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Berikutnya pengembangan berupa media pembelajaran antikorupsi berbasis gender, buku panduan penggunaan media, dan modul materi ajar tentang antikorupsi berbasis gender untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak usia dini dan dapat dimainkan oleh siswa-siswi Sekolah Dasar.

Instumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket, pedoman wawancara, dan tes. Angket, digunakan untuk menjaring data mengenai tanggapan peserta mengenai media pembelajaran antikorupsi berbasis gender untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak usia dini bagi siswa-siswi Sekolah Dasar yang dikembangkan, serta untuk menguji coba kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran. Terakhir adalah tes hasil belajar dengan menggunakan media yang telah dikembangkan yakni media pembelajaran antikorupsi berbasis gender untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak usia dini bagi siswa-siswi Sekolah Dasar. Jenis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari instrumen analisis kebutuhan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, dan validasi ahli media serta penilaian siswa-siswi SD IKIP Makassar.

Pada setiap tahap penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan analisis sesuai dengan maksud dan tujuan tahapan tersebut. Pada umumnya analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang akan mendeskripsikan hasil pengembangan, respons validator, hasil uji. coba *one to one*, dan kelompok kecil. Bentuk penyajian datanya adalah narasi kalimat, grafik dan gambar-gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Gender untuk Menanamkan Nilai-nilai Kejujuran di SD

Media pembelajaran anti korupsi berbasis gender ini didesain seefektif dan seefisien mungkin untuk memudahkan dalam memahami pernyataan-pernyataan yang terkait dengan nilai-nilai moral yang disingkat disebut dengan sembilan nilai "SEMAI". Media pembelajaran SEMAI mengajarkan anak-anak 9 (Sembilan) nilai moral yang diharapkan akan menumbuhkan sikap atau perilaku anti korupsi sejak dini dengan contoh perilaku sehari-hari dan cara yang mudah. Semai terdiri dari 3 buah unsur yakni papan permainan (Beberan), Kartu Putih berisi sebuah situasi, dan Kartu Merah berisi satu pertanyaan. Semai dimainkan oleh 2 orang atau kelompok dan dipandu seorang fasilitator. Jumlah anggota kelompok bebas. Pada papan permainan di tiap sisinya terdapat 9 kotak bergambar. Sembilan kotak tersebut bertuliskan nilai-nilai: kesederhanaan, kegigihan, keberanian, kerjasama, kedisiplinan, keadilan, kejujuran, bertanggung jawab, dan kepedulian.

Pesan kunci dalam permainan ini adalah: (1) kesederhanaan adalah sikap atau perilaku yang tidak berlebihan terhadap suatu benda; lebih mementingkan tujuan dan manfaatnya; (2) kegigihan adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha untuk mencapai tujuan; dilakukan terus menerus, tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah atau tantangan; (3) ke-

beranian adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi tantangan, kesulitan, dsb; tidak takut (gentar) dengan sesuatu yang diyakini kebenarannya; mau mencoba hal-hal baru; (4) kerja sama adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama; (5) kedisiplinan adalah sikap atau perilaku tertib; taat atau patuh pada peraturan (tata tertib dsb) yang berlaku; (6) keadilan adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan perlakuan yang sama kepada setiap orang; memperlakukan orang seperti halnya kita ingin diperlakukan; tidak memihak salah satu; seimbang antara hak dan kewajiban; (7) kejujuran adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan keterbukaan dalam mengungkapkan sesuatu sesuai kenyataan, yang dilakukan, dialami dan dirasakan; bertindak sesuai dengan perkataan; tidak bohong; (8) bertanggung jawab adalah sikap atau perilaku melaksanakan suatu tugas dari orang lain atau dari diri sendiri dengan sungguh-sungguh sampai selesai; sanggup menanggung resiko dari apa yang telah dikerjakan/diperbuat; dan (9) kepedulian adalah sikap atau perilaku memperhatikan hal yang terjadi di sekitar; peduli terhadap orang lain; mau berbagi dan menghormati orang lain.



Gambar 1. Contoh Desain dan Cara Penempatan Kartu

Pernyataan “Sudah seminggu Karina sakit keras dan dirawat di rumah sakit. Aku kasihan pada Karina karena ia banyak ketinggalan pelajaran. Aku mengunjungi Karina dan mem-

bacakan catatan pelajaran. Apa yang aku lakukan sesuai dengan nilai ”KEPEDULIAN”

Penggunaan warna merah dipakai jika salah satu tim salah dalam melakukan penempatan kartu putih pada sembilan nilai yang tersedia, pertanyaan yang muncul pada kartu merah harus dijawab oleh tim yang salah.

Untuk memudahkan dalam penggunaan permainan kartu SEMAI maka dilengkapi dengan buku panduan yang berisi tata cara bermain dan jawaban dari setiap pernyataan yang



ada dalam kartu putih.

Gambar 2. Buku Panduan Bermain Kartu

Validitas, Kepraktisan, dan Keefektivan Media Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Gender untuk Menanamkan Nilai-nilai Kejujuran di SD

Hasil desain media pembelajaran anti korupsi berbasis gender ini telah dilakukan validasi oleh pakar pendidikan sehingga penggunaannya lebih praktis untuk dibawa kemana-mana dan efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai kejujuran sejak usia dini bagi siswa-siswi Sekolah Dasar atau sederajat. Uji coba desain media pembelajaran SEMAI telah dilakukan di 3 (tiga) Lokasi yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Insan Cendekai Makassar, Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Makassar dan Sekolah Dasar Inpres Ber tingkat Malengkeri. Siswa-siswi sangat menikmati media pembelajaran ini karena dalam bentuk permainan dan dilakukan secara berkelompok, siswa siswa lebih mudah memahami

sembilan norma dengan mencocokkan pernyataan yang ada pada kartu permainan.

Tabel 1 Peserta Uji Coba Terbatas

No.	Nama Sekolah/Madrasah	Jumlah Peserta (orang)	
		Laki-Laki	Perempuan
1.	Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Malengkeri	16	14
2.	Madrasah Ibtidaiyah Insan Cendikia Makassar	12	3
3.	Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Makassar	7	5
Jumlah		35	22

Kartu permainan "SEMAI" yang dilakukan uji coba di 3 sekolah berbeda sudah berjalan dengan baik, anak-anak sangat cepat memahami instruksi dan langkah-langkah permainan. Hasil ujicoba terbatas menunjukkan bahwa seluruh peserta yang ikut bermain kartu menunjukkan bahwa: (1) mengetahui cara menggunakan buku panduan; (2) mengetahui teknik penggunaan kartu putih dan kartu merah; (3) mengetahui klasifikasi jawabannya mulai dari kesederhanaan hingga tanggungjawab; dan (4) mengikuti perintah yang ada pada kartu merah.

Uji coba permainan kartu dengan tema anti korupsi yang dilakukan di 3 lokasi Sekolah Dasar atau setingkat telah selesai dengan sukses sesuai dengan yang diinginkan oleh tim peneliti. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji coba yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Insan Cendikia dengan jumlah peserta 15 orang, 12 orang laki dan 3 orang perempuan, tim peneliti membagi 2 kelompok besar dan masing-masing kelompok dibagi lagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 4 orang, di dalam setiap tim terdiri dari laki-laki dan perempuan, dari tingkatan kelas bervariasi mulai dari kelas II sampai kelas VI. Dari hasil uji coba bahwa tim yang di dominasi oleh laki-laki lebih unggul atau lebih cepat menentukan pilihan untuk penempatan kartu dibandingkan dengan tim yang didominasi perempuan, tapi dari hasil ketepatan penempatan kartu lebih unggul tim yang didominasi perempuan. Uji coba kedua yang dilakukan di Madrasah

Ibtidaiyah (MI) Al-Abrar dengan jumlah peserta 12 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan, tim peneliti kembali membagi 2 kelompok besar yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan dan yang masing-masing dipandu oleh fasilitator, setiap kelompok dibagi menjadi 2 tim dan saling berhadapan, dari tingkatan kelas yaitu bervariasi mulai dari kelas IV sampai kelas VI. Dari hasil uji coba bahwa kelompok laki-laki lebih cepat menyelesaikan permainan tetapi dari sisi ketepatan penempatan kartu yang benar sesuai kategori lebih unggul kelompok perempuan.

Uji coba ketiga yang dilakukan di Sekolah Dasar Inpres (SDI) Malengkeri Bertingkat I yang diikuti sebanyak 30 orang anak yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 14 orang perempuan, tim peneliti kembali membagi 2 kelompok besar yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan dan selanjutnya setiap kelompok di bentuk 2 tim yang akan saling berhadapan dan semua peserta dari tingkatan kelas IV. Dari hasil uji coba tersebut diketahui bahwa kedua kelompok seimbang baik dalam hal penyelesaian permainan maupun dalam hal ketepatan penempatan kartu sesuai kategori, Tim peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan kartu permainan dan semua pertanyaan dapat dijawab oleh anak laki-laki dan perempuan dengan benar.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis kartu berisi Sembilan nilai yang berhubungan erat dengan norma-norma untuk mencegah korupsi. Pencegahan korupsi harus dimulai dari anak-anak dengan cara menanamkan kejujuran. Tetapi, bagaimana anak laki-laki dan perempuan bisa menghargai proses dengan cara bekerja keras dan tidak melakukan cara-cara instan yang tidak dibenarkan. Kita memang harus memulai (pencegahan korupsi) dari anak laki-laki dan perempuan. Kita bangun komitmen dan integritas bangsa sejak dini. Pembentukan karakter anak akan sangat berpengaruh pada pola pikir mereka kelak. Tindakan pencegahan korupsi tidak hanya bisa dilakukan dengan melakukan preventif, tetapi juga harus mundur ke pra preventif di usia anak-anak. Sangat penting untuk menanamkan nilai keteladanan kepada anak laki-laki dan perempuan sejak usia dini.

Media pembelajaran yang telah didesain berbasis kartu ini, menuangkan kata-kata yang sarat dengan nilai-nilai karakter. Misalnya pernyataan dalam kartu putih tertulis pernyataan, yang memuat sikap jujur. Bersikap jujur dalam setiap kesempatan adalah sebuah keharusan. Tanpanya kehidupan yang bahagia, aman dan tentram tidak akan pernah bisa terwujud. Sayangnya, ada banyak orang justru tidak mampu menerapkannya dan menjadikan kejujuran sebagai selogan semata. Keuntungan kejujuran adalah Kejujuran mendatangkan kebahagiaan, Kejujuran mendatangkan simpati, Kejujuran mendatangkan ketenangan, Kejujuran mendatangkan pahala, Kejujuran mendatangkan rasa percaya diri, Kejujuran mendatangkan kedamaian, Kejujuran menciptakan keluarga yang nyaman, Menghindarkan seseorang dari tuduhan-tuduhan yang merugikan.

Jika semua hal di atas dilakukan secara kontinyu, maka anak laki-laki dan perempuan kita terbiasa jujur, dan akan terhindar dari perilaku korupsi. Kita memang harus memulai (pencegahan korupsi) dari umur anak-anak. Kita bangun komitmen dan integritas bangsa sejak dini. Sebab, pembentuk karakter anak laki-laki dan perempuan akan sangat berpengaruh pada pola pikir mereka kelak.

Berdasarkan data hasil penelitian diketahui pula bahwa, partisipasi anak laki-laki dan perempuan dalam uji coba pembelajaran anti korupsi sangat tinggi. Hal ini diketahui dari hasil beberapa kelompok siswa-siswi yang belajar, ternyata anak laki-laki dan perempuan bias menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan baik. Anak perempuan dapat menjelaskan dengan baik jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada pembelajaran, begitu pula anak laki-laki. Ini artinya anak perempuan bias bersaing dengan anak laki-laki apa bila diberikan kesempatan, akses, partisipasi, dan kontrol termasuk pada pembelajaran dana tau pada uji coba model pembelajaran anti korupsi. Peneliti memberikan akses bagi anak laki-laki dan perempuan saat penentuan jumlah siswa yang akan mengikuti

pembelajaran anti korupsi. Anak laki-laki dan perempuan dapat berpartisipasi aktif dalam uji coba pembelajaran anti korupsi. Saat pembelajaran berlangsung terjadi kontrol oleh anak laki-laki dan perempuan secara penuh. Dan begitu pula anak laki-laki dan perempuan dapat menerima manfaat secara bersama-sama.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan hal-hal sebagai berikut. (1) Hasil desain media pembelajaran yang diberi nama Sembilan Nilai atau “SEMAI” sangat memudahkan siswa-siswi untuk lebih cepat memahami norma-norma anti korupsi. Hasil desain ini sederhana dan menarik untuk digunakan untuk mengetahui nilai-nilai untuk mencegah korupsi. (2) Hasil validasi media pembelajaran berbasis kartu sudah memenuhi syarat media pembelajaran yang baik, antara lain: mudah digunakan, mudah dibaca, menarik, mudah dibawa, pewarnaan dan gambar-gambar menarik. Selanjutnya hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa bahwa siswa-siswi: (a) mengetahui cara menggunakan buku panduan; (b) mengetahui teknik penggunaan kartu putih dan kartu merah; (c) mengetahui klasifikasi jawabannya mulai dari kesederhanaan hingga tanggungjawab; dan (d) mengikuti perintah yang ada pada kartu merah. (3) Berdasarkan hasil uji coba tersebut masih ada siswa-siswi yang terbata-bata membaca tulisan yang ada pada kartu-kartu (media pembelajaran). Hal ini disebabkan oleh kemampuan membaca mereka yang masih rendah dan juga panjang kalimat yang tertulis pada kartu. (4) Anak laki-laki dan perempuan dapat mengakses pembelajaran anti korupsi, dan mereka dapat berpartisipasi aktif di dalamnya, begitu pula mereka saling mengontrol saat terjadinya proses pembelajaran, sekaligus mereka mendapatkan manfaat yang sama yaitu pengetahuan tentang hal-hal yang terkait dengan korupsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1993. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Amani
- Andrea, Fockema. 1951. *Rechtsgeleerd Handwoordenboek*, Groningen – Djakarta: Bij J B Wolter Uitgevermaatschappij.
- Arief S. Sadiman. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.
- Arifin,Zainal.2013. *Evaluasi Instruksional*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajafindo Persada.

- Hamalik, Oemar . 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Hamzah, Andi. 2002. *Pemberantasan Korupsi Ditinjau Dari Hukum Pidana*, Jakarta: Penerbit Pusat Hukum Pidana Universitas Trisakti
- Hartoto. 2008. *Pengertian dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Kompas. 2016. *Korupsi Indonesia Lebih Tinggi Jika KPK Tak Diganggu*.
- Kemendikbud. 2011. *Pendidikan Anti Korupsi Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta
- Komisi pemberantasan Korupsi, Memahami untuk Membasmi: Buku Saku untuk memahami Tindak Pidana Korupsi, Jakarta: Komisi Pemberantasan Korupsi. 2006
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 84 tahun 2008 tentang Pedoman Pelaksanaan Pengarusutamaan Gender Bidang Pendidikan. Kementerian Pendidikan nasional. 2010.
- Subekti dan Tjitrosoedibio. 1973. *Kamus Hukum*, Jakarta : Pradnya Paramita
- Tempo. 2016. *Daftar peringkat korupsi dunia indonesia urutan keberapa*
- Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Yulita TS, 2011. *Pendidikan Anti Korupsi di Sekolah, perlukah.pdf*. dalam sintak.unika.ac.id. diakses tanggal 22 Februari 2016
- A Putranto. 2014 . *Konsep Pendidikan Anti Korupsi untuk Anak SD Perspektif Pendidikan Agama Islam*. digilib.uin-suka.ac.id. Diakses tanggal 22 Februari 2016