

**LAPORAN TAHUN TERAKHIR
PENELITIAN PRODUK TERAPAN**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
ANTIKORUPSI BERBASIS MEDIA KARTU UNTUK
MENANAMKAN NILAI-NILAI KEJUJURAN SEJAK USIA
DINI PADA SISWA SMP**

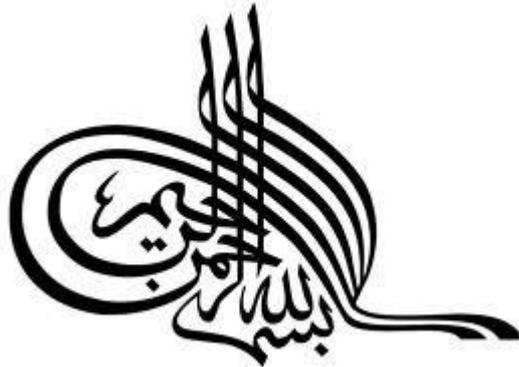
Tahun Ke-2 dari 2 tahun

**Dr. Lu'mu, M.Pd./NIDN. 0018036302
Drs. Ruslan., M.Pd./NIDN. 0031126338**

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Adendum Kontrak Penelitian
Nomor: 1843/UN36.9/PL/2017

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
OKTOBER 2017**

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT Atas Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nyalah sehingga kegiatan penelitian **Tahap Kedua** yang berjudul “*Pengembangan Model Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP*” dapat terlaksana dan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses pelaksanaan kegiatan ini tidak dapat berjalan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Direktorat **Kemenristek Dikti** yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian Desentralisasi Hibah Bersaing
2. Bapak **Rektor Universitas Negeri Makassar** yang telah memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak **Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar** beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan serta kerjasama yang baik selama kegiatan berlangsung.

4. Bapak **Dekan FT UNM** yang telah memberikan kesempatan dan Izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
5. Bapak **Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNM** yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
6. Bapak **Kepala Laboratorium Jurusan PTA FT UNM** yang telah memberikan kesempatan menggunakan Laboratorium Komputer kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
7. Bapak-bapak validator ahli materi, dan ahli media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang begitu baik demi kesempurnaan produk penelitian ini.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini hingga selesainya laporan penelitian ini.

Demi kesempurnaan penulisan ini, penulis menerima masukan yang bersifat membangun. Semoga laporan ini dapat menjadi masukan dalam pelaksanaan penelitian terutama untuk sekolah pada umumnya dan guru serta siswa pada khususnya. Untuk kritik dan saran dapat dituangkan melalui email lumu_taris@yahoo.com.

Makassar, 30 Oktober 2016
Ketua Peneliti,

Dr. Lu'mu, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
A. LAPORAN HASIL PENELITIAN	
RINGKASAN	i
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	49
BAB IV METODE PENELITIAN.....	50
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	57
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
B. LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), melakukan penindakan terhadap koruptor, telah memberikan harapan baru bagi upaya pemberantasan korupsi di Indonesia. Bukan hanya pejabat di lingkungan eksekutif, tetapi juga pejabat di legislatif bahkan yudikatif, yang juga punya fungsi penindakan, tidak lepas dari jerat KPK. Hanya saja kasus-kasus yang ditangani oleh KPK masih merupakan puncak gunung es dari sekian banyak tindak pidana korupsi yang terjadi. Upaya penindakan KPK masih sangat terbatas dengan jumlah personil KPK, jumlah Pengadilan Tipikor dan kewenangan KPK dalam melakukan penindakan. Berdasarkan Pasal 11 UU No. 30 tahun 2002 kewenangan KPK untuk melakukan penyelidikan, penyidikan dan penuntutan, dibatasi oleh tindak pidana korupsi yang : 1) melibatkan aparat penegak hukum, penyelenggara negara dan orang lain yang ada kaitannya dengan tindak pidana korupsi yang dilakukan oleh aparat penegak hukum atau penyelenggara negara; b) mendapat perhatian yang meresahkan masyarakat; dan/ atau; c) menyangkut kerugian negara paling sedikit Rp. 1.000.000.000,- (satu milyar rupiah). Koruptor yang tidak ingin terjatuh KPK cukup menghindari dari delik-delik di atas. Dengan kondisi ini, maka upaya penindakan KPK tidak akan berarti banyak karena hanya mampu memangkas puncak gunung es korupsi itu sendiri. Korupsi yang “kecil-kecil” akan menjamur dan berpotensi untuk menimbulkan kerugian negara dalam jumlah yang lebih besar lagi. Bukankah korupsi yang nilainya triliunan atau milyaran dimulai dari yang recehan? Hal inilah yang kemudian mendorong KPK untuk menanamkan nilai-nilai anti korupsi sedari dini. Dalam Rencana Strategik KPK tahun 2008-2011 tergambar bahwa salah satu sasaran untuk bidang pencegahan adalah pembentukan budaya masyarakat anti korupsi, melalui pendidikan yang profesional baik sektor formal maupun informal secara bertahap.

Deputi Bidang Pencegahan KPK, Eko Soesanto Tjiptadi, menjelaskan bahwa KPK telah memprogramkan Pendidikan Anti Korupsi mulai dari TK, SD,

SMP, SMA bahkan sampai perguruan tinggi. Target dari pelaksanaan program ini adalah untuk terciptanya generasi yang memahami apa itu korupsi dan akibatnya bagi bangsa dan negara, yang berani mengatakan “TIDAK” terhadap korupsi sehingga akan timbul kesadaran bersama untuk bangkit melawan korupsi.

Pengembangan sikap, moral, dan kepribadian peserta didik tidak dapat dikembangkan dalam waktu yang singkat karena pengembangan sikap, moral serta kepribadian seseorang berasal dari proses panjang dan berkelanjutan dengan kebiasaan yang sering dilakukan. Sehingga perlu adanya model pendidikan anti korupsi yang berkelanjutan dimana anak usia dini adalah masa yang paling penting dalam menanamkan sikap, moral dan kepribadian yang positif dan tentunya menanamkan sikap anti korupsi mulai sejak anak usia dini atau masa (SMP) karena masa tersebut merupakan masa perkembangan emas yang beroperasi murni pada pikiran bawah sadar dan akan menyerap informasi 100% tanpa adanya penyaringan dari informasi tersebut dan akan membentuk belief atau kepercayaan yang akan tertanam pada pikiran bawah sadar anak. Ketika belief telah tertanam dalam alam bawah sadar anak, maka belief tersebut sangat sulit untuk berubah (Gunawan, 2008). Bagi anak usia SMP penanaman belief-belief pendidikan anti korupsi sangat efektif jika melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Salah satu model permainan edukatif bagi anak yaitu dengan metode permainan kartu.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP?
2. Bagaimana desain model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP?
3. Bagaimana hasil pengembangan pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif?

C. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus Penelitian di **Tahun I** adalah menghasilkan:

1. Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP yang valid (uji Pakar)
2. Modul untuk siswa (*student book*) model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.
3. Publikasi artikel jurnal akreditasi nasional atau jurnal internasional.
4. Draft PATEN/HAKI

Tujuan Khusus Penelitian di **Tahun II** adalah menghasilkan:

1. Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu yang praktis dan efektif, dan layak digunakan yang valid (Uji Lapangan/diperluas).
2. Buku Teks ber ISBN
3. Publikasi artikel jurnal akreditasi nasional atau internasional
4. Pendaftaran PATEN/HAKI.

E. Urgensi Penelitian

Urgensi (keutamaan) penelitian ini antara lain adalah:

1. Terciptanya Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis permainan Kartu dapat Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.
2. Melalui model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Permainan Kartu Untuk Menanamkan pendidikan karakter Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.

F. Target Luaran Penelitian

- a) **Tahun Pertama, mempublikasikan** pada jurnal ilmiah terakreditasi dan jurnal bereputasi internasional. **Dihasilkan produk** berupa **Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis permainan Kartu dapat Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP**. Dihasilkan perangkat permainan kartu yang dapat di mainkan oleh siswa-siswi SMP. **Dihasilkan** buku Ajar dan modul. Dihasilkannya **Draft Paten/Haki**.
- b) **Tahun Kedua**, mempublikasikan pada jurnal ilmiah terakreditasi dan jurnal bereputasi internasional. Menghasilkan *asesemen* Model

pembelajaran Antikorupsi Berbasis permainan Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP. Melakukan uji coba lapangan di beberapa SMP di Makassar untuk melihat aspek efektifitas dan efisiensi produk. Sekaligus pada tahun kedua ini akan dilakukan pendaftaran untuk memperoleh HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)/Patent.

ROADMAP PENELITIAN

Status kegiatan usulan yang diusulkan oleh ketua tim pada dasarnya merupakan **pengembangan** dari kegiatan yang telah dilakukan pada tahun-tahun sebelumnya. Kegiatan yang dimaksud adalah pengembangan model media pembelajaran dari berbagai jenis kegiatan, yaitu : 1) mengajarkan mata kuliah Multimedia Pembelajaran, mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang mengarahkan mahasiswa dalam membuat inovasi teknologi multimedia dalam pendidikan, 2) aktif menulis pada jurnal; 3) mengadakan workshop/pelatihan mengenai model pembelajaran dan teknologi tepat guna dalam bidang media pembelajaran; 4) membimbing skripsi/Tugas Akhir mahasiswa dengan topik multimedia dan model pembelajaran.

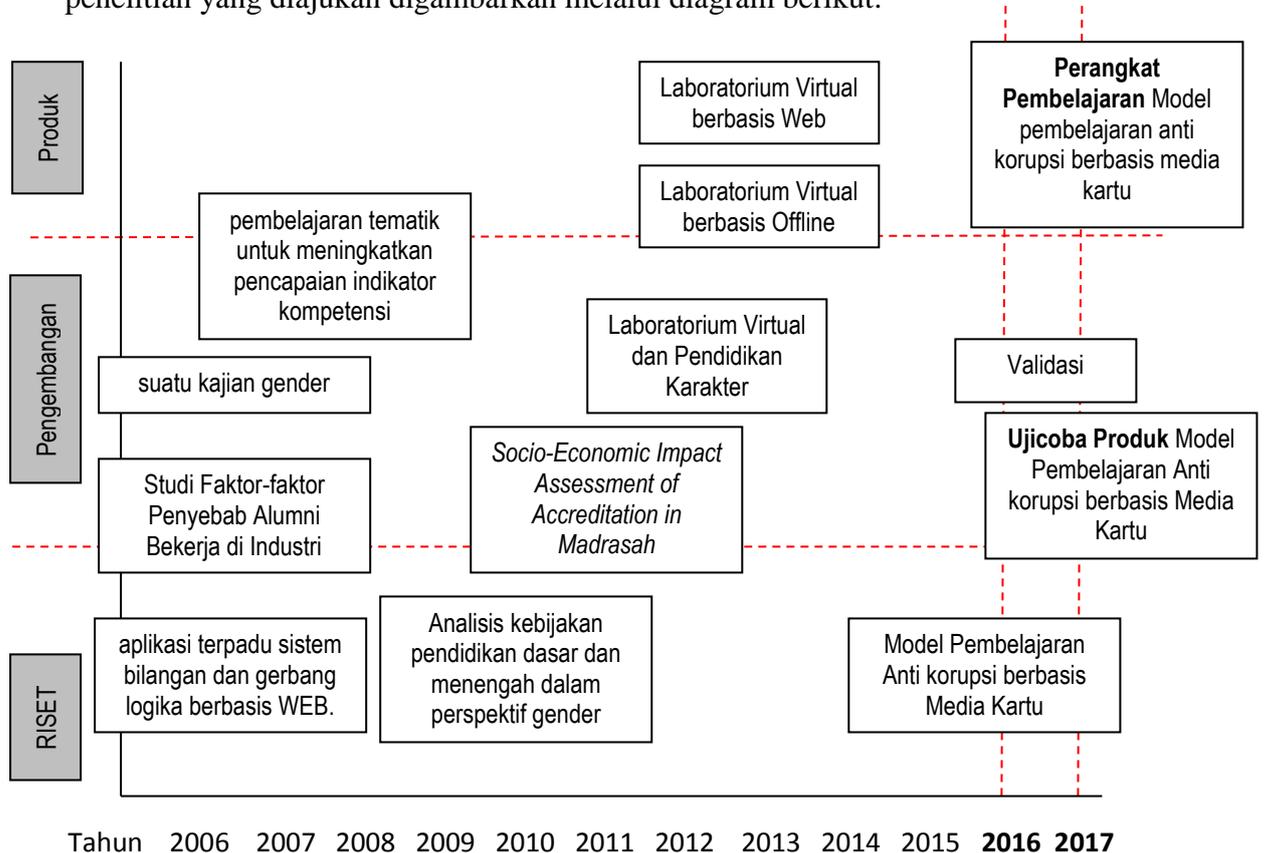
Tahun 2006, melakukan penelitian dengan judul Peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran matakuliah Elektronika Digital I dengan menggunakan program aplikasi terpadu sistem bilangan dan gerbang logika berbasis WEB dibiayai oleh TPSDP DIKTI – UNM, tahun 2006 melakukan penelitian dengan judul Studi Faktor-faktor Penyebab Alumni Perempuan Teknik Elektronika UNM kurang diterima bekerja di Industri yang dibiayai oleh dana PNBPN UNM. Tahun 2006 melakukan penelitian mengenai Profil Mahasiswa UNM (suatu kajian gender) dibiayai oleh dana PNBPN UNM. Tahun 2006, melakukan penelitian dengan judul Analisis kebutuhan SMK untuk meningkatkan luaran dalam memenuhi pasar global di Propinsi Sulawesi Selatan yang didanai oleh DIKTI. Tahun 2007 melakukan penelitian mengenai Pengorganisasian sajian pembelajaran tematik untuk meningkatkan pencapaian indikator kompetensi pembelajaran mata kuliah Analog I dibiayai oleh TPSDP DIKTI-UNM. Tahun

2009 melakukan penelitian yang berjudul Analisis kebijakan pendidikan dasar dan menengah dalam perspektif gender kaitannya dengan budaya di Sulawesi Selatan dibiayai oleh DIKTI. Tahun 2011 melakukan penelitian dengan judul Socio-Economic Impact Assessment of Accreditation in Madrasah Communities yang didanai oleh AusAID.

Kegiatan yang Telah Dilaksanakan dan Akan Dilaksanakan

1. Kegiatan yang Telah Dilaksanakan oleh Peneliti Utama Dalam Kaitannya dengan Penelitian yang di Ajukan

Kegiatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, kaitannya dengan penelitian yang diajukan digambarkan melalui diagram berikut:



Gambar 1. Peta Jalan Penelitian yang telah dilaksanakan dan yang akan dilaksanakan

2. Kegiatan yang Akan dilaksanakan

- a) **Tahun Pertama**, Tim peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran (*permainan kartu dan prosedur bermain*), prosedur pengembangan perangkat, model ujicoba dan finalisasinya tertera pada *roadmap* kegiatan penelitian.
- b) **Tahun Kedua**, Tim peneliti akan mengujicobakan model yang telah dikembangkan pada tahun pertama, ujicoba dilaksanakan secara diperluas untuk diketahui kelayakan produk, praktis, dan efektif. Pendaftaran Paten/Haki.

3. Kompetensi Tim

Ketua peneliti (**Dr. Lu'mu, M.Pd**) merupakan Dosen Elektronika pada Universitas Negeri Makassar. Ketua tim membimbing dan meneliti mengenai multimedia pembelajaran yang berkaitan dengan aplikasi komputer dan pembelajaran E-Learning. Saat ini mengampu mata kuliah multimedia pembelajaran, dan Strategi belajar mengajar. Saat ini terlibat dalam organisasi SPAK (Saya Perempuan Anti Korupsi) dan sebagai manager pelaksana pembelajaran berbasis IT pada sekolah Madrasah.

Anggota peneliti 1 (**Mustamin, S.Pd., M.T., M.Pd**) merupakan dosen jurusan Elektronika yang mempunyai keahlian dalam bidang multimedia pembelajaran dan pemrograman yang aktif meneliti dan membimbing mahasiswa mengenai multimedia pembelajaran. Saat ini terlibat dalam USAID Foundation dalam rangka pengembangan multimedia pembelajaran di sekolah-sekolah menengah kejuruan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief Sadiman, 2003). Selain sebagai pengantar pesan, media juga merupakan suatu sarana dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Oemar Hamalik berpendapat bahwa “media pendidikan merupakan alat, metode dan teknik yang dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik, 1994)“.

Menurut Munadi, media pembelajaran merupakan “sumber-sumber belajar selain guru yang disebut penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan oleh para guru atau pendidik (Arief Sadiman, 2005). Banyak batasan yang dikemukakan para ahli tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika membatasi media “sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dipergunakan orang untuk proses informasi dalam pembelajaran guna memberikan motivasi dan inovasi pada pembelajaran agar dapat terjadi proses belajar pada siswa secara efektif dan efisien. Dalam hal ini efektif berarti memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar. Sedangkan efisien artinya memiliki daya guna ditinjau dari segi cara penggunaannya, waktu dan tempatnya. Suatu media dikatakan efisien apabila penggunaannya mudah, dalam waktu yang singkat dapat mencapai isi yang luas dan tempat yang diperlukan tidak terlalu luas. Media juga harus bersifat “komunikatif, artinya media tersebut mudah dimengerti maksudnya, dengan kata lain apa yang ditampilkan melalui media tersebut mudah untuk dipahami siswa (Sardiman, 2004)”.

Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan *performance* siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jadi media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa 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.

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu (Nurhayati, 2005). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya (Yunus, 2000). Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

2.1.2 Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain :⁴

a. Landasan Filosofi

Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

b. Landasan Sosiologis

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai

proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

c. Landasan Psikologis

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru juga akan dapat memilih media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan instruksional jika mengetahui tentang bagaimana proses orang mengenal dunia sekitarnya dan bagaimana cara orang belajar.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Azhar dalam Hamalik mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2004)”. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Asnawir mengatakan fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah “untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka (Sardiman, 2004). Banyak hal-hal yang sangat tidak mungkin dilakukan di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar, bisa digantikan oleh gambar, film bingkai, atau model. Levie dan Lentz sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual sebagai berikut: a) fungsi atensi, yaitu

menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran; b) fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar; c) fungsi kognitif, yaitu bahwa lambang visual/gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar; d) fungsi kompensatoris, yaitu untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/disajikan secara verbal.

Dengan penggunaan media pada proses pembelajaran, dapat menambah daya tarik untuk siswa. Dalam hal ini, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Selain itu, media juga dapat merubah 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. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa 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 diatas dapat digunakan media pendidikan atau pembelajaran dalam proses KBM, agar terjadi keserasian dalam penerimaan informasi.

2.1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach, ciri-ciri media pembelajaran antara lain (Azhar Arsyad, 2006)

a) Ciri Fiksatif

Yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti: fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

b) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya : bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

c) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2.1.5 Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :8

- a. Media Grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
- c. Media Proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. Media Penggunaan Lingkungan

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Nana Sudjana, 2009) :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan dalam memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media
- e. Tersedia waktu untuk menggunakan media
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain (Arief S. Sadiman, 2007):

- a. Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- b. Karakteristik siswa atau sasaran
- c. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan
- d. Keadaan latar atau lingkungan
- e. Luasnya jangkauan yang ingin dilayani

2.2 Permainan Kartu Dalam Pembelajaran

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 untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa 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 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 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 kartu



Gambar 2. Contoh Permainan Kartu Anti Korupsi

2.2.1 Deskripsi media pembelajaran bentuk Kartu Permainan

Kartu permainan merupakan bentuk media grafis, yang memuat kode-kode dan angka serta bahasa, yang berupa instruksi dan pernyataan serta berupa latihan. yang digunakan untuk mempelajari sesuatu hal dalam pengkajian tertentu. Yang dibuat dari kertas maupun bahan lain yang memiliki bentuk persegi maupun persegi panjang dengan kisaran ukuran 10 – 15 cm, dengan tujuan pembelajaran. Dimana peran peserta yang terlibat harus mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan.

2.2.2 Fungsi Permainan Kartu Pembelajaran

John D Latuheru (1988 : 112 – 113) mengemukakan fungsi permainan kartu sebagai berikut :

- 1) Kondisi atau situasi dimana permainan sangat penting bagi anak didik, karena mereka akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu ini.
- 2) Permainan dapat mengajarkan tentang fakta dan konsep secara

tetap guna, sama dengan pembelajaran konvensional pada objek yang sama.

- 3) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- 4) Bantuan yang paling baik dari permainan kartu adalah bagi dominan efek kognitif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- 5) Guru maupun siswa harus dapat memilih bentuk media permainan kartu mana yang mengandung nilai tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 6) Dalam bidang berhitung, media permainan dapat meningkatkan kemampuan anak, dan dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan proses pembelajaran yang konvensional.
- 7) Menciptakan suasana dan kondisi pada psikologis anak yang memunculkan motivasi
- 8) Membantu domain efektif (yang bersangkutan dengan perasaan dan budi pekerti) merubah pola-pola perubahan sikap kearah yang lebih positif.
- 9) Membantu menumbuhkan pengertian konsep dari yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkrit. (Nana Sujana & Ahmad Rifai 1990).

Dari pengertian diatas dapat ditarik makna dari media kartu pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah media cetak yang berisikan gambar, huruf dan instruksi serta perintah yang digunakan untuk melakukan sebuah tindakan dengan maksud permainan yang bertujuan untuk pembelajaran, dengan peraturan yang telah ditentukan.

2.2.3 Keuntungan media permainan kartu

John D Latuheru (1988 : 112 – 113) mengemukakan keuntungan permainan kartu sebagai berikut:

- 1) Melalui permainan kartu siswa dapat dengan segera melihat atau mengetahui hasil dari pekerjaan mereka.
- 2) Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah – masalah nyata.
- 3) Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan.
- 4) Permainan memberikan pengalaman – pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
- 5) Permainan dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.

2.2.4 Kelemahan media pembelajaran kartu

John D Latuheru (1988 : 115) mengemukakan bahwa kelemahan media permainan kartu sebagai berikut :

- 1) Efektivitas belajar dengan melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana menggunakannya.
- 2) Penggunaa bahan untuk permainan biasanya memerlukan suatu pengaturan kelompok secara khusus, bila bila ada siswa yang tidak melakukan, biasanya mengganggu atau menghambat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Bahan permainan mungkin sekali membutuhkan biaya yang cukup besar serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 4) Membutuhkan adanya diskusi – diskusi sesudah permainan dan itu dilaksanakan demi keberhasilan tujuan pembelajaran tersebut.
- 5) Waktu dalam hal ini merupakan suatu rintangan yang sangat berarti secara induktif memang membutuhkan waktu jika dibandingkan dengan mengajar secara langsung.

2.3 Nilai Kejujuran

2.3.1 Pengertian Sikap Jujur

Sikap jujur adalah sebuah *sikap* yang selalu berupaya menyesuaikan atau mencocokkan antara **Informasi** dengan **fenomena** atau realitas. Sikap merupakan konsep yang paling penting dalam psikologi sosial dan yang paling banyak didefinisikan. Ada yang menganggap sikap hanyalah sejenis motif sosiogenis yang diperoleh melalui proses belajar (Sherif dan Sheriff, 2011:39). Adapula yang melihat sikap sebagai kesiapan saraf (*neural settings*) sebelum memberikan respons (Allport, 2010:355).

Menurut Thomas dan Znaniecki, sikap adalah proses mental yang berlaku individual yang menentukan respon-respon baik yang nyata ataupun yang potensial daripada setiap orang yang berada dalam kehidupan sosial. Sedangkan Rohman Natawidjaja, sikap adalah kesediaan individu yang mempengaruhi, mewarnai bahkan menentukan kegiatan individu yang bersangkutan dalam memberikan respon terhadap objek atau situasi yang mempunyai arti baginya.

Pendidikan jujur adalah pendidikan kepada anak agar ia bisa bertindak jujur, baik terhadap Tuhan, dirinya sendiri, maupun kepada orang lain. Ia bisa jujur, baik bisa diawasi setiap orang maupun tidak sedang diawasi. Kejujuran dalam kamus bahasa Indonesia adalah perbuatan yang lurus hati, tulus dan ikhlas. Sehingga kejujuran diartikan sebagai sifat atau keadaan jujur, ketulusan hati atau kelurusan hati. Dalam arti lain kejujuran adalah nilai kebaikan sebagai sifat positif yang akan diterima semua orang dimanapun dan kapanpun berada.

Menurut Albert (2011:5) kejujuran adalah mengakui, berkata atau memberikan sebuah informasi yang sesuai kenyataan dan kebenaran, kejujuran tidaklah selalu tepat arti harfiahnya, dalam arti memiliki batasan-batasan dan lebih bersifat kondisional dalam aplikasinya sepanjang tidak keluar dari tujuan dan makna dasar.

Jujur adalah sebuah kata yang telah dikenal oleh hampir semua orang. Bagi yang telah mengenal kata jujur mungkin sudah tahu apa itu arti atau makna dari kata jujur tersebut. Dengan memahami makna jujur, maka mereka

akan dapat menyikapinya. Namun masih banyak yang tidak tahu sama sekali dan ada juga hanya tahu maknanya secara samar-samar. Indikator kearah itu adalah masih saja banyak orang belum jujur ketimbang yang telah jujur.

Kata **jujur** adalah kata yang digunakan untuk menyatakan *sikap* seseorang. Bila seseorang berhadapan dengan *suatu* atau *fenomena* maka seseorang itu akan memperoleh gambaran tentang sesuatu atau fenomena tersebut. Bila seseorang itu menceritakan informasi tentang gambaran tersebut kepada orang lain tanpa ada “perubahan” (sesuai dengan realitasnya) maka sikap yang seperti itulah yang disebut dengan **jujur**. Kejujuran adalah kunci untuk membangun kepercayaan. Sebaliknya, berbohong dapat menghancurkan kehidupan seseorang. Biasakanlah selalu jujur mulai dari hal yang paling sederhana dan kecil. Kita harus jujur kepada siapapun, meski terhadap anak kecil sekalipun.

Individu yang jujur adalah individu mampu menghargai apa yang dimiliki. Hati yang jujur menghasilkan tindakan-tindakan yang jujur. Jika kejujuran sudah ada dan melekat pada diri individu maka akan mendatangkan banyak hal yang positif, individu tidak akan berfikir untuk melakukan hal yang curang.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa apa yang disebut dengan sikap jujur adalah sebuah *sikap* yang selalu berupaya menyesuaikan atau mencocokkan antara **Informasi** dengan **fenomena** atau realitas. Dalam agama Islam sikap seperti inilah yang dinamakan *shiddiq*. Makanya jujur itu ber-*nilai* tak terhingga.

2.3.2 Ciri-ciri Sikap Jujur

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan obyek yang dihadapi. Dengan demikian *attitude* (sikap) itu senantiasa terarahkan terhadap suatu obyek. Tidak ada sikap tanpa obyek.

Sikap atau attitude adalah berbeda dengan motif, dimana kalau motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu.

Sedangkan sikap merupakan pandangan atau perasaan terhadap suatu obyek.

Ciri-ciri sikap menurut para ahli, Allport (2011:39) Pertama, sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukan perilaku, tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu terhadap objek sikap. Kedua, sikap mempunyai daya pendorong atau motivasi. Sikap bukan sekadar masa lalu, tetapi juga menentukan apakah orang harus pro atau kontra terhadap sesuatu; menyampingkan apa yang tidak diinginkan, apa yang harus dihindari (Sherif dan Sheriff, 2011:39). Ketiga, sikap relatif lebih menetap. Keempat, sikap mengandung aspek evaluatif: artinya mengandung nilai menyenangkan atau tidak menyenangkan (Bem, 2011:39). Kelima, sikap timbul dari pengalaman; tidak dibawa sejak lahir, tetapi merupakan hasil belajar. Oleh karena itu, sikap dapat diperteguh atau diubah.

2.3.3 Fungsi dan Sumber Tentang Sikap Jujur

Pada hakikatnya, sikap memiliki fungsi-fungsi psikologis yang berbeda. Orang yang berbeda mungkin memiliki sikap yang sama karena alasan yang berbeda, dan seseorang memegang sikap tertentu karena lebih dari satu alasan. Fungsi sikap bagi seseorang juga mempengaruhi tingkat konsistensi orang itu dalam memegang sikapnya dan tingkat kemudahan mengubah sikap.

Menurut Katz, (2010:369) ada tiga fungsi sikap penting. Pertama, sikap mempunyai sikap organisasi. Kedua, sikap memberikan fungsi kegunaan, yaitu menggunakan sikap untuk menegaskan sikap orang lain dan selanjutnya memperoleh persetujuan sosial. Ketiga, sikap itu memberikan fungsi perlindungan, yaitu sikap menjaga kita dari ancaman terhadap harga diri kita.

Selain itu Rita dkk (2010:369) menyebut adanya lima fungsi sikap, yakni:

a. Fungsi instrumental

Sikap yang kita pegang karena alasan praktis atau manfaat dikatakan memiliki fungsi instrumental. Sikap ini semata-mata mengekspresikan keadaan spesifik keinginan umum kita untuk mendapatkan manfaat atau hadiah dan menghindari hukum.

b. Fungsi pengetahuan

Sikap yang membantu kita memahami dunia, yang membawa kita keteraturan bagi berbagai informasi yang harus kita asimilasikan dalam kehidupan sehari-hari, dikatakan memiliki fungsi pengetahuan. Sikap tersebut adalah skema penting yang memungkinkan kita mengorganisasi dan mengolah berbagai informasi secara efisien tanpa harus memperhatikan detailnya.

c. Fungsi pertahanan ego

Sikap yang melindungi kita dari kecemasan atau ancaman bagi harga diri kita dikatakan memiliki fungsi pertahanan ego. Salah satu pertahanan ego yang dijelaskan oleh Freud (2010:370) adalah proyeksi. Individu merepresi impuls yang tidak dapat diterima kemudian mengekspresikan sikap bermusuhan kepada orang lain yang dirasakan memiliki impuls yang sama.

Menurut ahli psikologi sosial (Calhoun dan Accocella, 2010:370) ada tiga sumber sikap utama. Pertama, pengalaman pribadi. Sikap dapat merupakan hasil pengalaman yang menyenangkan atau menyakitkan dengan objek sikap. Kedua, sumber sikap dalam hal ini, sikap negatif adalah pemindahan perasaan yang menyakitkan. Pemindahan adalah secara tidak sadar mengalihkan perasaan yang menyakitkan (terutama permusuhan) jauh dari objek yang sebenarnya pada objek lain yang “lebih aman”. Sejumlah ahli teori, terutama dari aliran Freud (2010:371) mengemukakan bahwa mekanisme ini menjadi penyebab utama dari prasangka rasial. Sumber ketiga dari sikap adalah pengaruh sosial, dan mungkin akan menjadi sumber utama. Bagaimanapun banyak dari sikap kita menjadi terlalu lunak kalau didasari permusuhan yang tidak didasari, dan banyak lagi sikap tidak berkaitan dengan objek sikap itu.

2.3.4 Komponen-komponen Sikap Jujur

Berdasarkan definisi tersebut, tampak bahwa meskipun terdapat perbedaan, semuanya sependapat bahwa ciri khas dari sikap adalah (1) mempunyai objek tertentu (orang, perilaku, konsep, situasi, benda dan sebagainya) dan (2) mengandung penilaian (suka-tidak suka; setuju-atau

tidak setuju).

Selain itu, Warren (2010:355) merumuskan sikap sebagai disposisi atau predisposisi untuk bereaksi; Baldwin dan juga Allport (2010:355) merumuskan sebagai kesiapan; sedangkan Allport (2010:355) menyebut sebagai berfungsinya disposisi.

Ada sejumlah pendapat lain yang sangat mendasar mengenai sikap. Berikut ini adalah garis besar pandangan-pandangan sikap yang disusun oleh pengamat Eiser (2010, dalam Ross, 2010:356).

- 1) Sikap merupakan pengalaman subjektif. Asumsi ini menjadi dasar untuk Definisi-definisi pada umumnya, meskipun beberapa penulis, terutama Bem (2010:356), menganggap bahwa berbagai pernyataan seseorang mengenai sikapnya merupakan kesimpulan dari pengamatannya atas perilakunya sendiri.
- 2) Sikap adalah pengalaman tentang suatu objek atau persoalan. Suatu persoalan atau objek dikatakan merupakan bagian dari pengalaman.
- 3) Sikap ialah pengalaman tentang suatu masalah atau objek dari sisi dimensi penilaian.
- 4) Sikap melibatkan pertimbangan yang bersifat menilai.
- 5) Sikap bias diungkapkan melalui bahasa. Sikap dapat diungkapkan sampai batas-batas tertentu tanpa kata-kata, namun konsep sikap akan sangat miskin jika diterapkan pada spesies yang tidak bias berbicara. Bahasa sehari-hari penuh dengan kata-kata yang mengandung unsur penilaian (Osgood, Suci & Tannenbaum, 2010:356).
- 6) Ungkapan sikap pada dasarnya dipahami. Pada waktu orang lain mengungkapkan sikapnya, kita dapat memahami orang itu. Barangkali kita tidak dapat memahami mengapa dia seperti itu, tetapi sampai batas tertentu, kita tahu apa yang dirasakannya.
- 7) Sikap dikomunikasikan kepada orang lain. Sikap tidak hanya bisa dipahami, tetapi juga diungkapkan sedemikian rupa sehingga bisa ditangkap, dan dimengerti orang lain.
- 8) Sikap setiap orang bisa sama dan bisa tidak sama. Rumusan ini

bergantung pada ide bahwa sikap dapat diungkapkan dengan bahasa (karena bahasa memungkinkan orang membuat catatan) dan pada ide bahwa sikap berkaitan dengan dunia luar.

- 9) Sejumlah orang yang mempunyai sikap berbeda pada suatu objek akan berbeda pada dalam pendapat masing-masing mengenai apakah yang benar atau salah mengenai objek itu.
- 10) Sikap jelas berhubungan dengan perilaku social. Ini adalah asumsi yang paling menarik mengenai sikap dan mempunyai implikasi-implikasi berikut : a) jika ucapan seseorang tentang sikap dan mempunyai implikasi-implikasi perilaku sosialnya yang lain, akan sulit mengetahui arti ucapan itu; (b) meskipun orang mungkin terdorong untuk memperoleh, mendekati, mendukung, dan sebagainya, objek yang mereka nilai positif, ini tidak mungkin menjadi satu-satunya motif perilaku social yang relevan, dan penting tidaknya dalam suatu situasi harus ditentukan dilapangan, (c) mengatakan bahwa sikap menimbulkan perilaku (atau sebaliknya) sering menimbulkan pertanyaan tentang hakikat proses antaranya.

2.3.5 Faktor-faktor Mempengaruhi Pembentukan Sikap Jujur

Menurut Cruthfield (2010:363) ada enam faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah :

- 1) Faktor pribadi
Apa yang telah dan sedang kita alami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial.
- 2) Pengaruh orang lain yang dianggap penting
Orang lain di sekitar kita merupakan salah satu diantara komponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap kita. Seseorang yang dianggap penting, seseorang yang kita harapkan persetujuannya bagi setiap gerak, tingkah dan pendapat kita, seseorang yang tidak ingin kita kecewakan atau seseorang yang berarti khusus bagi kita akan mempengaruhi pembentukan sikap kita terhadap sesuatu. Contoh :

Orang tua, teman sebaya, teman dekat, guru, istri, suami dan lain-lain.

3) Faktor kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Lingkungan budaya merupakan lingkungan yang berkenaan dengan segala hasil kreasi manusia, baik hasil yang konkrit ataupun abstrak, berupa benda, ilmu pengetahuan, teknologi ataupun aturan- aturan, lembaga-lembaga serta adat kebiasaan dan lain-lain. Manusia adalah makhluk yang berbudaya dan membudaya, ia bukan saja menerima, turut melestarikan dan menikmati serta memanfaatkan hasil budaya, tetapi juga turut menciptakan kebudayaan.

4) Faktor Media massa

Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.

5) Faktor pendidikan dan agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam arti individu. Manusia selain makhluk individual dan sosial, ia juga makhluk berketuhanan. Manusia adalah makhluk yang yang mempercayai adanya sesuatu yang ghaib.

6) Pengaruh faktor emosional

Tidak semua bentuk sikap dipengaruhi oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang, kadang-kadang sesuatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi yang berfungsi sebagai penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sikap pada dasarnya meliputi rasa suka dan tidak suka-penilaian serta reaksi menyenangkan atau tidak lain menyenangkan terhadap objek, orang, situasi, dan mungkin aspek-aspek lain dunia, termasuk ide abstrak dan kebijaksanaan sosial.

Dari penjelasan tersebut bila dihubungkan dengan sikap jujur siswa, maka faktor-faktor mempengaruhi sikap jujur siswa adalah:

Menurut Dwi Puspita, diakses hari Minggu pada tanggal 17 Juni 2012 membedakan lingkungan pendidikan menjadi 3, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat, sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga adalah sebagai lingkungan pendidikan yang pertama dan paling utama, dimana anak untuk pertama kalinya mendapatkan pelajaran-pelajaran ataupun contoh-contoh dari perilaku ataupun perlakuan orang tuanya terhadap dirinya. Keluarga merupakan pihak yang paling awal memberikan banyak perlakuan kepada anak, selain itu sebagian besar waktu lazimnya dihabiskan di lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga bisa memberikan pengaruh yang sangat dominan dan sifatnya langsung terhadap pembentukan perilaku, sikap, kebiasaan, penanaman nilai, dan perilaku-perilaku sejenisnya. Untuk itu sebagai pendidikan karakter pertama orang tua diharapkan sebagai pemberi panutan yang terbaik atau suri tauladan yang baik. Misalnya mengajak anak berbelanja ke pasar sesuai dengan kebutuhan dan melatih anak untuk merinci apa yang dibeli dan berapa saldo yang dimilikinya untuk disimpan sebagai uang cadangan keluarga. Disini diilustrasikan anak untuk dilatih mengatur keuangan secara jujur, demi kepentingan bersama.

2) Sekolah, telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak berada disekolah, di mana lembaga sekolah memiliki berbagai unsur berupa unsur guru, unsur siswa, dan orang-orang berada dalam lingkungan tersebut. Keterbatasan keluarga dalam menyediakan fasilitas untuk belajar dan pengetahuan orang tua akan ilmu-ilmu yang harus dipelajari anak merupakan faktor yang mempengaruhi pentingnya peran sekolah bagi anak. Penegakkan disiplin, pemberian contoh

sikap oleh guru terhadap siswa, pola pergaulan sesama siswa, merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perubahan karakter anak. Untuk itu guru sebagai orang yang paling berpengaruh pada proses pembentukan karakter anak, senantiasa memberikan panutan dan menciptakan suasana yang baik berupa pendidikan tanggung jawab untuk perkembangan karakter anak.

3) Lingkungan pendidikan ketiga yaitu lingkungan masyarakat, selain di keluarga dan di sekolah, anak juga bergaul dengan masyarakat sekitar. Lingkungan masyarakat meliputi lingkungan dimana dia tinggal, dan dimana dia sering berinteraksi dengan masyarakat baik lewat media masa maupun media elektronik. Lingkungan masyarakat yang baik biasanya akan memunculkan sikap yang baik pula bagi anak, begitupula sebaliknya, sikap anak biasanya cenderung sama dengan teman-teman bermainnya, ataupun lingkungan di mana anak itu berinteraksi misalnya lewat media masa maupun media elektronik. Ia akan melakukan apa yang teman-temannya biasa lakukan, atau apapun yang ia biasa baca dan lihat lewat media. Untuk itu orang tua sebagai pionir yang bisa mengontrol perkembangan karakter anak sebaiknya memilih lingkungan yang baik. Walaupun tidak jarang juga orang yang dari lingkungan masyarakat yang kurang baik menjadi berkarakter lebih baik karena rasa pemberontakan jiwanya untuk menuju perubahan.

Bertolak dari pendapat Dwi Puspita tentang lingkungan pendidikan, maka peneliti berkesimpulan bahwa yang menjadi indikator faktor-faktor mempengaruhi sikap jujur siswa pada penelitian ini adalah (1) Pendidikan dalam lingkungan keluarga, (2) Pendidikan dalam lingkungan sekolah, dan (3) Pendidikan dalam lingkungan masyarakat.

2.4 Anti Korupsi

2.4.1 Konsep Korupsi dan Antikorupsi

Menurut kamus wikipedia, korupsi berasal dari bahasa latin *corruption* dari kata kerja *corrumpere* yang bermakna busuk, rusak, menggoyahkan, memutarbalik, menyogok. Secara harfiah, korupsi adalah

perilaku pejabat publik baik politikus atau politis maupun pegawai negeri, yang secara tidak wajar dan tidak legal memperkaya diri atau memperkaya yang dekat dengannya, dengan menyalahgunakan kekuasaan publik yang dipercayakan kepada mereka.

Menurut *Transparency International* (TI) korupsi adalah perilaku pejabat publik, baik politikus atau pegawai negeri, yang secara tidak wajar dan ilegal memperkaya diri atau memperkaya mereka yang dekat dengan dirinya, dengan cara menyalahgunakan kekuasaan publik yang dipercayakan pada mereka.

Korupsi melibatkan penyalahgunaan kepercayaan, yang umumnya melibatkan kekuasaan publik untuk kepentingan pribadi. Jonhson mendefinisikan korupsi sebagai penyalahgunaan peran-peran, jabatan-jabatan publik atau sumber- sumber untuk kepentingan pribadi. Dalam definisi tersebut, terdapat empat komponen yang menyebabkan suatu perbuatan dikategorikan korupsi yaitu, penyalahgunaan (*abuse*), publik (*public*), pribadi (*private*), dan keuntungan (*benefit*). Seseorang atau sekelompok orang yang melakukan tindakan korupsi mula-mula adalah menyalahgunakan kekuasaan atau wewenang publik yang telah dipercayakan pada dirinya, kemudian digunakan untuk memenuhi kepentingan pribadinya semata, lama-kelamaan digunakan sebagai ajang untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya. Hal seperti ini sudah menjadi hal yang tidak asing lagi di masyarakat bahkan sudah menjadi budaya dikalangan pejabat publik (Handoyo, 2009:16).

Klifaard (dalam Handoyo, 2009:18) memberikan definisi korupsi sebagai berikut:“Korupsi sebagai tingkah laku menyimpang dari tugas-tugas resmi sebuah jabatan Negara karena keuntungan status atau uang yang menyangkut pribadi (perorangan, keluarga dekat, kelompok sendiri) atau melanggar aturan-aturan pelaksanaan beberapa tingkah laku pribadi”.

Bracking (dalam Handoyo, 2009:18) memberikan definisi korupsi sebagai berikut: “Korupsi dalam konteks *administrative corruption* atau *bureaucratic corruption*, *petty corruption*, dan *graft*. Korupsi administrasi atau birokrasi adalah pembayaran haram yang diterima oleh pegawai negeri dari

pengguna dalam menerapkan peraturan-peraturan, kebijakan-kebijakan, dan hukum. *Petty corruption* merupakan tindakan-tindakan kecil lainnya yang dilakukan oleh pegawai negeri. *Graft* adalah pemanfaatan sumber-sumber publik untuk kepentingan individu atau pribadi”.

Sir Athur Lewis secara singkat memaknai korupsi sebagai pembayaran untuk memperoleh pelayanan (*just a payment for service*) (Handoyo, 2009:18).

Menurut Alatas (dalam Handoyo, 2009:20) ciri-ciri korupsi sebagai berikut.

- 1) Korupsi senantiasa melibatkan lebih dari satu orang.
- 2) korupsi pada umumnya melibatkan keserbarahasaan.
- 3) korupsi melibatkan elemen kewajiban dan keuntungan timbal balik.
- 4) mereka yang mempraktekkan cara-cara korupsi biasanya berusaha untuk menyelubungi perbuatannya dengan berlindung korupsi dibalik pembenaran hukum.
- 5) setiap tindakan korupsi mengandung penipuan, biasanya pada badan publik atau masyarakat umum.
- 6) Setiap bentuk korupsi adalah suatu pengkhianatan kepercayaan.
- 7) setiap bentuk korupsi melibatkan fungsi ganda yang kontradiktif
- 8) suatu perbuatan korupsi melanggar norma-norma tugas dan pertanggungjawaban dalam tatanan masyarakat.

Dari sudut pandang hukum, tindak pidana korupsi secara garis besar mencakup unsur-unsur sebagai berikut: perbuatan melawan hukum: penyalahgunaan kewenangan, kesempatan, atau sarana; memperkaya diri sendiri, orang lain atau korporasi; merugikan keuangan negara atau perekonomian negara; selain itu terdapat beberapa jenis tindak pidana korupsi yang lain diantaranya: menerima hadiah atau janji (penyuapan), penggelapan dalam jabatan, pemerasan dalam jabatan, ikut serta dalam pengadaan dan menerima grafitasi (bagi pegawai negeri/penyelenggara negara).

Jenis-jenis korupsi menurut Undang-undang No.31 Tahun 1999 antara meliputi: (1) korupsi yang merugikan keuangan Negara, (2) korupsi yang

berhubungan dengan suap-menyuap, (3) korupsi yang berhubungan dengan penyalahgunaan jabatan, (4) korupsi yang berhubungan dengan pemerasan, (5) korupsi yang berhubungan dengan kecurangan, (6) korupsi yang berhubungan dengan pengadaan, dan (7) korupsi yang berhubungan dengan gratifikasi/pemberian hadiah.

Korupsi yang dimaksud peneliti adalah korupsi yang terjadi di lingkungan sekolah dan biasanya dilakukan oleh para siswa diantaranya: tidak mengerjakan tugas dari guru, terlambat masuk sekolah, membolos, mencontek, tidak membayar jajan di kantin dan menyelewengkan uang SPP untuk kepentingan pribadi dan merugikan orang lain. Menurut Sarlito W. Sarwono (2010) penyebab korupsi sebagai berikut. “Tidak ada jawaban yang persis aspek-aspek yang menyebabkan seseorang melakukan korupsi, tetap ada 2 hal yang jelas yaitu dorongan dari dalam diri sendiri (keinginan, hasrat, kehendak dan sebagainya) dan rangsangan dari luar (dorongan teman-teman, adanya kesempatan, kurang kontrol dan sebagainya)”.

Alatas dalam Azhar (2004:46), mendeskripsikan beberapa faktor penyebab terjadinya korupsi seperti berikut ini.

- a) Problem kepemimpinan
- b) Problem pengajaran agama dan etika
- c) Latar belakang sejarah (kolonialisme)
- d) Kualitas pendidikan yang rendah
- e) Faktor kemiskinan dan gaji yang rendah
- f) Penegakan hukum yang lemah dan buruk
- g) Sistem kontrol yang tidak efektif
- h) Struktur dan sistem pemerintahan
- i) Problem Kepemimpinan

a) Problem Kepemimpinan

Masyarakat Indonesia menganut struktur masyarakat yang bersifat paternalistik, sehingga keteladanan para pemimpin menjadi kata kunci, karena masyarakat akan mengikuti keteladanan para pemimpin. Jika

perilaku seorang figur publik yang diteladani baik, maka masyarakat akan mengikuti perilaku yang baik tersebut, demikian juga sebaliknya. Perilaku korupsi akan tumbuh subur dalam masyarakat, apabila pemimpin masyarakat melakukan korupsi. Dengan demikian maka pemimpin haruslah dapat menjadi teladan yang patut dicontoh bagi yang dipimpinnya.

b) Problem Pengajaran Agama dan Etika

Semua ajaran agama mengajarkan bahwa perbuatan korupsi dan suap menyuap merupakan perbuatan yang dilarang dan termasuk dalam kategori dosa. Tidak ada agama yang mentoleransi perbuatan korupsi, apalagi menganjurkan. Namun pada kenyataannya masalah agama dan penerapan agama hanya di tempat-tempat ibadah saja serta cenderung memisahkan antara kepentingan agama dengan kehidupan nyata dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Akibatnya ajaran agama tidak diterapkan dalam kehidupan masyarakat dan bernegara. Dalam hal ini perlu diubah model dan metode atau cara didalam pengajaran agama yang sebenarnya sehingga pemeluk agama dapat mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung di dalam ajaran agama untuk diterapkan di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

c) Latar Belakang Sejarah (Kolonialisme)

Dalam konteks Indonesia, warisan kolonialisme dan masa penjajahan masa lalu memiliki sumbangan yang signifikan, walaupun pada dasarnya telah terjadi perubahan mendasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara terutama dalam menentukan kehendaknya sendiri. Kolonialisme telah menyebabkan bibit korupsi, kolusi dan nepotisme.

Birokrasi yang diciptakan oleh kolonialisme adalah birokrasi yang mempertahankan budaya patrimonial dan feodalisme dalam bentuk baru. Birokrasi yang demikian ini menimbulkan birokrasi nepotisme yang member jabatan atau jasa khusus pada sanak saudara dan sahabat. Dalam lingkungan yang demikian ini berbuat korupsi dianggap sesuatu yang wajar dan masyarakat pun tidak marah jika mengetahui berbagai perbuatan korupsi

yang terjadi.

d) Kualitas Pendidikan yang rendah

Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka manusia Indonesia dididik menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya yaitu manusia yang bermoral, berwatak, bertanggungjawab, serta sadar akan hak dan kewajiban setiap warga Negara terhadap Negaranya. Namun adanya kualitas yang rendah maka tujuan pendidikan Indonesia menjadi terbalik sehingga hal ini akan mendorong munculnya praktik korupsi. Korupsi dalam hal ini bisa dimulai dari lingkungan pendidikan itu sendiri yang seharusnya mendidik manusia Indonesia malahan secara tidak langsung merusak moral bangsa Indonesia sendiri. Misalnya pada saat penerimaan siswa baru di sekolah-sekolah favorit biasanya orangtua rela membayar sejumlah uang kepada pihak sekolah agar anaknya bisa masuk di sekolah tersebut meskipun dengan nilai yang kurang memenuhi syarat.

e) Faktor Kemiskinan dan Gaji yang rendah

Faktor kemiskinan dan gaji yang rendah dapat menjadi faktor penyebab terjadinya korupsi. Lebih tepatnya, terjadi kesenjangan yang lebar antara kaya dan miskin sebagai faktor pemicu terjadinya korupsi. Keadaan tersebut ditunjang lagi oleh tumbuh suburnya sikap masyarakat yang hedonism dan konsumeristik yang dipengaruhi oleh perilaku pejabat, iklan media, radio dan lain-lainnya.

f) Penegakan Hukum yang lemah dan buruk

Hukum berfungsi ganda, disatu sisi hukum difungsikan sebagai faktor pencegahan terjadinya korupsi. Pada sisi yang lain, hukum yang lemah dan penegakan hukum yang buruk dan aparat penegak hukum yang korup akan menjadi faktor penyebab terjadinya korupsi. Apabila hukum lemah dan penegakan hukum yang buruk tidak dapat berfungsi sebagai alat pengendali kejahatan, malah justru sebaliknya dikendalikan oleh para pelaku

kejahatan.

Undang-undang korupsi yang berlaku sekarang ini terlampau banyak celah dan kelemahan yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku korupsi. Sistem yang berlaku memberikan ruang bagi penjatuhan pidana yang ringan. Seharusnya dalam pelaksanaan sistem Negara kita jangan ada perbedaan perlakuan dalam bentuk apapun dan terhadap siapapun.

g) Sistem Kontrol yang tidak efektif

Keadaan kelompok penekan (*pressure group*) atau kontrol sosial diperlukan untuk mencegah terjadinya korupsi melalui penyalahgunaan jabatan atau wewenang. Kelompok penekan muncul karena tumbuhnya kesadaran di kalangan masyarakat sipil bahwa perbuatan korupsi merugikan semua orang dan mengkorupsi uang Negara adalah perbuatan jahat terencana yang merugikan rakyat banyak. Sebaliknya, peran minimal dari kelompok ini dapat melegitimasi perilaku korupsi tumbuh subur dan semakin meluas.

Seringkali masyarakat tahu tentang suatu tindak korupsi, tetapi tidak tahu harus mengadukannya kemana dan kepada siapa. Tidak jarang masyarakat juga merasa takut terhadap intimidasi dan kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi kemudian.

h) Struktur dan Sistem Pemerintahan

Struktur dan sistem pemerintahan dapat menjadi faktor penyebab terjadinya korupsi antara lain: gaji yang rendah dan sistem penggajian yang timpang dan tidak adil, rekrutmen pegawai yang tidak dapat menjangkau sumber daya manusia yang terampil dan jujur, mekanisme kontrol yang lemah, promosi dan jenjang karier yang tidak transparan dan cenderung ditentukan atasan, birokrasi yang berbelit-belit dan tidak efisien.

Amin Rais membagi korupsi dalam empat tipologi.

a) Korupsi ekstortif

Korupsi *ekstortif* merujuk pada situasi dimana seseorang terpaksa

menyogok agar dapat memperoleh sesuatu atau mendapatkan proteksi atau perlindungan atas hak-hak dan kebutuhannya. Sebagai contoh, seorang pengusaha terpaksa memberikan sogokan (*bribery*) kepada pejabat tertentu agar mudah mendapatkan ijin usaha atau mendapatkan perlindungan terhadap usaha yang dijalankan.

b) Korupsi manipulative

Korupsi manipulative merujuk pada usaha kotor seseorang untuk mempengaruhi perbuatan kebijakan atau keputusan pemerintah dalam rangka memperoleh keuntungan sebesar-besarnya. Contohnya, sekelompok konglomerat member uang kepada Bupati, Walikota atau Gubernur agar peraturan yang dibuatnya dapat menguntungkan mereka.

c) Korupsi nepotistic

Korupsi *nepotistic* merujuk pada perlakuan istimewa yang diberikan kepada anak, keponakan dan saudara dekat para pejabat dalam setiap eselon.

d) Korupsi subvertif.

Korupsi subvertif berupa pencurian terhadap kekayaan Negara yang dilakukan oleh pejabat Negara. Berbekal kekuasaan dan kewenangan yang dimiliki, mereka dapat membobol kekayaan Negara yang seharusnya diselamatkan. Korupsi ini bersifat subversive terhadap Negara, karena Negara telah merugikan besar-besaran dan dalam jangka panjang dapat mengganggu jalannya roda Negara (Handoyo, 2009:43-44).

Di Indonesia budaya korupsi sudah sangat membudaya bahkan mendarah daging baik korupsi yang dilakukan kecil-kecilan maupun besar-besaran. Menurut Suyahmo (2006:29) penyebab korupsi di Indonesia sifatnya beraneka ragam, yaitu:

a. Kurangnya gaji atau pendapatan pegawai negeri dibandingkan dengan kebutuhan yang mungkin meningkat. Gaya hidup dan kebutuhan para pegawai negeri tidak sebanding dengan gaji yang mereka terima. Mereka

cenderung malu dan munder apabila tidak dapat memenuhi kebutuhan yang serba mewah, karena mereka telah dipandang oleh masyarakat sebagai orang yang terpendang dan hidupnya serba kecukupan. Oleh karena itulah maka para pegawai negeri mengambil jalan pintas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara melakukan korupsi.

b. Kebutuhan atau kultur Indonesia yang merupakan sumber atau meluasnya korupsi di Indonesia. Tindakan korupsi sudah menjadi budaya yang tidak asing lagi dikalangan masyarakat Indonesia, bahkan sudah mendarah daging. Mulai korupsi yang bersifat menyalahgunakan keuangan Negara sampai pada tindakan suap-menyuap. Misalnya membayar sejumlah uang kepada pihak pegawai kelurahan untuk mempercepat pembuatan KTP.

c. Modernisasi, dengan adanya modernisasi maka terjadi perubahan struktur budaya di dalam masyarakat kita yang sebelumnya selalu menjunjung tinggi nilai-nilai dan norma tradisional kemasyarakatan yang selalu mementingkan kepentingan masyarakat menjadi masyarakat modern yang selalu mementingkan kepentingan pribadinya dan selalu berkeinginan hidup dengan segala kebebasan tanpa ada aturan yang mengikat. Kondisi semacam ini menjadikan peluang empuk untuk melakukan tindakan korupsi didalam masyarakat.

Kondisi semacam itu akan mempermudah munculnya perilaku korupsi yang dapat merugikan masyarakat banyak, namun menguntungkan bagi pihak koruptor.

Menurut Suyahmo (2006:30) akibat buruk atau negatif dari korupsi adalah sebagai berikut:

- a) Perilaku korupsi mengindikasikan kegagalan pemerintah untuk mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkannya waktu menentukan kriteria bagi berbagai jenis keputusan. Dengan adanya korupsi maka rkegiatan pemerintah yang telah diputuskan menjadi terbengkalai dan bahkan bias gagal dikarenakan dana operasionalnya dikorupsi oleh pegawainya.
- b) Korupsi dapat mengakibatkan kenaikan biaya administrasi. Dengan adanya praktik korupsi maka biaya pengeluaran untuk barang dan jasa

menjadi lebih besar dari yang semestinya dan akhirnya rakyatlah yang harus menanggung tambahan biaya tersebut. Misalnya pembagian beras sembako yang aslinya diberikan secara Cuma-Cuma kepada rakyat miskin, akibat adanya praktik korupsi maka rakyat diharuskan membeli beras tersebut. Meskipun dibanding dengan harga pasar lebih murah tetapi tindakan ini sudah termasuk akibat dari praktik korupsi.

- c) Korupsi dapat mengakibatkan berkurangnya jumlah dana yang seharusnya dipakai untuk masyarakat umum. Dana yang seharusnya dipakai ZZkalgan umum. Korupsi menandakan rusaknya moralitas suatu bangsa karena dengan praktik korupsi maka seseorang tidak dapat lagi membedakan mana yang baik dan mana perbuatan yang tercela.
- d) Kalau golongan elit dianggap bersikap korupsi secara luas dan mendalam, maka rakyat kecil tidak akan menjumpai alasan ia pun tidak akan berusaha apa saja yang membawa keuntungan bagi dirinya. Indonesia masih menganut budaya paternalistik, dimana seorang pemimpin menjadi panutan atau teladan bagi bawahannya. Jika seorang pemimpin melakukan korupsi maka bawahannya cenderung berbuat yang sama. Oleh karena itu para golongan elit dianjurkan untuk tidak melakukan tindakan korupsi karena kemungkinan besar akan dicontoh oleh rakyat kecil.
- e) Keengganan kaum politik untuk mengambil tindakan, yang perlu bagi pembangunan tetapi tidak menyenangkan masyarakat, misalnya yang menyolok soal pajak. Masyarakat diwajibkan membayar pajak tetapi uang pajak itu sendiri tidak hanya untuk masyarakat semata tetapi untuk dana operasional seluruh negara.
- f) Dengan merosotnya kepercayaan masyarakat terhadap keadilan sikap pejabat-pejabat pemerintah, timbul keinginan akan hubungan khusus guna mengumpulkan “bobot” yang cukup untuk membayar tuntunan yang sama dari golongan lain.
- g) Karena korupsi merupakan tindakan tidak adil yang telah dilembagakan terhadap orang dengan sendirinya timbul tuduhan-tuduhan, dakwaan-

dakwaan bersifat fitnah serta rasa sakit hati yang mendalam.

h) Korupsi menyebabkan keputusan yang akan dipertimbangkan berdasarkan uang dan bukan berdasarkan kebutuhan manusia. Setiap pengambilan keputusan para ahli politik selalu memperhitungkan besarnya keuntungan yang didapat dan bukan mementingkan kepentingan rakyat.

Menurut Sudjana, korupsi yang dilakukan secara sistemik memiliki dampak langsung dan tidak langsung terhadap kehidupan masyarakat. Dampak langsung dari perbuatan korupsi, misalnya rakyat harus membayar mahal untuk mendapatkan jasa pelayanan publik yang buruk dan kurang memuaskan. Akibatnya pembangunan nasional akan terbengkalai karena dana operasionalnya dikorupsi oleh pejabat publik. Hal ini bias dikatakan sebagai dampak tidak langsung dari korupsi. Dampak tidak langsung lainnya adalah hilangnya kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah, adanya perbedaan yang mencolok antara si kaya dan si miskin sehingga menimbulkan tindakan kriminalitas (Handoyo, 2009: 59).

Pope mengemukakan bahwa korupsi memiliki daya rusak yang cukup tinggi, alasannya sederhana yakni keputusan-keputusan penting diambil berdasarkan pertimbangan-pertimbangan pribadi tanpa memperhitungkan akibat- akibatnya bagi publik. Dalam hal ini korupsi merupakan tindakan ilegal dan bisa berakibat sebagai perwujudan hilangnya tanggungjawab sosial pada seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan penderitaan sosial. Dengan adanya korupsi maka masyarakat menjadi tidak amoral karena tidak dapat membedakan lagi mana perbuatan yang buruk dan perbuatan yang baik. Selain itu korupsi juga dapat menjadikan masyarakat kita sebagai penipu dan menimbulkan ketidakpekaan rasa sosial dan memandang penderitaan masyarakat sebagai hal yang biasa (Handoyo, 2009:59).

Tindakan korupsi dapat berakibat sebagai penghambat pembangunan nasional dan perkembangan kegiatan usaha. Korupsi juga menimbulkan kenaikan biaya ekonomi artinya harga penjualan barang dan jasa menjadi naik karena setiap kegiatan ekonomi harus terlebih dahulu melewati

korupsi. Hal ini menimbulkan penderitaan bagi rakyat terutama rakyat miskin sehingga dapat meningkatkan tindakan kriminalitas.

Menurut Suyahmo (2006:36) upaya pencegahan korupsi diantaranya sebagai berikut:

- a. Pemberantasan korupsi lewat jalur preventif perlu ditingkatkan
Melalui pendidikan moral secara dini baik pendidikan formal maupun informal
- b. Memperbarui undang-undang tentang tindak pidana korupsi untuk lebih mempertegas tindakan hukum terhadap para pelakunya
- c. Keikutsertaan semua elemen masyarakat untuk mengawasi jalannya pemerintah
- d. Memperbaiki dan menciptakan birokrasi yang bermental jujur dan berkomitmen terhadap kepentingan rakyat
- e. Pemberantasan korupsi lewat jalur preventif perlu ditingkatkan, antara lain dengan jalan membentuk suatu badan khusus yang bertugas memberantas korupsi yang meliputi usaha-usaha di bidang preventif yang represif serta menggunakan pendekatan normative yang melukiskan segi-segi lain dari masalah korupsi sebagai masalah sosial budaya, ekonomi, dan politik. Salah satu upaya preventif adalah telah dibentuknya suatu badan atau lembaga yang bertugas untuk memberantas korupsi di Indonesia adalah KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi). Di samping sebagai upaya represif, lembaga ini juga sebagai upaya preventif karena lembaga ini telah mengkampanyekan visi dan misinya melalui media massa seperti koran, radio, televisi, dan lain sebagainya. Bahkan akhir-akhir ini telah masuk ke sekolah-sekolah untuk mengkampanyekan budaya antikorupsi. Sekarang KPK telah begitu dikenal oleh masyarakat luas dan masyarakat diminta ikut serta membantu KPK dalam rangka upaya memberantas korupsi yang telah membudaya di masyarakat.
- f. Melalui pendidikan moral secara dini baik pendidikan formal

maupun informal. Dengan adanya pendidikan moral sejak dini maka anak didik diharapkan dapat berperilaku yang baik atau bermoral semenjak pada usia dini. Pendidikan moral ini bisa diterapkan melalui lembaga formal (sekolah) maupun lingkungan informal (keluarga). Di lingkungan sekolah, bentuk pendidikan formal yang bertujuan untuk mencegah korupsi adalah dengan diberikannya pendidikan antikorupsi. Pendidikan antikorupsi di sekolah tentu sangat efektif sebagai upaya edukatif untuk mendidik generasi muda sehingga berkarakter jujur, bermoral, dan dapat bertanggungjawab. Sementara untuk lingkungan keluarga yaitu sejak kecil anak selalu diajarkan untuk berperilaku jujur dan tidak berbohong itu merupakan perbuatan korupsi yang termasuk sifat tercela dan menimbulkan dosa.

- g. Memperbarui undang-undang tentang tindak pidana korupsi untuk lebih mempertegas tindakan hukum terhadap para pelakunya. Seiring dengan pesatnya tindakan praktik korupsi yang terjadi di masyarakat yang beragam jenisnya mulai dari merugikan keuangan Negara sampai pada tindakan grafitasi, maka perlu dibuat peraturan hukum yang baru sesuai dengan perkembangan kebutuhan hukum di dalam kehidupan masyarakat.
- h. Keikutsertaan semua elemen masyarakat untuk mengawasi jalannya pemerintah agar tidak disalahgunakan untuk kepentingan orang yang mengendalikan pemerintah itu sendiri. Masyarakat diharapkan ikut serta atau berpartisipasi baik secara aktif maupun pasif dalam pelaksanaan penyelenggaraan pemerintahan. Hal ini merupakan secara tidak langsung masyarakat turut serta di dalam mengawasi jalannya roda pemerintahan.
- i. Memperbaiki dan menciptakan birokrasi yang bermental jujur dan berkomitmen terhadap kepentingan rakyat, sehingga dapat memperkecil terjadinya penyimpangan-penyimpangan. Dengan adanya birokrasi yang jujur dan sesuai dengan kepentingan rakyat maka akan menimbulkan kepercayaan masyarakat terhadap citra baik pemerintah

dalam meyelanggarakan pemerintahan.

Menurut MS Mustofa (2005), upaya untuk mengatasi korupsi adalah pemerintah harus memiliki komitmen yang kuat, disamping itu masyarakat juga harus dilibatkan secara aktif. Cara-cara yang dilakukan antara lain:

- a. Tegakkan fungsi hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; dengan pengertian tersebut maka pelaku tindak kejahatan korupsi harus mendapatkan perlakuan yang sama dihadapan hukum tanpa harus membedakan kedudukan, pangkat, suku, agama, golongan social, profesi, pendapatan, dan lain sebagainya.
- b. Perkecil peluang melakukan korupsi; tindakan korupsi dilakukan kerap kali karena ada peluang atau dapat diciptakan peluang. Seseorang mungkin mula-mula tidak tertarik melakukan korupsi, tetapi karena ada peluang maka orang tersebut ikut serta melakukan korupsi.
- c. Patahkan jaringan-jaringan korupsi; tindakan korupsi dilakukan terbukti seringkali dilakukan oleh suatu jaringan yang luas dan teratur rapi dari tingkat bawah, tengah hingga atas. Korupsi dalam pungutan liar disinyalir seringkali merupakan tindakan yang memiliki mata rantai ke atasan. Pihak bawah terkadang melakukan korupsi karena mereka mendapatkan tugas harus memberikan upeti (setoran). Mereka selanjutnya memeras rakyat dan menyampaikan setoran kepada atasan.
- d. Kesempurnaan system pengawasan; caranya melibatkan masyarakat dan memberikan saluran pengaduan. Dengan demikian, masyarakat dapat terlibat lebih banyak dalam menanggulangi korupsi.
- e. Tunjukkan keteladanan pimpinan; bangsa Indonesia merupakan bangsa yang paternalistik. Dalam masyarakat seperti ini keteladanan pimpinan sangat penting. Unsur pimpinan harus memulai menunjukkan keteladanan untuk tidak korupsi. Jika unsur pimpinan korupsi, maka bawahan cenderung akan mengabaikan jika ditegur atasan.
- f. Sadarkan masyarakat agar tidak melakukan korupsi; KPK telah

melakukan iklan layanan untuk tidak korupsi, maka hal itu harus diteruskan agar masyarakat luas menyadari bahwa korupsi mempunyai akibat menghancurkan sendi-sendi kehidupan Negara.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa untuk memberantas di Indonesia dapat dapat dilaksanakan dengan cara preventif dan represif. Namun dalam hal ini upaya preventif haruslah lebih diutamakan tanpa harus mengesampingkan upaya represif.

Menurut Kwik Kian Gie (2006:32), konsep pemberantasan korupsi cukup sederhana, yaitu: “Menerapkan *carrot and stick*. *Carrot* adalah pendapatan neto untuk pegawai negeri, baik sipil maupun TNI dan Polri yang mencukupi untuk hidup dengan standar sesuai pendidikan, pengetahuan, kepemimpinian, dan martabatnya. *Stick* adalah bila semua sudah dipenuhi dan masih berani korupsi, hukumannya tidak tanggung-tanggung, karena tidak ada alasan sedikitpun untuk melakukan korupsi”.

Dalam upaya untuk memberantas korupsi di Indonesia sistem preventif harus diutamakan dari pada sistem represif. Apa yang sudah terjadi tidak akan mungkin dipulihkan kembali seperti semula. Korban pasti banyak, termasuk koruptor dan keluarganya yang jumlahnya ratusan ribu itu. Tidak kurang pentingnya adalah keikutsertaan rakyat dalam memerangi korupsi, dimulai dengan meningkatnya kesadaran hukum, pendidikan dan penerangan tentang bahaya yang akan terjadi jika korupsi tetap meluas. Salah satu upaya preventif adalah dengan adanya pendidikan antikorupsi pada anak sejak usia dini baik di lingkungan pendidikan formal maupun informal. Jika sejak dini anak didik sudah diajarkan tentang bahaya korupsi maka setelah ia besar menjadi orang yang anti terhadap korupsi (Hamzah, 2005:3).

Menurut Handoyo (2009 :25), berkaitan dengan perbaikan manusia, langkah-langkah antikorupsi meliputi:

- a. Memperbaiki moral manusia sebagai umat beriman, yaitu dengan mengoptimalkan peran agama dalam memberantas korupsi. Artinya bahwa pemukla agama berusaha mempererat ikatan emosional antara agama dengan umatnya, menyatakan yang tegas bahwa korupsi merupakan

perbuatan tercela, mengajak masyarakat untuk menjauhkan diri dari segala bentuk perilaku korupsi, dan menumbuhkan keberanian masyarakat untuk melawan korupsi.

- b. Memperbaiki moral bangsa, yakni mengalihkan loyalitas keluarga, klan, suku dan etnik ke loyalitas bangsa.
- c. Meningkatkan kesadaran hukum individu dan masyarakat melalui sosialisasi dan pendidikan antikorupsi.
- d. Mengentaskan kemiskinan melalui peningkatan kesejahteraan.
- e. Memilih pemimpin (semua level) yang bersih, jujur, antikorupsi, peduli, cepat tanggap (responsif) dan dapat menjadi teladan bagi yang dipimpin.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah antikorupsi untuk memperbaiki manusia, salah satunya adalah dengan cara memperbaiki moral, karena moral merupakan hal yang pokok dan paling mendasar di dalam diri manusia untuk melakukan suatu tindakan. Jika moral seseorang baik maka perbuatan dan tingkah lakunya juga baik pula, demikian juga sebaliknya.

Pope (dalam Handoyo, 2009:25), menyarankan hal-hal berikut agar upaya antikorupsi dapat mencapai keberhasilan, yaitu:

- a. Kemauan yang teguh dipihak pemimpin politik untuk memberantas korupsi di manapun terjadi dan untuk diperiksa.
- b. Menekankan pencegahan korupsi dimasa datang dan perbaikan sistem.
- c. Adaptasi undang-undang antikorupsi yang menyeluruh dan ditegakkan oleh lembaga-lembaga yang mempunyai integritas.
- d. Identifikasi kegiatan-kegiatan pemerintah yang paling mudah menimbulkan rangsangan untuk korupsi dan meninjau kembali undang-undang terkait dan prosedur administrasi.
- e. Program untuk memastikan bahwa gaji pegawai negeri dan pemimpin politik mencerminkan tanggungjawab jabatan masing-masing dan tidak jauh berbeda dari gaji di sektor swasta.
- f. Penelitian mengenai upaya perbaikan hukum dan administrasi beresangkutan cukup mampu berfungsi sebagai penangkal korupsi.

- g. Menciptakan kemitraan antara pemerintah dan masyarakat sipil.
- h. Menjadikan korupsi sebagai perbuatan beresiko tinggi dan berlabar rendah.
- i. Mengembangkan gaya manajemen yang selalu berubah yang memperkecil resiko bagi orang-orang yang terlibat dalam korupsi “kelas teri”, dan yang mendapat dukungan dari tokoh-tokoh politik, namun dilihat oleh masyarakat luas sebagai program yang adil dan tidak masuk akal bagi situasi yang ada.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya antikorupsi dapat mencapai keberhasilan apabila adanya kerjasama antara pemerintah dan masyarakat di dalam mencegah dan memberantas budaya korupsi yang sedang melanda Negara kita ini.

Menurut Handoyo (2009:27-32), nilai-nilai antikorupsi yang perlu disemaikan kepada generasi muda, terutama mereka yang masih duduk dibangku TK, SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi antara lain:(1) kejujuran, (2) tanggungjawab, (3) keberanian, (4) keadilan, (5) keterbukaan, (6) kedisiplinan, (7) kesederhanaan, (8) kerja keras, dan (9) kepedulian.

2.4.2 Pendidikan Antikorupsi

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi-potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pengertian di atas mengindikasikan betapa peranan pendidikan sangat besar dalam mewujudkan manusia yang utuh dan mandiri serta menjadi manusia yang mulia dan bermanfaat bagi lingkungannya. Dengan pendidikan, manusia akan paham bahwa dirinya itu sebagai makhluk yang dikaruniai kelebihan dibandingkan dengan makhluk lainnya. Bagi negara, pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi serta

membangun watak bangsa (*nation character building*).

Driyarkara mengemukakan bahwa pendidikan itu bertujuan untuk memanusiaakan manusia atau membantu proses hominisasi dan humanisasi membantu orang mudah untuk semakin menjadi manusia yang berbudaya tinggi dan bernilai tinggi. Bukan hanya hidup sebagai manusia yang bermoral, berwatak, bertanggung jawab dan bersosialisasi. Jadi pendidikan bertujuan membantu manusia muda menjadi manusia yang utuh. Manusia muda dibantu untuk hidup lebih berdasarkan nilai moral yang benar, mempunyai watak yang baik, hidup bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan. Manusia muda diharapkan juga menjadi manusia yang peka terhadap kebahagiaan orang lain yang peka terhadap penderitaan orang lain dan rela membantu orang lain (Suparno, 2002:21).

Philip H. Commbs mengemukakan bahwa pendidikan dapat dipilih menjadi tiga, yaitu pendidikan informal, pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan informal adalah pendidikan yang tidak terprogram, tidak berstruktur, berlangsung kapanpun dan dimanapun juga. Pendidikan formal adalah pendidikan berprogram, berstruktur dan berlangsung di sekolah. Pendidikan non formal adalah pendidikan yang berstruktur, berprogram dan berlangsung diluar sekolah (Munib, 2004:76).

Ki Hajar Dewantara dalam kongres Taman Siswa yang pertama pada tahun 1930 menyebutkan: pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak; dalam Taman Siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan, dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya. Jadi pendidikan itu pada umumnya bertujuan untuk menumbuhkan budi pekerti dan daya pikir pada anak agar dapat hidup selaras sesuai dengan dunianya (Ihsan, 2008:5).

Secara sederhana pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga menjadi manusia yang seutuhnya yaitu manusia yang bermoral,

berwatak, bertanggungjawab dan bersosialisasi. Pendidikan ini dapat dilakukan oleh lembaga sekolah (formal) maupun lingkungan keluarga (informal) dan masyarakat (non formal).

Dalam setiap kegiatan pendidikan hampir selalu melibatkan unsur-unsur yang terkait di dalamnya. Unsur-unsur tersebut yaitu (1) peserta didik, (2) pendidik, (3) tujuan, (4) isi pendidikan, (5) metode, dan (6) lingkungan (Munib, 2004:4).

Dasar atau landasan hukum penyelenggaraan pendidikan, yaitu: 1) Landasan idiil : Pancasila; 2) Landasan konstitusional : UUD 1945 dan 3) Landasan operasional : UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Umar Tirtaraharja dan S.L.La Sula (2005:33-36), mengemukakan beberapa batasan pendidikan yang berbeda berdasarkan fungsinya berikut ini.

1) Pendidikan Sebagai Proses Transformasi Budaya

Sebagai proses transformasi budaya, pendidikan diartikan sebagai kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Dalam hal ini proses transformasi budaya hanya ada pada suatu lingkungan budaya tempat tinggalnya. Seperti bayi lahir sudah berada di dalam suatu lingkungan budaya tertentu. Di dalam lingkungan masyarakat di mana seorang bayi dilahirkan telah terdapat kebiasaan-kebiasaan tertentu, larangan-larangan, dan anjuran serta ajakan tertentu seperti yang dikehendaki oleh masyarakat. Hal-hal tersebut mengenai banyak hal seperti bahasa, cara menerima tamu, makan, istirahat, bekerja, perkawinan, bercocoktanam, dan seterusnya. Lama-kelamaan bayi tersebut tumbuh menjadi dewasa dan beradaptasi sesuai dengan lingkungan masyarakat tempat ia dilahirkan.

2) Pendidikan Sebagai Proses Pembentukan Pribadi

Sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Melalui pendidikan maka kepribadian seorang anak akan

terbentuk dengan sendirinya. Pembentukan kepribadian ini dapat terjadi di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

3) Pendidikan Sebagai Suatu Penyiapan Warga Negara

Pendidikan sebagai proses penyiapan warga Negara diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk membekali peserta didik menjadi warga Negara yang baik. Tentu saja baik disini bersifat relatif, tergantung kepada tujuan dari masing-masing bangsa, oleh karena masing-masing bangsa mempunyai falsafah hidup yang berbeda-beda.

4) Pendidikan Sebagai Penyiapan Tenaga Kerja

Fungsi pendidikan sebagai penyiapan tenaga kerja ini sangatlah penting karena sebagai bekal untuk menjalani kehidupan di masa mendatang. Dengan bekerja maka seseorang dapat mencukupi segala kebutuhan hidupnya sehingga mencapai tingkat kesejahteraan. Di dalam memilih suatu pendidikan maka seorang calon didik selalu mempertimbangkan kompetensi yang ada di lembaga pendidikan kemudian disesuaikan dengan potensi dan bakat yang ada dalam dirinya.

Secara umum pendidikan dapat berfungsi sebagai upaya untuk memanusiakan manusia Indonesia yaitu menjadi manusia yang seutuhnya. Dengan pendidikan maka potensi-potensi yang ada dalam diri dirinya digali dan dikembangkan agar memiliki kekuatan lahiriyah dan batiniyah sehingga mampu mengendalikan diri, berkepribadian, berwatak, bermoral, bertanggungjawab dan berakhlak mulia yang berguna bagi agama, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Tujuan pendidikan, umumnya ada empat jenjang yaitu:

- 1) tujuan umum pendidikan nasional ialah manusia Pancasila;
- 2) tujuan institusional yaitu tujuan yang menjadi tugas dari lembaga pendidikan tertentu untuk mencapainya. Misalnya tujuan pendidikan pendidikan tingkat SD berbeda dari tujuan pendidikan tingkat menengah, dan seterusnya;
- 3) tujuan kurikuler, yaitu tujuan bidang studi atau tujuan mata pelajaran. Misalnya tujuan IPA, IPS, atau Matematika. Setiap lembaga pendidikan

untuk mencapai institusi onalnya menggunakan kurikulum. Kurikulum mempunyai tujuan yang disebut tujuan kurikuler;

- 4) tujuan instruksional, yaitu penguasaan materi pokok bahasan atau sub pokok bahasan. Tujuan pokok bahasan disebut tujuan instruksional umum (TIU) dan tujuan sub pokok bahasan disebut tujuan instruksional khusus (TIK). TIK merupakan tujuan yang terletak pada jenjang terbawah dan paling terbatas ruang lingkungnya (Umar Tirtaraharja dan S.L.La Sula,2005:39).

Sekolah sebagai lembaga yang melaksanakan transformasi nilai-nilai budaya masyarakat. Melalui pendidikan disemaikan pola pikir, nilai-nilai dan norma-norma masyarakat dan selanjutnya ditransformasikan dari generasi ke generasi untuk menjamin keberlangsungan hidup dalam sebuah masyarakat.

Dalam konteks sekolah sebagai lembaga yang melaksanakan transformasi nilai-nilai budaya masyarakat, terdapat tiga pandangan untuk menyoal hubungan antara sekolah dengan masyarakat, yakni *perennialisme*, *esensialisme*, dan *progresivisme*. Pandangan *perennialisme*, sekolah bertugas untuk mentransformasikan seluruh nilai-nilai yang ada dalam masyarakat kepada setiap peserta didik, agar peserta didik tidak kehilangan jati diri dan konteks sosialnya. *Esensialisme* melihat tugas sekolah adalah menyeleksi nilai-nilai sosial yang pantas dan berguna untuk ditransformasikan seluruh nilai-nilai yang ada dalam masyarakat kepada peserta didik sebagai persiapan bagi perannya di masa depan. Peran sekolah yang lebih maju ada pada *progresivisme* yang menempatkan sekolah sebagai agen perubahan (*agent of change*) yang tugasnya adalah mengenalkan nilai-nilai baru kepada peserta didik yang akan mengantarkan peran mereka di masa depan.

Belajar dari pengalaman Negara lain untuk melakukan pemberantasan korupsi ternyata tidak cukup hanya dengan penegakan hukum, namun harus diikuti oleh pendidikan antikorupsi. Salah satu dilaksanakannya pendidikan antikorupsi adalah yang dilaksanakan di Negara China. Melalui *China on line* (jawa post,30/7/2005) diketahui bahwa seluruh siswa dijenjang pendidikan

dasar diberikan mata pelajaran antikorupsi. Tujuannya adalah untuk memberikan “vaksin” kepada pelajar dari bahaya korupsi. Adapun jangka panjangnya adalah generasi muda China biasa melindungi diri di tengah gemparan pengaruh kejahatan korupsi.

Perlunya penanaman nilai antikorupsi di lembaga pendidikan ialah agar siswa lulus dan kelak sudah di masyarakat dapat membedakan mana yang termasuk korupsi dan mana yang bukan sehingga mampu menghindarkannya.

Pendidikan antikorupsi adalah usaha sadar untuk memberi pemahaman dan mencegah terjadinya perbuatan korupsi yang dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan antikorupsi akan lebih efektif apabila diterapkan masyarakat usia dini. Pendidikan anti korupsi pada dasarnya dapat dilakukan pada pendidikan informal di lingkungan keluarga, pendidikan non formal, dan pendidikan formal pada jalur sekolah. Namun demikian, karena otoritas yang demikian dan kultur yang dipunyai jalur formal atau sekolah dipandang lebih efektif untuk menyiapkan generasi muda berperilaku antikorupsi (Handoyo, 2007:13).

Pendidikan sikap antikorupsi merupakan suatu usaha sadar untuk menanamkan nilai-nilai anti atau tidak suka terhadap tindakan korupsi kepada peserta didik sehingga peserta didik bertindak atau bertingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai antikorupsi.

Setiap upaya pendidikan memiliki tujuan tertentu, demikian pula pendidikan antikorupsi. Menurut Handoyo (2009:33) tujuan pendidikan antikorupsi adalah: (1) pembentukan pengetahuan dan pemahaman mengenai berbentuk korupsi dan aspek-aspeknya, (2) perubahan persepsi dan sikap terhadap korupsi, dan (3) pemberantasan ketrampilan dan kecakapan baru yang dibutuhkan untuk melawan korupsi. Berdasarkan tujuan tersebut, dapat dicermati bahwa pendidikan antikorupsi melibatkan 3 domain penting yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif menekankan pada aspek mengingat dan mereproduksi informasi yang telah dipelajari, biasa berupa mengkombinasikan cara-cara kreatif atau mensintesis ide-ide dan materi baru. Domain afektif menekankan pada aspek emosi, sikap, apresiasi, nilai atau

pada level menerima atau menolak sesuatu. Ketiga, yaitu domain psikomotorik menekankan pada tujuan melatih kecakapan dan ketrampilan tertentu.

Tujuan Pendidikan antikorupsi adalah: (1) pembentukan pengetahuan dan pemahaman mengenai bentuk korupsi dan aspek-aspeknya, (2) perubahan persepsi dan sikap terhadap korupsi, dan (3) pembentukan ketrampilan dan kecakapan baru yang dibutuhkan untuk melawan korupsi.

Penanaman sikap antikorupsi merupakan hal yang wajib dan harus ditanamkan kepada anak mulai dari usia dini pada lingkungan sekolah, karena di sekolah maka kepribadian anak akan terbentuk. Pendidikan antikorupsi di sekolah dapat diterapkan penanaman nilai-nilai antikorupsi seperti nilai kejujuran, nilai keadilan dan nilai tanggung jawab.

Kejujuran adalah keutamaan yang amat mendasar dalam kehidupan bersama. Untuk bisa bekerja sama maka orang harus bisa saling mempercayai. Sikap kejujuran ini dapat diterapkan dalam kegiatan ulangan yaitu tidak mencontek.

Keadilan merupakan keutamaan paling mendasar dalam kehidupan antarmanusia. Keadilan memungkinkan manusia menyelesaikan konflik dan perselisihan secara damai dan beradab, karena korupsi berarti mengambil sesuatu yang bukan haknya. Korupsi langsung melanggar haknya. Korupsi adalah pencurian dan koruptor adalah pencuri. Sejak kecil, anak perlu dididik bahwa mencuri adalah perbuatan memalukan sehingga kemudian hari ia akan merasa malu melakukan korupsi karena ia tahu bahwa ia seorang pencuri.

Orang yang memiliki rasa tanggung jawab tidak akan melakukan korupsi. Ia merasa bertanggung jawab agar tugasnya terlaksana. Misalnya: mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Cara melakukan transformasi nilai kepada generasi muda (siswa sekolah) agar kehidupan masyarakat menjadi lebih baik terutama masyarakat yang bersih dari korupsi. Ada beberapa reka-daya terhadap komunitas sekolah agar antikorupsi yaitu:

- a. Pereka-dayaan budaya sekolah yang mengedepankan nilai antikorupsi dengan mempertimbangkan konsistensi aturan sekolah dengan perilaku

melalui mekanisme modeling, *reward and punishment* dan keterlibatan seluruh sivitas sekolah pada kegiatan-kegiatan sekolah.

- b. Internalisasi nilai antikorupsi dilakukan secara melekat (*embedded*) yang terus-menerus dikawal oleh para guru. Peran guru dalam kegiatan ini adalah mentor. Guru setiap saat membimbing, mengawasi dan membetulkan perilaku yang menyimpang dari jalan lurus antikorupsi.
- c. Evaluasi dilakukan secara periodik terhadap program-program internalisasi nilai antikorupsi guna memperbaiki reka-daya yang telah dilakukan.

Pendidikan antikorupsi di sekolah dapat diterapkan melalui penanaman nilai-nilai antikorupsi sehingga siswa mempunyai sikap dan perilaku yang anti terhadap tindakan korupsi.

Penerapan pendidikan antikorupsi di sekolah diharapkan dapat menjadi tempat untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, keterbukaan, dan tanggung jawab kepada siswa sejak dini. Pendidikan antikorupsi dapat membentuk sikap dan perilaku anti korupsi pada siswa serta menuju penghayatan dan pengamalan nilai-nilai antikorupsi sehingga akan memberikan kesadaran kepada generasi muda akan bahaya korupsi dan pada gilirannya mereka akan bangkit melawan korupsi.

Dalam pandangan Harmanto dan Suyanto (2005), materi pendidikan antikorupsi di sekolah antara lain: (1) apa dan dimana korupsi itu, (2) isu moral, (3) korupsi dan hak asasi manusia, (4) memerangi korupsi, (6) korupsi dan hukum, (7) korupsi dan masyarakat demokrasi.

Menurut Harmanto dan Suyanto (2005), implementasi pendidikan antikorupsi di sekolah agar lebih efektif dalam misinya sebagai pendidikan koreksi budaya perlu memperhatikan hal-hal berikut: (1) pada tingkat materi ajarnya perlu mencakup tiga domain yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. (2) pada aspek metodologi pengajaran guru dapat menggunakan berbagai metode dan model pengajaran yang sesuai dengan permasalahan dan kematangan siswa. Namun prinsipnya adalah melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia juga dianjurkan untuk

membuat pembelajaran semakin menarik, (3) pada tingkat sumber belajar perlu digunakan berbagai sumber seperti sumber bahan cetakan (Koran) maupun elektronik (televisi) maupun internet, sumber orang dan lingkungan. Sumber orang dapat berupa tokoh-tokoh masyarakat yang berperan sebagai penegak hukum seperti polisi, hakim, jaksa, dan KPK, (4) untuk evaluasi kinerja siswa dapat mempergunakan asesmen dan evaluasi autentik yang tidak hanya mengukur karakter, ketrampilan, kewaspadaan, dan cara berfikirnya dalam mengatasi masalah. Implementasi pendidikan antikorupsi perlu disertai dengan *law enforcemen*, namun tetap dalam konteks edukatif sebagai media menumbuhkan motivasi belajar.

Tim MCW (2005:44) membagi sasaran program pendidikan antikorupsi menjadi dua bagian. Pertama, kelompok inti yang terdiri dari perorangan maupun kelompok yang peduli terhadap aktivitas perjuangan antikorupsi yang mempunyai basis massa homogen dalam suatu komunitas tertentu, seperti kelompok tani, kelompok nelayan, kelompok PKL, rakyat miskin kota, mahasiswa, komunitas pengangguran, komunitas buruh, dan pelajar yang selama ini mereka selalu termarginalisasi oleh sistem yang dikembangkan oleh pengambil kebijakan. Kedua, kelompok antara yang terdiri dari perseorangan maupun kelompok yang peduli terhadap aktivitas perjuangan antikorupsi yang merupakan jangkar dari kelompok inti, seperti LSM, mahasiswa, kelompok-kelompok menengah lainnya yang konsen terhadap nasib masyarakat akibat tindakan dari beberapa orang atau kelompok yang mempunyai hobi korupsi uang Negara yang notabenehnya adalah uang untuk pembangunan masyarakat.

SMP Keluarga Kudus merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan pendidikan antikorupsi. Pendidikan sikap anti korupsi diberikan sebagai bentuk praktik. Pada prinsipnya pendidikan antikorupsi lebih menekankan praktek anti atau menolak korupsi dalam kehidupan sehari-hari, tujuannya agar siswa terlatih untuk tidak korupsi.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan Penelitian

Tujuan Khusus Penelitian di **Tahun I** adalah menghasilkan:

1. Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP yang valid (uji Pakar)
2. Modul untuk siswa (*student book*) model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.
3. Publikasi artikel jurnal akreditasi nasional atau jurnal internasional.
4. Draft PATEN/HAKI

Tujuan Khusus Penelitian di **Tahun II** adalah menghasilkan:

1. Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu yang praktis dan efektif, dan layak digunakan yang valid (Uji Lapangan/diperluas).
2. Buku Teks ber ISBN
3. Publikasi artikel jurnal akreditasi nasional atau internasional
4. Pendaftaran PATEN/HAKI.

B. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Terciptanya Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis permainan Kartu dapat Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.
2. Melalui model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Permainan Kartu Untuk Menanamkan pendidikan karakter Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.

BAB IV

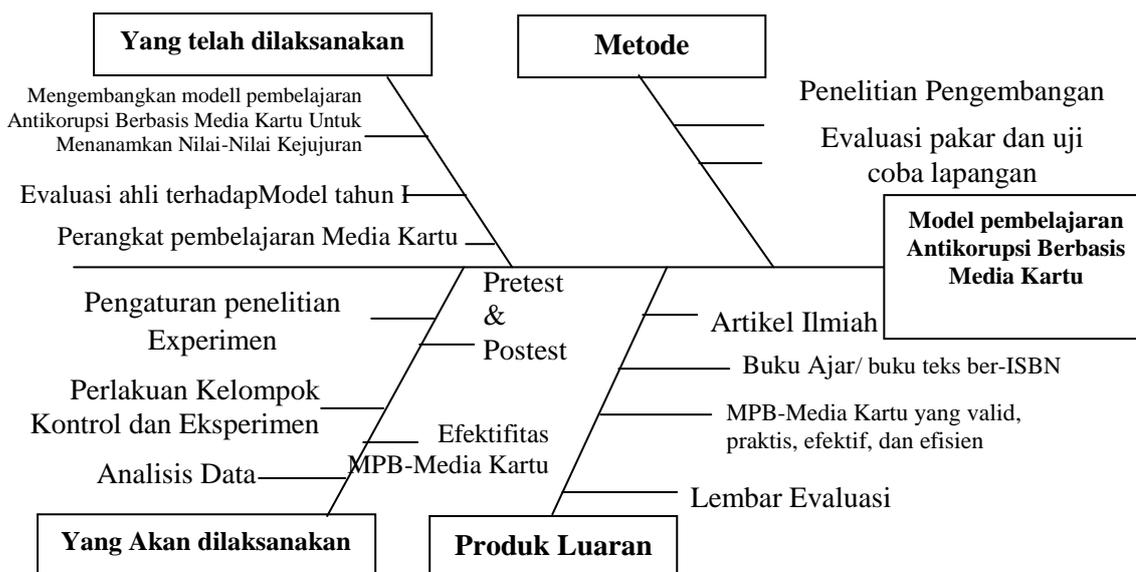
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tahap pertama berjudul “model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP” merupakan jenis penelitian pengembangan. Setelah dihasilkan sebuah model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu (**Tahun I**), penelitian dilanjutkan dengan **melakukan uji coba** terhadap produk yang dikembangkan kepada siswa-siswi SMP Negeri 27 Makassar, selanjutnya dilakukan **Penelitian eksperimen (tahun ke II)**.

B. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tahapan yang digambarkan melalui bagan alir penelitian (*fishbone* diagram) Gambar 1 yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan apa yang akan dikerjakan untuk **tahun ke-2**.



Catatan:

Gambar 3. Diagram Alir *fishbone* Tahun II (Kedua)

C. Model Pengembangan

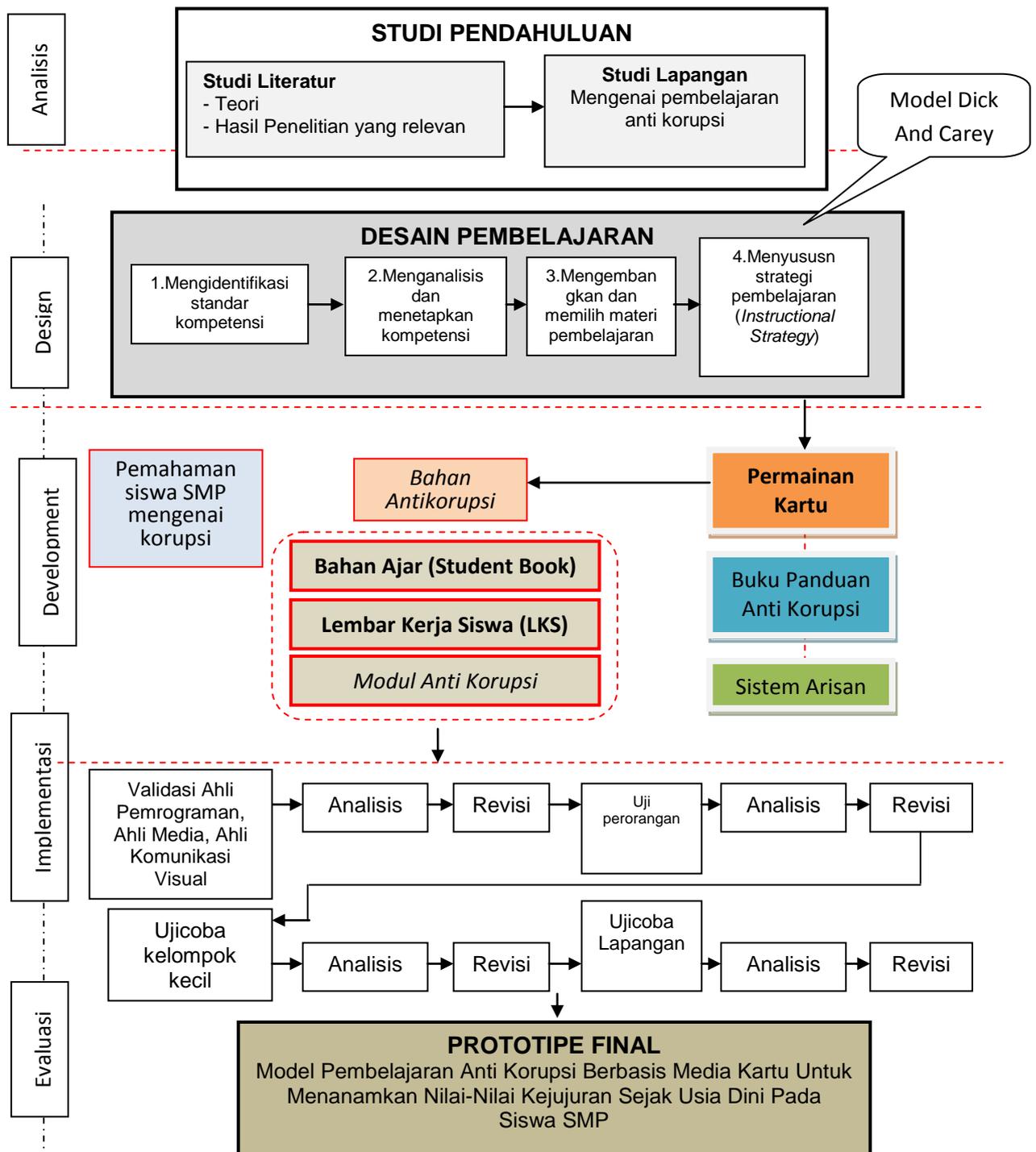
Penelitian yang direncanakan merupakan penelitian dan pengembangan pendidikan (*educational research and development*) adopsi model Borg & Gall. Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Berikutnya pengembangan perangkat belajar melalui permainan kartu.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan model Borg & Gall (1983: 772-774) pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama mengarah kepada pengembangan terhadap suatu produk dan tujuan kedua adalah mengarah kepada validasi. Melalui adaptasi dari model-model penelitian maka diperoleh model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini diperlihatkan pada Gambar 4.

Uji Coba Produk

Tahap awal uji coba model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP yang akan dikembangkan adalah memvalidasi produk kepada ahli materi, dan ahli media. Validasi produk awal dilakukan secara terintegrasi mulai dari perangkat yang dihasilkan dalam perancangan (desain) hingga diperoleh produk Pembelajaran berbasis Berbasis Media Kartu dengan pendekatan saintifik (Gambar 4). Ujicoba perorangan (*one to one*) dilakukan di SMP Negeri 27 Makassar sebagai mitra. Selanjutnya Ujicoba kelompok kecil dan Ujicoba lapangan.



Gambar 4. Prosedur Penelitian keseluruhan (Tahun 1 & 2)

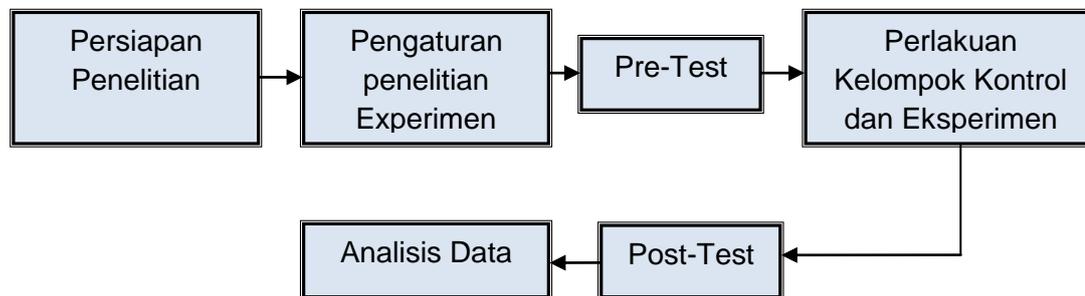
Jenis Data

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 ahli materi, dan ahli media serta penilaian siswa SMP. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data/informasi dari model yang dikembangkan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Selanjutnya kuesioner, digunakan untuk menjangkau data mengenai tanggapan peserta mengenai Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP yang dikembangkan. Terakhir adalah tes hasil belajar dengan menggunakan Model yang telah dikembangkan yakni Model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.

Teknik Analisis Data

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*, kelompok kecil, dan kelompok diperluas. Analisis terhadap perangkat lunak dan perangkat keras dilakukan dengan mempertimbangkan spesifikasi minimumnya, dengan mengacu pada pengembangan perangkat pembelajaran untuk media pembelajaran yaitu efisiensi dan efektifitas, reliabilitas, maintainabilitas, usability, ketepatan pemilihan aplikasi, kompatibilitas, pemaketan, dokumentasi dan reusabilitas.

Penelitian tahap 2 (dilaksanakan pada tahun kedua)



Gambar 5. Prosedur Penelitian Tahap-2

1. Desain Penelitian

Desain penelitian diartikan sebagai penggambaran mengenai hubungan antar variabel, pengumpulan data, analisis data sehingga diketahui bagaimana keterkaitan antara variabel yang ada. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre test-Post test Control Group Design (Sugiyono, 2009). Dalam desain penelitiannya terdapat langkah-langkah yang menunjukkan suatu urutan kegiatan penelitian, yaitu pre-test (T1), perlakuan (X), dan post-test (T2). Tujuan pemberian pre-test pada awal kegiatan adalah untuk mengetahui pemahaman awal pembelajaran kebencanaan siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan tujuan pemberian post-test adalah untuk mengetahui keterampilan proses sains akhir siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Desain penelitian dapat digambarkan pada Gambar 5 diatas.

D. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP Negeri yang ada di Makassar. Dalam penelitian ini yang diambil sebagai populasi adalah siswa kelas VII, VIII, dan IX IPS Semester Genap. Sampel yang diambil sebanyak 3 kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* yaitu teknik yang digunakan karena mempunyai tujuan tertentu (Arikunto, 2006). Tujuan dipilihnya suatu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen yang nantinya melakukan pembelajaran kebencanaan berbasis virtual yaitu kelas dengan siswa yang memiliki kemampuan mengoperasikan komputer lebih dari kelas lainnya serta

kelasnya kondusif untuk MPKBV. Sedangkan pemilihan kelas yang akan dijadikan kelas kontrol yang nantinya akan melakukan pembelajaran konvensional dipilih secara bebas karena kegiatan pembelajaran IPS adalah kegiatan yang sudah biasa dilakukan pada setiap kelas.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan pada waktu penelitian untuk pengumpulan data. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu tes, angket atau kuesioner dan pertanyaan terbuka saat wawancara. Instrumen pembelajaran kebencanaan berbasis virtual digunakan untuk mengetahui penguasaan keterampilan proses sains siswa berupa pertanyaan berbentuk uraian (*tes subjektif*). Jenis keterampilan MPKBV yang diuji meliputi: menafsirkan hasil pengamatan terhadap tampilan dan proses pembelajaran multimedia kebencanaan berbasis virtual, memperkirakan, berkomunikasi, berhipotesis, merencanakan pembelajaran, menerapkan konsep atau prinsip dan mengajukan pertanyaan.

Soal yang diberikan merupakan soal yang telah dijudgement oleh dosen ahli, diujicobakan, serta diuji validitas dan realibilitasnya agar diperoleh soal yang benar-benar bisa mengukur keterampilan pembelajaran kebencanaan. Untuk mengukur aktivitas pembelajaran multimedia berbasis virtual, sebelum mendapat perlakuan dilakukan *pretest* sedangkan untuk mengukur keterampilan proses PKBV setelah mendapat perlakuan dilakukan *post-test*.

F. Analisis Instrumen

Untuk mengetahui kualitas soal dilakukan analisis butir soal yang meliputi tingkat kemudahan, daya pembeda, validitas dan reliabilitas instrumen. Item soal yang tidak memenuhi salah satu kriteria (kualitasnya rendah) maka soal tersebut buang atau direvisi. 1) Tingkat Kemudahan, Uji tingkat kemudahan soal dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar; 2) Daya Pembeda, Uji daya pembeda soal, dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tiap butir soal mampu membedakan antara siswa yang memahami pembelajaran dengan yang tidak memahami pembelajaran; 3) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen, Validitas merupakan unsur yang menyatakan kesahihan

suatu instrumen sehingga mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas instrumen yang digunakan adalah uji validitas isi (*content validity*) dan uji validitas yang dihubungkan dengan kriteria (*criterion related validity*). Untuk mengetahui validitas perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembelajaran dilakukan validasi oleh dosen yang memiliki kompetensi di bidang simulasi virtual dan Guru yang memiliki kompetensi di bidang IPS. Penelitian ini akan menggunakan pengukuran validitas item tes melalui teknik korelasi *Pearsons Product Moment* dengan angka kasar yang dikemukakan oleh Pearson. Uji validitas ini terdiri dari 2 macam, yaitu validitas keseluruhan soal dan validitas butir soal (item); 4) Reliabilitas Tes, Uji reliabilitas tes bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu alat ukur dapat memberikan gambaran yang benar-benar dan dapat dipercaya tentang kemampuan seseorang.

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

1. HASIL PENELITIAN

A. Prosedur Pengembangan Media Kartu Anti Korupsi

1) Analisis Umum

Pada analisis ini, pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru PKN di sekolah menengah Pertama mengenai pembelajaran materi anti korupsi di kelas. Dari hasil analisis wawancara, didapat kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang beorientasi atau berpusat pada siswa (*Student Centered Approach*).
- b. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah deduktif. Dalam strategi pembelajaran deduktif pesan yang akan disampaikan dimulai dari hal yang umum ke hal yang khusus, dari hal abstrak kepada hal yang nyata, dari konsep-konsep yang abstrak kepada contoh-contoh yang konkrit.
- c. Metode pembelajaran yang biasa dilakukan adalah menggunakan model ceramah, diskusi, dan resitasi (penugasan). Metode ceramah ialah penerangan dan penuturan secara lisan untuk menjelaskan uraiannya. Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan.
- d. Media ajar yang digunakan hanya sebatas papan tulis.
- e. Media pembelajaran permainan kartu sangat menarik untuk membantu proses pembelajaran pada anti korupsi, dengan harapan media permainan *kartu* dibuat dengan interaktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dengan media, materi yang

terkandung dalam media pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami siswa, mudah dimainkan, media diharapkan sederhana dan mempermudah siswa melihat materi yang diinginkan serta cepat tanggap atau responsif terhadap perintah siswa, media diharapkan ditampilkan dalam bentuk yang banyak diminati dan digemari oleh siswa, multimedia diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar menjadi lebih mudah dalam memahami sebuah materi anti korupsi di SMP.

2) Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tahap awal berupa observasi dalam kegiatan survey lokasi dan objek penelitian yaitu siswa SMP Negeri 27 Makassar. Observasi awal dilakukan pada saat dilakukanya dalam bentuk wawancara langsung dengan siswa. Dari hasil observasi itulah didapatkan analisis mengenai pola belajar siswa, status ekonomi orang tua, lingkungan dan suasana kelas, kemampuan akademik tiap siswa, dan motivasi belajar pada mata pelajaran PKn, serta melakukan pengamatan pada kantin kejujuran. Kegiatan belajar mengajar dengan pola teori yang dilakukan, membuat peneliti berfikir untuk membuat suatu media pembelajaran yang lebih menyenangkan, selanjutnya dilakukan pengumpulan data, dan mengidentifikasi masalah serta tujuan tersebut. Hasil dari analisis kebutuhan adalah:

- a) Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk kartu.
- b) Memadukan media animasi dan materi pada mata pelajaran
- c) Memasukan kurikulum kedalam media kartu.
- d) Membuat tampilan dan bentuk kartu yang menarik.
- e) Membuat sistem permainan mudah dipahami dan dimainkan.

3) Analisis Karakteristik Siswa

Pada dasarnya siswa SMP adalah remaja yang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, sehingga pola-pola dan karakteristik

sulit ditebak, namun pada dasarnya, mereka adalah anak remaja yang memiliki jiwa labil, sehingga karakter mereka bisa saja berubah sesuai dengan lingkungan pendukungnya. Dalam hal ini siswa sebagai remaja tentu memiliki karakteristik sifat dan perilaku remaja yang senang mencari jati diri, mengikuti temanya, bermain, dan lain lain. Hal ini lah yang masih mendasari bahwa mereka masih seperti anak-anak yang senang bermain, oleh karena itu peneliti membuat suatu media dengan model yang disesuaikan dengan usia dan karakteristik mereka, peneliti memilih media bentuk kartu permainan dikarenakan sikap dan karakter mereka yang sering bermain berkelompok. Maka dibuatlah suatu permainan yang cara penggunaannya secara berkelompok.

4) Analisis Materi

Setelah analisis karakteristik lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan materi. Materi yang dibuat dalam kartu, setelah dikumpulkan dari data-data kebutuhan siswa dan hasil observasi, maka tahap selanjutnya dibuatlah uraian materi, untuk dibuat butir soal dengan jenis pilihan ganda. Kebutuhan soal tertentu menggunakan acuan kurikulum yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Adapun setelah mengalami berbagai proses, termasuk proses validasi dari ahli materi, maka didapat materi atau butir soal untuk media kartu tersebut yang diproyeksikan kedalam sebuah kartu dengan teknik acak dan isi serta materi tetap berunsur bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar di sekolah tempat dikalukanya penelitian ini. mengumpulkan sumber juga dibutuhkan sebagai referensi yang menunjang pengembangan media kartu pembelajaran ini.

5) Analisis Rumusan Tujuan

Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini adalah membantu proses kegiatan belajar mengajar dikelas dengan media permainan kartu, hal ini bertujuan agar suasana kelas lebih ceria, siswa lebih antusias, disamping itu tujuan pembuatan ini adalah guna mempermudah atau membantu guru

menyampaikan materi secara singkat dan menyeluruh, dalam arti dengan penggunaan kartu ini, ada beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah terwakili dalam butir soal pada kartu, sehingga media kartu ini bisa mematahkan anggapan bahwa penggunaan media didalam kegiatan belajar mengajar memakan waktu lama.

6) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran *puzzle* ini dibutuhkan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak yang dibutuhkan diantaranya:

1) Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 merupakan perangkat lunak utama dalam pembuatan pendukung media pembelajaran permainan *kartu*. Media pembelajaran kartu ini dilengkapi dengan aplikasi berbasis Mobile untuk memudahkan permainan, didalam aplikasi mobile terdapat: 1) kunci jawaban; dan 2) Petunjuk permainan yang dianimasikan. Penggunaan Flash ini akan membuat pengembangan multimedia ini menjadi lebih mudah, karena flash dapat digunakan untuk memanipulasi gambar, membuat animasi, dan juga terdapat sebuah bahasa pemrograman yang mendukung untuk membuat konten yang dinamis dan interaktif yaitu *ActionScript*. Pada pengembangan multimedia ini, penulis menggunakan *ActionScript 2.0*.

2) Winrar 3.93

Winrar digunakan untuk membuat *packaging* multimedia permainan *puzzle*, karena dalam winrar terdapat fitur *SFX archive*. *SFX archive* merupakan sebuah fitur kompresi yang hasilnya akan berupa file *executable* sehingga akan mempermudah dalam proses instalasi

7) Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pengembangan multimedia ini selain membutuhkan perangkat lunak, dibutuhkan juga perangkat keras minimum. Berikut perangkat keras

minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan perangkat lunak di atas, yaitu:

Tabel 5.1 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras

Prosesor	Pentium IV 2.0 GHz
RAM	512 Mb
Hardisk	20 GB
Resolusi Monitor	1024x768

UJICоба KARTU PADA MEDIA PEMBELAJARAN ANTIKORUPSI PADA SISWA SMP

Penentuan kelayakan kartu anti korupsi diukur berdasarkan penilaian oleh beberapa siswa, data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan kartu sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kartu lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian kepada responden siswa.

1) Ujicoba One to One

Ahli materi memberikan saran dari materi yang terdapat dalam angket dan media serta buku panduan pada media kartu enterpoker. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4.

Tabel 5.3 Hasil Penilaian siswa one to one

NO	PERNYATAAN	Rerata Skor
5.	Materi dalam kartu ini disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan sesuai dengan perkembangan kartu-kartu permainan yang ada dipasaran.	4
6.	Materi dalam kartu ini mudah dipahami dan menarik minat baca.	4
7.	Materi dalam pertanyaan dan pernyataan serta pilihan jawaban sudah lengkap.	3

10.	Materi dalam Media Kartu ini disajikan dengan lugas dan mudah dipahami serta menumbuhkan keingintahuan.	4
16.	Tiap-tiap butir pertanyaan dan jawaban pada kartu memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan berbobot.	3
17.	Kartu terdiri dari 2 jenis permainan (Berwarna Orange dan Putih)	3
18.	Tiap-tiap kartu memiliki 1 buah jawaban benar dan pilihan jawaban untuk pertanyaan dalam kartu yang lain (alternatif jawaban permainan)	3
19.	Layout dibuat dengan bentuk portrait sehingga mudah untuk dipegang secara bertumpuk / banyak.	4
20.	Terdapat kartu master dan kartu punishment dan reward. serta kartu petunjuk.	3
4.	Penggunaan kartu ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan oleh guru.	4
5.	Penggunaan kartu ini dapat membuat perhatian siswa lebih fokus terhadap pembelajaran.	4
6.	Materi dalam kartu ini disajikan dengan gaya yang unik tidak stres, merasa senang, asik, semangat dan nyaman.	3
7.	Penggunaan kartu ini dapat mempermudah proses belajar.	4
8.	Penggunaan kartu ini dapat meningkatkan pengetahuan, materi, imajinasi, daya bayang gambar, dan strategi dan solusi.	4
9.	Materi dalam kartu ini dapat merangsang peserta didik untuk berfikir secara tepat, cepat, berpandangan jauh kedepan dalam memecahkan masalah.	3
10.	Materi yang disajikan dalam kartu ini dapat membantu daya imajinasi gambar, kosa kata, posisi dan letak serta	3
11.	Penyajian materi tidak hanya naratif, tetapi materi menggunakan gambar dan kalimat pemberi motivasi yang dapat memberi unsur imajinatif.	4
12.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi judul dan identitas kartu sudah sesuai sehingga mudah dibaca.	4
13.	Jenis, ukuran huruf, warna, dan spasi pada pernyataan, pertanyaan dan opsi jawaban sudah sesuai sehingga mudah dibaca.	3
14.	Jenis, ukuran huruf, warna, pada kartu petunjuk permainan sudah sesuai sehingga mudah dibaca.	3
15.	Lebar, panjang serta tebal kartu disesuaikan seperti kartu anti korupsi pada umumnya.	4
16.	Porsi gambar berbentuk kotak dan persegi panjang dengan ukuran yang kecil dan tidak terlalu besar	4
17.	Tata letak gambar berada di tengah kartu sedang kan logo berada di bawah judul menggunakan transparansi.	4

18.	Warna gambar yang digunakan adalah hitam putih yang memberikan kesan sederhana dan hidup.	3
19.	Halaman belakang kartu berwarna minimalis dengan kata enter dan anti korupsi.	3
20.	Gambar berupa logo unum yang berada dalam sebuah kartu yang ditumpuk dan nama ose di sudut atas melambangkan almamater dan identitas.	4
21.	Tata letak atau <i>layout</i> kartu ini menarik dan <i>eyecatching</i> .	4
22.	Desain dibuat simple dan sederhana.	4
23.	Kartu permatainan berisi pernyataan/ pertanyaan serta 1 opsi jawaban benar dan 3 jawaban untuk pertanyaan lain.	4
24.	Penggunaan mudah dipahami dan sederhana.	4
	Rerata Skor Keseluruhan	3,71

Pada Tabel 5.6 diperoleh hasil penilaian Aspek Karakteristik Kartu dengan rerata Skor 3,71 atau dengan kategori Baik.

Tabel 5.7. Penilaian Aspek Pemilihan Media Pembelajaran

NO	PERNYATAAN	Rerata Skor
25.	Bentuk tampilan fisik, isi disajikan secara unik.	4
26.	Kartu ini bisa dibawa kemana-mana dan tidak rumit.	4
27.	Kartu ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
28.	Kartu ini disesuaikan dengan kondisi peserta didik.	3
29.	Kartu ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.	4
30.	Kartu ini dapat diterapkan dalam beberapa macam strategi pembelajaran.	3
31.	Kartu ini dapat mengasah kecepatan bertindak dan kelancaran mengucapkan kalimat.	4
32.	Model dan desain serta bahan seperti kartu anti korupsi modern yang dijual secara komersial dipasaran.	4
33.	Kalimat menumbuhkan daya bayang secara imajiner.	4
	Rerata Skor Keseluruhan	3,77

Pada Tabel 5.7 diperoleh hasil penilaian Aspek Pemilihan Media Pembelajaran dengan rerata Skor 3,77 atau dengan kategori Baik.

Tabel 5.8 Penilaian Aspek Aspek Desain Media (Media pendukung Permainan kartu anti korupsi berbasis android .apk)

NO	PERNYATAAN	Rerata Skor
I	Kualitas Tampilan	
1	Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media mobile berbasis android	4
2	Penyajian tampilan awal media berbasis android memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	4
3	Kejelasan hirarki menu dan materi virus dalam media mobile berbasis android	4
4	Tata letak dan layout halaman	3
5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf pada media mobile berbasis android	4
6	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan media mobile berbasis android	4
7	Proses <i>loading</i> media mobile berbasis android (hack dan crash)	3
	Rerata Skor Keseluruhan	3,71
II	Rekayasa perangkat Lunak	
1	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian media mobile berbasis android	4
2	Kemudahan dalam pencarian konten (kurikulum, materi, evaluasi dan info)	4
	Rerata Skor Keseluruhan	4
III	Keterlaksanaan	
1	Media mobile berbasis android bisa digunakan kapan saja	4
2	Penyajian materi virus memungkinkan siswa untuk belajar	4
	Rerata Skor Keseluruhan	4
III	interface	
1	Antarmuka pada media mobile berbasis android memiliki tata letak yang baik	4
2	Desain tampilan media mobile berbasis android sesuai dengan tingkatan pengguna	4
3	Ketepatan pemilihan warna, keseimbangan warna, jenis huruf dan ukuran huruf pada media mobile berbasis android	4
4	Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan pada media mobile berbasis android	4
	Rerata Skor Keseluruhan	4

Pada Tabel 5.8 diperoleh hasil penilaian Aspek Desain Media (Media pendukung Permainan kartu anti korupsi berbasis android .apk) untuk kualitas tampilan dengan rerata skor 3,71. Selanjutnya materi Rekayasa perangkat Lunak dengan rerata Skor 4 atau dengan kategori sangat Baik. Keterlaksanaan dan interface dengan

rerata skor penilaian 4 atau dengan kategori sangat baik.

2. Revisi Multimedia pada Ujicoba one to one

Meski dikatakan layak, tetapi terdapat perbaikan yang harus dilakukan terhadap multimedia permainan *Kartu* yang telah dikembangkan yaitu:

Tabel 5.9 Tabel Revisi Multimedia

No	Aspek	Revisi/Saran	Perbaikan
1	Komunikasi Visual	Warna pada status (salah, benar) di setiap permainan utama <i>kartu</i> seharusnya diganti dengan warna yang lebih cerah.	Sudah diperbaiki warna pada status
2	Rekayasa Perangkat lunak	Harus ada media penyimpanan, jadi pada saat pengguna belum selesai bermain dan keluar. Pada saat ingin bermain lagi tidak harus mengulagi dari awal.	Sudah ditambahkan <i>fitur load</i> permainan terakhir.
3	Rekayasa Perangkat lunak	Adanya penjelasan tentang batasan Jawaban kartu	Sudah ditambahkan pada tampilan <i>kartu</i> .
4	Rekayasa Perangkat lunak	Adanya kesesuaian materi dengan pertanyaan yang ditampilkan.	Sudah diperbaiki.
5	Desain pembelajaran	Tujuan dari pembelajaran harus dicantumkan.	Sudah ditambahkan pada fitur tentang pembelajaran anti korupsi.

Masing-masing aspek pada tabel 4.5 telah dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan didapati hasil bahwa kartu dan media pendukung pembelajaran anti korupsi sudah valid dan dapat diproduksi

sebagai media pembelajaran.



Gambar 5.1 Ujicoba Media pada Siswa SMP Negeri 27 Makassar



Gambar 5.2 Siswa Melakukan pembelajaran Antikorupsi Melalui Permainan Media Kartu dan berdiskusi dengan Siswa yang Lain



Gambar 5.3 Melakukan evaluasi kepada Siswa SMPN 27 Makassar berkaitan dengan pemahaman terhadap Anti Korupsi

Dari hasil evaluasi yang dilaksanakan terdapat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan anti korupsi. Setelah dilakukan evaluasi maka diperoleh data 60% siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat mengenai soal antikorupsi. Hal itu dikarenakan pemahaman siswa yang berkaitan dengan istilah istilah dalam anti korupsi masih kurang dipahami.

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis media kartu

Pengujian efektivitas model pembelajaran berbasis media kartu dalam memberikan pemahaman mengenai pembelajaran anti korupsi menggunakan uji perbedaan dua buah rata-rata (uji t) dengan SPSS 17 untuk mengetahui perbedaan antara pretes dan postes pada setiap siklus dan perbedaan postes antarsiklus.

Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis media kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Uji Coba.

Efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis media kartu pada uji coba terbatas dapat diketahui pada hasil analisis uji-t terhadap peningkatan

kemampuan membaca siswa antara pretes dan postes di SMP Negeri 27 Makassar yakni:

Hipotesis:

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai tes sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis media kartu.

Ha: Ada perbedaan yang signifikan antara nilai tes siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis media kartu.

a) Siklus Pertama

Tabel 1. Rangkuman Hasil Pengujian Tahap Uji Coba Siklus Pertama

Pretes 1		Postes 1		Hasil Pengujian	
Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi	t	Signifikasi
104.10	27.081	145.83	25.148	-7.394	0.000

Hasil pengukuran dan analisis statistik terhadap pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis media kartu pada siklus pertama pretes 1 dengan postes adalah sebagai berikut: Terdapat perbedaan rata-rata 41.73 dengan standar deviasi 31.103 dan nilai t hitung = -7.349; apabila nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel pada $df = 29$ dengan menggunakan signifikasi $\alpha = 0.05$ yaitu ± 1.699 , maka nilai t hitung pada uji di atas lebih besar dari $\pm 1,699$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis media kartu. Dengan perbedaan tersebut dapat ditafsirkan bahwa secara menyakinkan pembelajaran berbasis media kartu memberikan kontribusi yang berarti dapat memberikan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi.

b) Siklus kedua

Tabel 2. Rangkuman Hasil Pengujian Tahap Uji Coba Siklus Kedua

Pretes 2		Postes 2		Hasil Pengujian	
Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi	t	Signifikasi
119,13	39.707	162.30	24.889	-7.771	0.000

Hasil pengukuran dan analisis statistik terhadap pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis media kartu pada siklus kedua pretes 2 dengan postes 2 sebagai berikut: terdapat perbedaan rata-rata 46,17 dengan standar deviasi 30.425 dan nilai t hitung = -7.771; apabila nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel pada df 29 dengan menggunakan signifikasi $\alpha = 0.05$ yaitu 1,699 maka nilai t hitung pada uji di atas lebih besar dari +/-1,699 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media kartu. Dengan perbedaan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara menyakinkan model pembelajaran berbasis media kartu memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi.

c) Siklus ketiga

Tabel 3. Rangkuman Hasil Pengujian Tahap Uji Coba Siklus Ketiga

Pretes 3		Postes 3		Hasil Pengujian	
Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi	t	Signifikasi
162.70	43.696	203.17	35.267	-11.908	0.000

Hasil pengukuran dan analisis statistik terhadap kemampuan membaca sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis media kartu pada siklus ketiga pretes 3 dengan postes 3 adalah sebagai berikut: terdapat perbedaan rata-rata 40,47 dengan standar deviasi 18.612 dan nilai t hitung = -11.908: apabila nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel pada df = 29 dengan menggunakan signifikasi $\alpha = 0.05$ yaitu +/-1,699 maka nilai t hitung pada uji di atas lebih besar

dari $\pm 1,699$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca sebelum dan sesudah model berbasis multimedia. Dengan perbedaan tersebut dapat ditafsirkan bahwa secara menyakinkan pembelajaran berbasis multimedia memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Sedangkan hasil uji perbedaan efektivitas nilai postes siswa antar siklus pada uji terbatas yakni:

Hipotesis:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai postes siswa antarsiklus sesudah model pembelajaran berbasis media kartu.

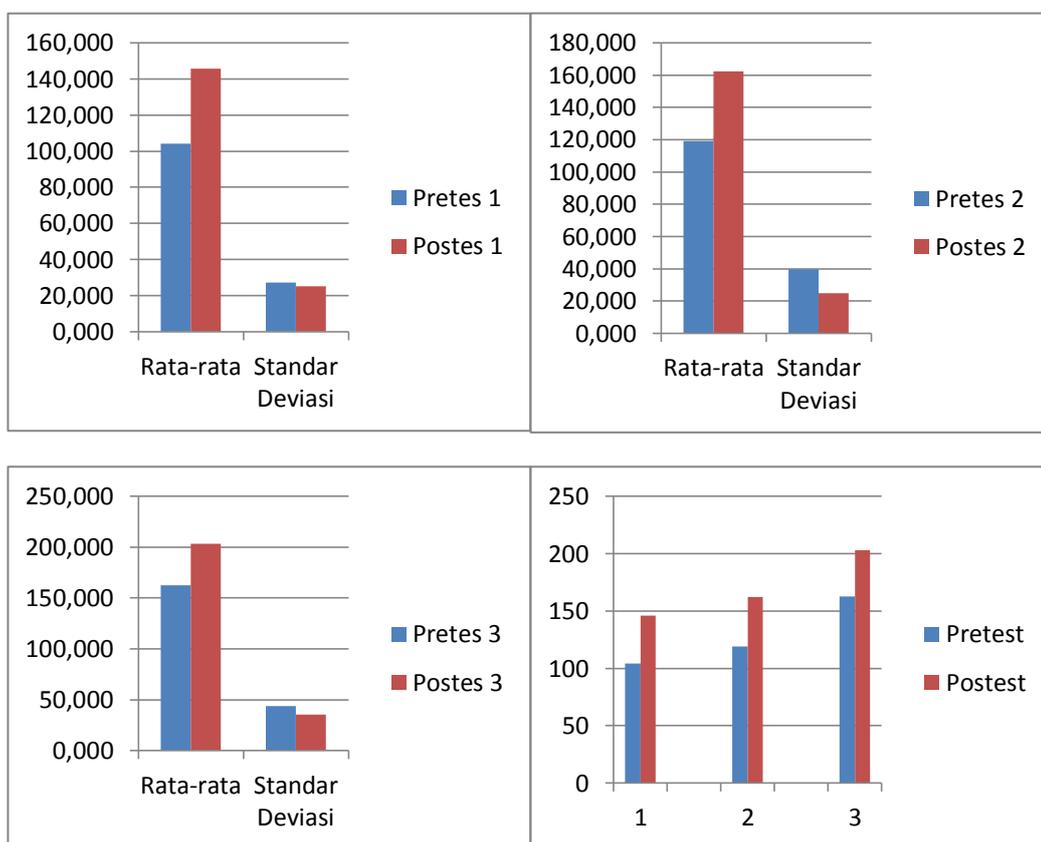
H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara nilai postes siswa antarsiklus sesudah model pembelajaran berbasis media kartu.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Pengujian Perpostes antar siklus Tahap Uji Coba

Postest 1		Postest 2		Hasil Pengujian	
Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi	t	Signifikansi
145.83	25.148	162.30	24.889	-4.723	0,000
Postest 2		Postest 3		Hasil Pengujian	
Rata-rata	Standar Deviasi	Rata-rata	Standar Deviasi	t	Signifikansi
162.30	24.889	203.17	35.267	-7.960	0,000

Hasil pengukuran dan analisis statistik terhadap kemampuan membaca sesudah model pembelajaran berbasis multimedia antarsiklus sebagai berikut: (1) pada uji nilai postes antara siklus pertama dan kedua, terdapat perbedaan rata-rata 16,47 dengan standar deviasi 19.095 dan nilai t hitung = -4.723; (2) pada nilai uji postes antara siklus kedua dan ketiga terdapat perbedaan rata-rata 40,87 dengan standar deviasi 28.121 dan nilai t hitung = -7.960. Apabila nilai t hitung dari ketiga postes di atas jika dibandingkan dengan t tabel pada $df = 29$ dengan menggunakan $\alpha =$

0,05 yaitu sebesar $\pm 1,699$ maka nilai t hitung lebih besar dari $\pm 1,699$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes 1 dengan postest 2, dan nilai postes 2 dengan postes 3. Hasil di atas jika dilihat selisih rata pada siklus postes 1 dan postes 2 yaitu 16,47 perbedaan yang sangat wajar karena model pembelajaran ini baru diperkenalkan, tetapi jika melihat selisih nilai postes 2 dan postes 3 yaitu 40,87 yaitu perbedaan yang tinggi hal ini disebabkan siswa sudah mulai termotivasi dan tertarik dalam model pembelajaran berbasis media kartu dengan memahami materi pelajaran juga lebih intensif, dengan demikian bahwa model ini telah signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi.



a) Siklus 1; b) Siklus 2; c) siklus 3; d) Siklus 1 sampai 3

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembelajaran Anti Korupsi di Sekolah Saat ini

Keterlibatan pendidikan formal dalam upaya pencegahan korupsi sebenarnya bukan hal baru, justru memiliki kedudukan strategis. Sejalan dengan

pandangan progresivisme, sekolah adalah agen perubahan sosial yang bertugas mengenalkan nilai-nilai baru kepada masyarakat (Pol, M., Hlouskova dkk, 2005)[6]. Secara umum tujuan pendidikan antikorupsi adalah : (1) pembentukan pengetahuan dan pemahaman mengenai bentuk korupsi dan aspek-aspeknya; (2) pengubahan persepsi dan sikap terhadap korupsi; dan (3) pembentukan keterampilan dan kecakapan baru yang ditujukan untuk melawan korupsi. Sedangkan manfaat jangka panjangnya adalah menyumbang pada keberlangsungan sistem integrasi nasional dan program antikorupsi serta mencegah tumbuhnya mental korupsi pada diri peserta didik yang kelak akan menjalankan amanah di dalam sendi-sendi kehidupan.

Pendidikan antikorupsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program pendidikan antikorupsi yang secara konseptual memungkinkan disisipkan pada mata pelajaran yang sudah ada di sekolah dalam bentuk perluasan tema yang sudah ada dalam kurikulum dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada pembelajaran antikorupsi. Pilihan ini digunakan oleh karena pertimbangan agar tidak menambah beban kurikulum dan jam belajar siswa. Pada aspek lain, pendidikan antikorupsi dapat juga diimplementasikan dalam bentuk mata pelajaran untuk kegiatan ekstra kurikuler siswa ataupun muatan lokal (institusional). Untuk berpartisipasi dalam gerakan pemberantasan korupsi ada dua model yang dapat dilakukan oleh sekolah. Pertama, proses pendidikan harus menumbuhkan kepedulian sosial-normatif, membangun penalaran obyektif, dan mengembangkan perspektif universal pada individu. Kedua, pendidikan harus mengarah pada penyemaian strategis, yaitu kualitas pribadi individu yang konsekuen dan kokoh dalam keterlibatan peran sosialnya. Pendidikan antikorupsi secara umum dikatakan sebagai pendidikan koreksi budaya yang bertujuan untuk mengenalkan cara berfikir dan nilai-nilai baru kepada peserta didik (Dharmawan, 2004)[7]. Dengan demikian, pendidikan antikorupsi membimbing peserta didik untuk berfikir terhadap nilai-nilai antikorupsi dalam kerangka koreksi terhadap budaya yang cenderung merusak nilai-nilai tersebut. Dalam pendidikan antikorupsi harus mengintegrasikan tiga domain, yakni domain pengetahuan (kognitif), sikap dan perilaku (afeksi), dan keterampilan (psikomotorik).

Implementasi pendidikan antikorupsi di jenjang sekolah bisa menggunakan strategi integratif-inklusif (disisipkan dalam mata pelajaran yang sudah ada) dan eksklusif (mata pelajaran khusus / tersendiri). Dalam artikel ini mencoba membahas model pendidikan antikorupsi dengan memanfaatkan permainan kartu agar dapat Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran dan pendidikan karakter Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP kaitannya dengan pembelajaran anti korupsi.

. Disamping dapat pula disisipkan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ketiga mata pelajaran itu dipilih karena dianggap dekat sekali dengan bahan kajian pendidikan antikorupsi yang lebih banyak berorientasi pada pembinaan warga negara, penanaman nilai dan moral, serta upaya menumbuhkan kesadaran bagi generasi muda akan bahaya korupsi bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Seperti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam KTSP pada kelas II SMP dan MTs semester 2 yang memuat Kompetensi Dasar (KD) yang secara eksplisit tersurat tentang pendidikan antikorupsi. Kompetensi Dasar KTSP pada Mata Pelajaran PKn Kelas II SMP/MTs Semester II. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar antara lain: Menampilkan ketaatan terhadap perundang-undangan nasional dengan indikator: (1) Mengidentifikasi kasus korupsi dan upaya pemberantasan korupsi di Indonesia. (2) Mendeskripsikan pengertian antikorupsi dan instrumen (hukum dan kelembagaan) antikorupsi di Indonesia. Dengan demikian kurikulum tentang antikorupsi hanya pada mata pelajaran PKn saja yang secara eksplisit atau tersurat mencantumkan tentang pendidikan antikorupsi di dalam Kompetensi Dasar (KD). Namun demikian kompetensi dasar yang ada di kelas II semester gasal tersebut cakupan domain hanya menekankan atau menitik beratkan pada aspek kognitif semata. Sehingga jika ingin dikembangkan pada aspek afektif dan psikomotorik sangat diperlukan kreativitas guru.

Kreativitas guru dapat disalurkan melalui pengembangan sebuah Media Pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan suatu model pembelajaran berbasis media kartu yang dapat memberikan pemahaman siswa mengenai pembelajaran

anti korupsi siswa SMP. Model pembelajaran berbasis media kartu ini dipandang oleh para ahli sangat tepat untuk memberikan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi karena multimedia dapat menarik indera dan menarik minat.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan lembaga riset dan penelitian komputer, yaitu *Computer Technology Reseach (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% apa yang dilihat, dan 30% dari apa yang didengar. Tapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 90% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan. Media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki beberapa kelebihan (1) media kartu menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. (2) media kartu memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran. (3) media kartu memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan antara model pembelajaran berbasis media kartu dan pembelajaran Antikorupsi. pembelajaran Antikorupsi ialah pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi dengan Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran dan pendidikan karakter Sejak Usia Dini.

Model Pembelajaran Berbasis media kartu yang Dikembangkan

Tahap pengembangan adalah tahapan produksi kartu ada beberapa proses produksi dalam pembuatan media kartu enterpoker ini sebagai pendukung dan kelengkapan produk.

a) Produksi Kartu Pemain

Kegiatan pengembangan proses yang dilakukan adalah proses pembuatan produk dalam hal ini yaitu pembuatan semua instrumen dan produk yang dibutuhkan. Tahap pertama yaitu pembuatan kartu permainan yang berjumlah 30 kartu masing-masing berbeda penomoran dan soal, kartu permainan ini juga dikelompokan sesuai dengan pilihan jawaban yang sejenis sehingga menjadi pilihan yang homogen sesuai dengan identitas kartu tersebut. Identitas dituliskan dengan awalah huruf alpabetis dengan urutan angka mulai dari A1- F5. Bentuk kartu adalah persegi panjang dengan model potrait, kartu pemain selain berisikan

materi sola dan pilihan jawaban. ada pula tambahan unsur gambar berupa gambar karikatur yang dibubuhi kalimat bijak, sebagai penambah aksen dan unsur dinamis dan estetika.

b) Produksi Kartu Master

Tahapan kedua yaitu memproduksi kartu master. Kartu master adalah kartu yang berisi dan memaparkan pertanyaan serta jawaban dari kartu permainan yang berjumlah 30. Kartu ini bisa mewakili keseluruhan kartu permainan, sehingga fungsi dari kartu ini adalah untuk mensingkronkan pertanyaan dan jawaban yang dilontarkan para pemain. Kartu ini sebagai acuan untuk keputusan master membenarkan atau menyalahkan suatu jawaban yang diucapkan para pemain. Bentuk kartu ini ukurannya sama dengan ukuran kartu permainan, sedangkan untuk jumlahnya ada 6 buah kartu yang berisikan masing masing 5 buah pertanyaan dan jawaban yang benar, lengkap beserta identitas kartu.

c) Produksi Kartu Punishment dan Reward

Tahap selanjutnya yaitu memproduksi kartu punishment dan kartu reward, kartu ini dibuat dengan fungsi sebagai kartu penanda, bahwasanya pemain yang bermain itu bisa menjawab dengan benar atau salah. Kartu ini juga sebagai acuan bagi siapa yang akan memenangkan permainan. Kartu ini berjumlah masing-masing 6 buah dengan ciri gambar seorang anak memegang piala untuk kartu reward. Sedangkan untuk kartu punishment adalah gambar seseorang yang sedang membawa neraca. Ukuran dari kartu ini memang lebih kecil yaitu 1/6 dari kartu permainan dan kartu master.

d) Produksi Buku Panduan

Buku panduan diproduksi sesuai dengan jumlah kartu enterpoker yang akan dibuat. Karena buku ini adalah buku panduan, maka sesuai namanya materi atau isi dari buku ini adalah, gambaran umum tentang kartu enterpoker dan instrumen pendukung seperti pendeskripsian jenis-jenis kartu, fungsi dan manfaat, prosedur penggunaan dalam permainan kartu, serta sampai pada evaluasi dari

penggunaan kartu tersebut. Sehingga segala sesuatu tentang kartu enterpoker, sudah diwakili dengan penjelasan pada isi didalam buku panduan.

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis media kartu dalam Meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi

Pengembangan model pembelajaran berbasis media kartu dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi berdasarkan komponen-komponen pembelajaran telah berlangsung dengan baik. Penggunaan model pembelajaran berbasis media kartu pada komponen *raw input* khususnya kondisi dan keberadaan siswa telah mampu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran berbasis media kartu juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Model pembelajaran berbasis media kartu pada komponen *instructional input* telah mampu menciptakan pola instruksional pembelajaran yang berbeda dengan pola pembelajaran yang selama ini berlangsung. Pada pembelajaran yang selama ini berlangsung kedudukan guru masih dominan dan memegang peranan penting. Materi pelajaran disampaikan oleh guru dengan bantuan alat-alat bantu / alat peraga tertentu atau bahkan tidak menggunakan alat bantu sama sekali. Guru aktif menyampaikan materi pembelajaran, dan murid menerima apa yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan model pembelajaran berbasis media kartu mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan. Siswa yang mempunyai prestasi mampu menjadi tutor sebaya bagi temannya yang masih kurang. Selain itu juga dapat Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran dan pendidikan karakter Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP. Berdasarkan hasil observasi yang ditemui dalam pengembangan model pembelajaran berbasis media kartu untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi, kemampuan bermain banyak dipengaruhi oleh faktor kemampuan membaca cepat karena siswa kadang-kadang berbenti membaca untuk menanyakan arti kosa kata yang terdapat dalam bacaan . Faktor lain yang mempengaruhi adalah kemampuan

konsentrasi. Siswa dalam membaca kurang konsentrasi hal ini diakibatkan terutama pada siklus pertama dan kedua siswa merasa grogi sehingga takut pada pembelajaran berbasis media kartu untuk mampu memahami isi kartu yang nantinya dikaitkan dengan kemampuan menjawab pertanyaan isi permainan kartu maka diperlukan konsentrasi yang penuh.

Peningkatan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi terlihat jelas setelah dilaksanakan pembelajaran dalam beberapa siklus. Hal ini dapat dilihat pada uji perbedaan pretes-postes dan perbedaan nilai postes antarsiklus. Peningkatan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi terlihat jelas setelah dilaksanakan pembelajaran dalam beberapa siklus. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata pretes dengan nilai rata-rata postes dan perbedaan nilai rata-rata antar postes yang berdasarkan hasil analisis dengan SPSS 17 dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel, yang berarti model pembelajaran berbasis media kartu memberikan kontribusi yang berarti untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi pada uji coba di SMP 27 Makassar. Jika dilihat dari analisis pada standar deviasi perbedaan standar deviasi begitu tinggi atau jauh berbeda, ini berarti bahwa model pembelajaran berbasis media kartu penyebarannya tidak merata, maka pada siswa tertentu pembelajaran berbasis media kartu ini perlu mendapatkan perhatian. Tidak semua siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran anti korupsi pada pembelajaran berbasis media kartu ini, hal ini disebabkan karena siswa memiliki karakteristik tertentu, kemampuan yang berbeda dan latar belakang yang berbeda.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan hasil ujicoba One to One, Kelompok Kecil, dan kelompok diperluas diperoleh rerata skor penilaian sangat valid.
2. Pemahaman Antikorupsi siswa SMP adalah 60% (dengan skor rerata 83) mampu menjawab soal antikopisi dengan baik

B. Saran

Saran penelitian ini antara lain adalah:

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa kartu antikorupsi ini adalah media pembelajaran yang berdasarkan pengujian tingkat kelayakan maka media ini layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar mengenai pembelajaran antikorupsi pada siswa SMP.
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap integrasi media pembelajaran pembelajaran anti korupsi terhadap mata pelajaran PKn disekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anisatul Khairiyah. 2011. *Efektivitas penggunaan media permainan kartu dalam meningkatkan hasil belajar IPS terpadu siswa pada materi ekonomi*. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Arief S. Sadiman. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.
- Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 86
- Azhar Arsyad, 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dewa Ketut Sukardi. 1984. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar dan Sekolah Usaha Nasional*. Surabaya.
- Herman Hudoyo 1988 . *Mengajar Matematika* . Jakarta .Depdikbud.
- Indianto , . 2003 .dkk *Efektifitas Metode Pembelajaran Matematika Terhadap prestasi Belajar Matematika Anak Heperaktif* .Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan .
- John D. Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Kartini Kartono 1990 . *Pengantar Metodologi Reaserch Sosial* . Bandung Angkasa
- Moh. Amin. 1995, *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung : Depdikbud Di rjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru.
- Mudjiyo 1995 .*Tes Hasil Belajar* .Jakarta : Bumi Aksara.
- Munzayanah. 2000. *Tunagrahita*. Surakarta : Depdikud.
- Muljono Abdurrachman dan Sudjadi S. 1999 . *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*..Jakarta : Rineke Cipta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pemuatannya*. Bandung : Sinar Baru.
- Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009)

- Ngalim Purwanto. 1988. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), 6
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press
- Oemar Hamalik. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Triman Prasadjo. 1976. *Gangguan Psikiatrik Pada Anak Retardasi Mental*. Fakultas Kedokteran. Universitas Air Langga
- Usa Sutisna. 1984. *Pendidikan Anak Terbelakang Mental*. Jakarta : Depdikbud.
- Setijadi. 1986. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* . Jakarta : Rajawali.
- Suharsimi Arikunto 1992. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta PT. Bumi Aksara.
- 2002 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta. Rineka Cipta.
- 2003 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* , Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto 2001 *Evaluasi Pendidikan* . Jakarta . PT. Bumi Aksara
- Sutratinah Tirtonegoro 1987 *Metodik Khusus Pengajaran Anak Tuna Grahita* Jogjakarta FIP IKIP Jogjakarta.
- Winkel W. S. 1991 *Psikologi Pengajaran* . Jakarta . PT. Grasindo .
- Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), 137
- Zainal Arifin. 1991. *Evaluasi Instruksional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

**BIODATA KETUA PENELITI PENELITIAN PRODUK TERAPAN
TAHUN ANGGARAN 2017**

A. Identitas Diri	
Nama	: Dr. Lu'mu Taris, M.Pd
NIP	: 19630318 1990 032001
Tempat dan Tanggal Lahir	: Borongrappoa, 18 Maret 1963
Jenis Kelamin	: Perempuan
Status Perkawinan	: Kawin
Agama	: Islam
Golongan / Pangkat	: IV-C
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Makassar
Alamat	: Jl. Dg Tata Raya (Kampus UNM Parangtambung Kota Makassar)
Telp./Faks.	: 0411-840894
Alamat Rumah	: Jl. Bonto Duri 6 Lr. 7 No. 31E Makassar
Telp./Faks.	: 0411-862543/ HP. 085656037663
Alamat e-mail	: Lumu_taris@yahoo.co.id

Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/Program Studi	Sem/Tahun Akademik.
Elektronika digital	S1	PTA FT UNM	2009/2010
Multimedia Pembelajaran	S1	PTA FT UNM	2012- Sekarang
B. Riwayat Pendidikan			
Tahun Lulus	Program pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Program Studi
1989	Sarjana	IKIP Ujung Pandang	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Pendidikan dan Teknologi Kejuruan
1997	Magister Pendidikan	IKIP Yogyakarta	Jurusan Pendidikan Teknologi & Kejuruan Program Pascasarjana IKIP Yogyakarta
2010	Doktor Pendidikan	Universitas Negeri	Program Studi Teknologi

		Jakarta	Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
C. Pengalaman Penelitian			
Tahun	Judul Penelitian	Ketua / Anggota Tim	Sumber Dana
2006	Peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran matakuliah Elektronika Digital I dengan menggunakan program aplikasi terpadu sistem bilangan dan gerbang logika berbasis WEB.	Ketua	TPSDP DIKTI - UNM
2006	Studi Faktor-faktor Penyebab Alumni Perempuan Teknik Elektronika UNM kurang diterima bekerja di Industri.	Ketua	PNBP UNM
2006	Profil Mahasiswa UNM (suatu kajian gender).	Ketua	PNBP UNM
2006	Analisis kebutuhan SMK untuk meningkatkan luaran dalam memenuhi pasar global di di Propinsi Sulawesi Selatan.	Anggota	DIKTI
2007	Pengorganisasian sajian pembelajaran tematik untuk meningkatkan pencapaian indikator kompetensi pembelajaran mata kuliah Analog I.	Anggota	TPSDP DIKTI-UNM
2009	Analisis kebijakan pendidikan dasar dan menengah dalam perspektif gender kaitannya dengan budaya di Sulawesi Selatan.	Ketua	DIKTI
2011	<i>Socio-Economic Impact Assessment of Accreditation in Madrasah Communities.</i>	Ketua	AusAID

D. Kegiatan Profesional/Pengabdian Kepada Masyarakat		
Tahun	Jenis>Nama Kegiatan	Tempat
2004	Anggota KPPS Pemilihan calon anggota dewan dan pemilihan presiden tahun 2004	TPS Kelurahan Parang Tambung Kec. Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan
2005	Ketua Pelatihan Mendesain Slide dengan Menggunakan Powerpoint for Windows Bagi Guru SMK Bantaeng	Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan
2008	Ketua Pelatihan Mendesain Slide dengan Menggunakan Powerpoint for Windows bagi Guru-Guru SMK Negeri 2 Bulukumba	Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan
2008	Anggota Tim Penyusun Borang Akreditasi Program Doktor (S-3) Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas	Jakarta

	Negeri Jakarta.	
2009	Koordinator Program Pendampingan Madrasah LAPIS AusAID Provinsi Sulawesi Selatan	Kabupaten Maros, Pangkep, dan Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan
2009	Pelatihan Pelatihan Akses Internet Bagi Guru SMK Kabupaten Gowa	Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan
2010	Pelatihan Mendesain Materi Pembelajaran dengan Menggunakan Powerpoint bagi Guru-Guru MTs DDI Baru-Baru Tanga Kab. Pangkep Prov. Sul-Sel	Kabupaten Pangkep Provinsi Sulawesi Selatan
2010	Anggota Tim Teknis Penyusunan SOTK Kab. Bantaeng Prov Sul-Sel, 2010	Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan
2010	Koordinator Tim Teknis Penyusunan Portofolio Citra Pelayanan Prima Rumah Sakit Syekh Yusuf Kab. Gowa Prov Sul-Sel	Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan
2011	Koordinator Tim Teknis Penyusunan Dokumen Lomba Penilaian Kinerja Pemda Kabupaten Gowa Prov Sul-Sel	Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan

E. Pengalaman penulisan Artikel Ilmiah		
A. Buku/Bab Buku/Jurnal		
Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2004	Sistim Jam Digital Praktis	Jurnal Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni "Alumni" Volume 9 No 2 tahun 2004
2004	Analisis Mobilitas Kerja Karyawan di Industri (Suatu Kajian Gender)	Jurnal Kajian Perempuan "Bunga Wellu" Volume 7 No 2, tahun 2004
2005	Pemberdayaan Tenaga Pengajar SMK	Jurnal Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni "Alumni" Volume 10 No 2 tahun 2005
2007	Peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran mata kuliah elektronika digitan I dengan menggunakan program aplikasi terpadu sistem bilangan dan gerbang logika berbasis WEB	<i>Proceeding of the research and studies IV</i> .ISBN: 078-979-1188-06-7 TPSDP DIKTI Jakarta
2007	Penggunaan ADSL sebagai Lahan Baru Bisnis IT	Jurnal Elektronika Telekomunikasi dan Computer (JETC) ISSN: 1829-7021 volume 1 nomor 2 Juni tahun 2007 halaman 121-133
2010	Peran Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Relevansi Pendidikan	Jurnal Ilmiah Pendidikan Integrasi ISSN: 2086-7077 volume I nomor 2 Oktober 2010 halaman 110-117

		dengan judul
--	--	--------------

F. Pengalaman Penyampaian Makalah/Poster		
Tahun	Judul	Penyelenggara
2005	Optimalisasi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Mata Kuliah Elektronika Digital Menggunakan Peraga Digital	Ikatan Alumni UNM di Makassar
2006	Optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran mata kuliah elektronika digitan I dengan menggunakan program aplikasi terpadu sistem bilangan dan gerbang logika berbasis WEB	TPSDP DIKTI Jakarta di Denpasar Bali
2007	Standarisasi kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan hubungannya dengan sertifikasi	Universitas Negeri Makassar di Makassar
2011	Peran Publikasi Ilmiah dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru	Forum Komunikasi Keluarga Fakultas Teknik UNM di Makassar

G. Pengalaman penulisan buku/bahan ajar			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Jenis Bahan Ajar (cetak dan non-cetak)	Sem/Tahun Akademik.
Elektronika Digital	PTA FT UNM	Non-cetak)	2005/2006

H. Jabatan dalam pengelolaan institusi		
Peran/Jabatan	Institusi (Univ,Fak,Jurusan,Lab,studio, Manajemen Sistem Informasi Akademik dll)	Tahun ... s.d. ...
2001	Universitas: Pembina Racana Gerakan Pramuka Gugus Depan Makassar 10-066 (Putri) UNM	2001- sekarang
2002	Universitas: Anggota Penyunting Pelaksana Jurnal Kajian Perempuan “Bunga Wellu”	2002 – Sekarang
2006	Universitas: Tim PSW UNM membentuk satu Lembaga yang bernama “Pusat Pelatihan dan Pemberdayaan Perempuan Bunga Wellu” yang terletak di Jalan Bonto Langkasa Makassar, gedung Lanto Dg. Pasewang Kampus UNM	2006 – Sekarang
2006	Universitas: Sekretaris Pusat Studi Budaya dan Etnik Sulawesi Selatan Lembaga Penelitian UNM. SK Rektor UNM nomor: 4349/J38.H/HK/2006, tanggal 9 Agustus 2006	2006 s/d 2010

2006	Universitas: Anggota Peer Group Lembaga Penelitian UNM periode tahun 2006-2009.	
2011	Universitas: Anggota Pengelola Badan Penerbitan Universitas Negeri Makassar, SK Rektor nomor:67/H36/KP/2011 tanggal 5 Januari 2011.	2011
2003	Jurusan: Sekretaris Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNM	2003 s/d 2007
2004	Jurusan: PIC Bidang Diklat Proyek TPSDP UNM	2004 - 2007
2006	Jurusan: Ketua Penyunting Pelaksana Jurnal Ilmiah “Jurnal Elektronika Telekomunikasi dan Komputer (JECT)”	2006 – Sekarang

I. Pelatihan Profesional

Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam/ Luar Negeri)	Penyelenggara	Jangka Waktu
2000	Kursus Kajian Perempuan dan Gender	Universitas Indonesia Jakarta	Satu Bulan
1999	Pelatihan Komunikasi Internet	BKS UNM	Satu Minggu
1998	Pelatihan Teknik Elektronika Digital	Politeknik Negeri Bandung	Satu Bulan
	Pelatihan Editor Jurnal Ilmiah Berkala Terakreditasi	Universitas Negeri Malang	Lima hari
	Pelatihan Pengelolaan Jurnal Ilmiah Berkala Terakreditasi	Universitas Negeri Malang	Lima hari
2004	Pelatihan Teknik Elektronika Digital & Mikroprosesor	Politeknik Negeri Bandung	Dua Bulan
2007	Pelatihan LS/LG PLC (Glofa & Monitoring Unit)	PT. Sarana Trinitra Solusindo Jakarta	Satu Minggu
2010	Training Leadership dan Management	Sunshine Coast University Quisnland Australia	10 Hari
2010	<i>How To Facilitate A Successful Workshop</i>	LAPIS-AusAID Jakarta	Lima hari
2011	<i>Effective School Improvement Workshop</i>	LAPIS-AusAID Jakarta	Lima hari
2011	Pelatihan Assessor Sekolah/ Madrasah tingkat SMP/MTs	Badan Akreditasi Provinsi Sulawesi Selatan	Lima hari

J. Konferensi/seminar/lokakarya/simposium

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara	Panitia/ peserta/ pembicara
2004	Konvensi Nasional Pendidikan	APTEKINDO di Jakarta	Peserta

	Teknologi dan Kejuruan II		
2004	Temu Karya XIII FT/JPTK Universitas/ IKIP se Indonesia	Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta di Jakarta	Peserta
2010	Konferensi Madrasah Akreditasi LAPIS-AusAID Tingkat Internasional	Lapis-AusAID, di Hotel Sari Pan Nirwana Tanah Lot Bali	Pembicara

K. Peran dalam kegiatan kemahasiswaan			
Tahun	Jenis /Nama Kegiatan	Peran	Tempat
2004	Penerimaan mahasiswa baru HMJ PTA FT UNM	Pembina	Kota Makassar
2005	Bakti Sosial HMJ PTA Fakultas Teknik UNM	Pendamping	Kab. Selayar Prov. Sul-Sel
2004	Musyawaharah Dewan Racana Gerakan Pramuka Gugus Depan Makassar 10-066 (Putri) dan Putra UNM	Pembina	Kota Malino Kab. Gowa Prov. Sul-Sel
2005	Penerimaan anggota baru Racana Gerakan Pramuka Gugus Depan Makassar 10-066 (Putri) UNM	Pembina	Ta'deang Kab. Maros Prov. Sul-Sel
2008	Rapat koordinasi pengurus LKIMB Komisariat Fakultas Teknik UNM	Pembina	Kampus FT UNM di Makassar
2011	Rapat Triwulan I Dewan Racana Gerakan Pramuka Gugus Depan Makassar 10-066 (Putri) dan Putra UNM	Pembina	Sanggar Pramuka UNM di Makassar

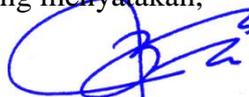
L. Penghargaan/piagam		
Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi
1997	Wisudawan Terbaik I Program Pascasarjana	Rektor IKIP Yogyakarta
1999	Dosen Teladan III Tingkat Fakultas	Rektor UNM
2003	Penerima Tanda Kehormatan Satyalancana Karya Satya 10 Tahun	Presiden Republik Indonesia
2010	Sertifikat Penghargaan sebagai Integrasi Local Partner (ILP) LAPIS-AusAID Sulawesi Selatan	LAPIS General Manager
2010	Piagam Penghargaan sebagai Wisudawan Terbaik dengan Yudisum Cumlaude Program Doktor Program Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta	Rektor UNJ, SK nomor: 570/SP/2010
2011	<i>Certificate in recognition of a valuable contribution to improving education quality in islamic schools an excellent achievement in LAPIS-AusAID</i>	LAPIS Senior Technical Advisor

M. Organisasi profesi/ilmiah		
Tahun	Jenis/ Nama Organisasi	Jabatan/jenjang keanggotaan
2008	Pengurus organisasi profesi “Asosiasi Pendidikan Teknologi Kejuruan (APTEKINDO)” wilayah Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat sebagai (SK APTEKINDO No. 05/SK/APTEKINDO/PP/A/2008).	Ketua Komisi Diklat
2011	Pengurus Ikatan Alumni UNM Komisariat Fakultas Teknik periode 2011-2015, Surat Keputusan Ikatan Alumni UNM nomor: 007/IKA UNM/V/2011.	Ketua I

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi persyaratan sebagai salahsatu syarat pembuatan laporan akhir **Hibah Penelitian Produk Terapan Tahun Anggaran 2017**.

Makassar, 10 September 2017
Yang menyatakan,



Dr. Lu'mu Taris, M.Pd
NIP. 19630318 1990 032001

CURRICULUM VITAE

IDENTITAS DIRI

Nama	:	Drs. Ruslan, M.Pd.
Nomor Peserta	:	09110361445057
NIP/NIK	:	19631231 199003 1 028
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Cabenge-Soppeng, 1963
Jenis Kelamin	:	<input checked="" type="checkbox"/> Laki-laki <input type="checkbox"/> Perempuan
Status Perkawinan	:	<input checked="" type="checkbox"/> Kawin <input type="checkbox"/> Belum Kawin <input type="checkbox"/> Duda/Janda
Agama	:	ISLAM
Golongan / Pangkat	:	IV.c / Pembina Utama Muda
Jabatan Fungsional Akademik	:	Lektor Kepala
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Makassar
Alamat	:	Jln. A. Pangeran Petta Rani / Jln. Raya Pendidikan Gunung Sari Baru
Telp/Faks	:	0411-869834; 869854; 860468; Faks: 0411-868794
Alamat Rumah	:	Jln. Bontoduri No. 31E Makassar 90224
Telp/ Faks	:	HP. 081343843308
Alamat e-mail	:	ruslan_pte@yahoo.co.id ; dan ruslanapasri@yahoo.co.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1989	Strata 1 (S1)	FPTK IKIP Ujung Pandang	Pendidikan Teknik Elektro
1998	Strata 2 (S2)	Pasca Sarjana IKIP Yogyakarta	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
1983	Latihan Kepemimpinan dan Keterampilan Pemuda Tingkat Perintis	Depdikbud Wil. Propinsi Sul-Sel
1988	Pengembangan Kepemimpinan Jenjang I	Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Sulawesi Selatan
1988	Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa BKK IKIP Ujung Pandang	BKK IKIP Ujung Pandang
1988	Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Tingkat Lanjut Se Indonesia Timur	Universitas Hasanuddin
1990	Penataran Metode Mengajar dan Media Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan IKIP Ujung Pandang
1990	Latihan Pra Jabatan Tingkat III	IKIP Ujung Pandang
1991	Penataran P4 Pola Calon Penatar/ 120 Jam Tkt Propinsi Sulawesi Selatan Angkatan XVII	BP-7 Propinsi Sulawesi Selatan
1998	Penataran Pra-Pascasarjana Ilmu-ilmu Teknik dalam rangka Proyek Universitas Research for Graduate Education (URGE)	Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

1998	Pelatihan Dosen/ Instruktur Politeknik	Politeknik Institut Teknologi Bandung
1999	Pelatihan dan Lokakarya Penyusunan Modul Interaksi Bahan Ajar (IBA)	LPM IKIP Ujung Pandang
1999	Pelatihan dan Lokakarya Pelatih Kewirausahaan	LPM IKIP Ujung Pandang
1999	Pelatihan Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Instrusional (PEKERTI)	Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional
2005	Pelatihan Penyusunan Daftar Usul Penetapan Angka Kredit Dosen	Bagian Kepegawaian BAUK Universitas Negeri Makassar
2006	Kursus Kajian Perempuan dan Gender/ Praprogram	Program Studi Kajian Wanita PPs-UI
2007	Pelatihan Pembuatan <i>Electronic Librariary</i>	PHK A2 JPTE FT UNM
2007	Pelatihan Peningkatan Kompetensi Bidang Studi Microcontroller	POLBAN-PHK A2 JPTE FT UNM
2007	Pelatihan Penelitian	PHK A2 JPTE FT UNM
2008	Pelatihan Kompetensi "Basic Office"	P2TP –SDM JPTA FT UNM
2008	Pelatihan Pengembangan Naskah Media Audio-Vidio Pembelajaran	PSB UNM
2008	Pelatihan Penelitian Kebijakan dan Penelusuran Konsep Skala Likert bagi Dosen UNM	Lembaga Penelitian UNM
2008	Workshop Penyusunan Silabus, RPP, Kontrak Kuliah, Pengenalan <i>Technology Work Document</i> dan Kebahasaan Penulisan Buku Ajar	PHK A2 – astragraphia
2009	TOT Calon Fasilitator Bimbingan Teknis Implementasi KTSP SMK	Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta
2009	Workshop Penyusunan Proposal Pengabdian kepada Masyarakat	PHK A2
2009	Seminar & Workshop "Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi" di UNM, tanggal 9 – 10 September 2009	Lembaga Penjaminan Mutu UNM
2009	Workshop Penyusunan Panduan Akademik Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang diselenggarakan oleh Dit. Ketenagaan, Ditjen Dikti tanggal 5 – 8 November 2009 di Hotel Mellenium Jakarta	Direktorat Ketenagaan, Ditjen Dikti
2009	Workshop Penyusunan Panduan Akademik Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang diselenggarakan oleh Dit. Ketenagaan, Ditjen Dikti tanggal 12 - 15 November 2009 di Hotel Sunan Solo	Direktorat Ketenagaan, Ditjen Dikti
2009	Workshop Penyusunan Panduan Akademik Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang diselenggarakan oleh Dit. Ketenagaan, Ditjen Dikti	Direktorat Ketenagaan, Ditjen Dikti

	tanggal 28 – 30 Novemver di Hotel Inna Garuda Yogyakarta	
2012	Pelatihan Asesor Sekolah/Madrasah: Lulus & bersertifikat No. Sa. 022722, serta mendapat Piagam Rangkaing I Asesor SMK, No.71/SK/BAP-SM/VII/2012, tanggal 14 Juli 2012.	BAP-S/M Propinsi Sulawesi Selatan
2012	Pelatihan untuk Pelatih (TOT) Asesor Akreditasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional. Dilaksanakan di Makassar pada tanggal 5 – 9 November 2012. Lulus bersertifikat	Badan Akreditasi Nasional Sekolah Madrasah (BAN-S/M)

PENGALAMAN JABATAN

Jabatan	Institusi	Tahun ... s.d. ...
Ketua Unit Laboratorium Solar Sel	Lab JPTE FT UNM	1993 s.d. 1994
Ketua Jurusan	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	2005 s.d. 2009
Ketu Umum Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (APTEKINDO) Wilayah Sulawesi Selatan dan Barat		2008 s.d. sekarang
Ketua Jurusan	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	2009 s.d. 2013; No.: 3808/H36/KP/2009; Lampiran Poin '1'

PENGALAMAN MENGAJAR

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan/Program	Tahun ... s.d. ...
Rangkaian Elektronika I/II	S1 dan D3	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	1990 s.d. sekarang
Fisika I/ II	S1 dan D3	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	1990 s.d. 1993; 2008 s.d. sekarang
Elektronika Daya	S1 dan D3	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	1998 s.d.sekarang
Alat Rumah Tangga Listrik	S1 dan D3	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	1990 s.d. sekarang
Interaksi Belajar Mengajar/ Strategi Pembelajaran	S1	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	1990 s.d. sekarang
Etika Profesi Kejuruan	D3	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	2008 s.d. sekarang
Etika Profesi Keguruan	S1	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	2008 s.d. sekarang
Komputer I/II	S1 dan D3	Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM	1990 s.d. sekarang
Pengantar Pendidikan Kejuruan	S1	Program Peningkatan Kualifikasi Guru FT UNM	2005 s.d. sekarang

PENGALAMAN MEMBIMBING MAHASISWA

Tahun	Pembimbingan/Pembinaan
1999 s.d. 2003	Pembina Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNM
1999 s.d. sekarang	Membimbing dan menguji Skripsi dan atau Tugas Akhir lebih kurang 300 mahasiswa

Pengalaman Penelitian

Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
1999	Pemberdayaan Guru SMK di Kota Makassar	Ketua	DP3M Dikti
2000	Tingkat Kemampuan Menganalisis Kerusakan Pekerja Servis Elektronik di Kota Makassar	Ketua	DP3M Dikti
2005	Profil Manajemen Universitas Negeri Makassar	Ketua	PHK SP4 PSB UNM
2005	Profil Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	Anggota	P3P UNM
2005	Pengaruh Overlock dan Optimalisasi Parameter Bios terhadap Kecepatan Eksekusi Program pada berbagai Tipe Microprocessor dan Matherboard	Anggota	DP3M Dikti
2007	Persepsi Mahasiswa pada Proses Belajar Mengajar Interaksi Belajar Mengajar dan Pengaruhnya terhadap Sikap Keguruan Mahasiswa	Ketua	SPP/DPP Lemlit UNM 2007
2008	Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Perpustakaan Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	Ketua	Biaya DIPA UNM 2008

KARYA TULIS ILMIAH

A. Buku/Bab/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2005	Pemberdayaan Tenaga Pengajar SMK	Alumni; Vol. 10, No. 2; ISSN: 0853-3571
2005	Tantangan Sosok Guru pada Era Global	Alumni; Vol. 10, No. 2; ISSN: 0853-3571
2006	Rancangan Rangkaian Elektronik Pengendali Variasi Pola Nyala Lampu Rem-Zein Kendaraan Bermotor	MEDIA ELEKTRIK; Vol. 1, No. 1; ISSN: 1907-1728
2006	Rancang Bangun Sistem Pengontrolan Permukaan Air dengan Sensor Cahaya	MEDIA ELEKTRIK; Vol. 2, NO.1; ISSN: 1907-1728
2007	Kontrol Motor Listrik Berbasis Digital	MEDIA ELEKTRIK; Vol. 1, NO.2; ISSN: 1907-1728
2007	Buku Ajar "Alat Rumah Tangga Listrik (ARTL)"	JPTE FT UNM
2007	JobSheet Praktek Eleketronika	JPTE FT UNM
2007	Buku Ajar "Pengantar Pendidikan Kejuruan"	Fakultas Teknik UNM

B. Makalah/ Poster

Tahun	Judul	Penyelenggara
2005	Prosedur Standar Ketuntasan Belajar Minimal dalam Penilaian di Sekolah Menurut KBK	Ikatan Alumni UNM Makassar,
2005	Pemanfatan LCD sebagai Media Pengajaran	PHK A1 Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNM
2006	Membentengi Anak dari Kekacauan Berpikir Melalui Teknik Pengembangan Wawasan Berpikir Qur'ani	Pimp. Cab. Aisyiah Parang Tambung, Makassar
2007	Sertifikasi dan Peningkatan Mutu Pendidikan: Tantangan Guru pada Era Global	Universitas Negeri Makassar
2009	Standar sarana dan prasarana SMK dalam optimalisasi pendidikan kejuruan (Seminar Internasional dalam rangka Konvensi Nasional APTEKINDO, di Padang tahun 2009)	APTEKINDO Pusat

C. Penyunting/Editor/Reviewer/Resensi

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2004	Panduan Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (Editor).	Fakultas Teknik UNM

PESERTA KONFERENSI/SEMINAR/LOKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2006	Konvensi Nasional III Aptekindo Oleh Universitas Gorontalo Tgl 15 Feb 2006 di Gorontalo	APTEKINDO Pusat
2006	Temu Karya XIV FT/FPTK/JPTK/ Uni. Se-Indonesia Oleh Universitas Gorontalo Tgl 17 Feb 2006 di Gorontalo	APTEKINDO Pusat
2009	Konvensi Nasional APTEKINDO, di Padang tahun 2009	APTEKINDO Pusat
2009	Peserta Workshop Penyusunan Buku Panduan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Jakarta, Solo, dan Yogyakarta	Direktoerat Ketenagaan Dpartemen Pendidikan Nasional

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan
2004	Panitia Pemilu DPR, DPD dan DPRD serta Pemilu Presiden dan Wapres Tahun 2004: Anggota
2004	Pelatihan Perawatan dan Perbaikan Peralatan Listrik RT pada Pemuda Pancasila di Kab. Bulukumba
2005	Pelatihan Pembuatan Alat Pengendali Pola Variasi Nyala Lampu STOP-Zein Kendaraan Bermotor pada Kelomp[ok Pemuda Karang Taruna Anoa Borongrappoa Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba
2006	Pendampingan manajemen sekolah efektif dan pendampingan manajemen pembelajaran efektif pada sekolah unggulan di Sul-Sel: Pendampingan Pembelajaran Efektif di SMKN 1 Makale Tata Toraja, tahun 2006, Ketua
2008	Pelatihan mengakses internet berbasis search engine pada ikatan remaja mesjid Babul Muttaqin Parangtambung, tahun 2008, Ketua
2008	Pelatihan perawatan dan perbaikan peralatan listrik rumah tangga bagi guru SMK Neg. 2 Bulukumba, tahun 2008, Ketua
2009	Kelompok Panitia Pemungutan Suara (KPPS) TPS 041 Kelurahan Parangtambung Kecamatan Tamalate Kota Makassar, Pemilihan Legislatif tahun 2009. SK KPU Kota Makassar no. 276/170/KPU-MKS/2009: Anggota.
2009	Ketua Koordinator Lomba Keterampilan Siswa SMK Tingkat Propinsi Sulawesi Selatan
2009	Pendampingan Guru-Guru Madrasah, "Pemahaman dan Penyusunan Dokumen Portofolio Sertifikasi Guru" Mataram Nusa Tenggara Barat.
2009	Pengenalan/Pemanfaatan Internet dalam Akses Informasi dan Buku Sekolah Elektronik, di PGSD UNM Watanpone, tanggal 5 – 9 Mei 2009; Pematari/Penyaji
2013	Anggota KPPS Kelurahan Parang Tambung, Kecamatan Tamalate, TPS 044; SK Ketua PPS An. KPU Kota Makassar Kelurahan Parang Tambung Kecamatan Tamate: 002/Pilgub/kpts/PPS Parang Tambung/XII/2012, tertanggal 29 Desember 2012

PENGHARGAAN/PIAGAM

Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi
1987	Mahasiswa Teladan II Tingkat Institut	Rektor IKIP Ujung Pandang: Prof. Dr. Paturungi Parawansa
1999	Dosen Teladan II Tingkat Fakultas	Rektor IKIP Ujung Pandang: Prof. Dr. H. Sjahruddin Kaseng
2003	Satyalencana Karya Sapta 10 Tahun; No. 12184\4-22/2003	Presiden Republik Indonesia (Megawati Soekarno Putri)
2009	Sertifikat Pendidik sebagai Dosen Profesional	Departemen Pendidikan Nasional; No. Sertifikat : 091103603235 tertanggal 6 Agustus 2009
2012	Peringkat Terbaik I Asesor BAP-SM untuk Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan	BAP-SM Provinsi Sulawesi Selatan No. 71/SK/BAP-SM/VII/2012, tetanggal 14 Juli 2012

ORGANISASI PROFESI/ILMIAH

Tahun	Organisasi	Jabatan
2008	Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Indonesia (APTEKINDO) Wilayah SULSELBAR	Ketua Umum

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Makassar, 10 September 2017
Dosen yang bersangkutan,



Drs. Ruslan, M.Pd.
NIP 19631231 199003 1 028



ADDENDUM KONTRAK PENELITIAN

PENELITIAN PRODUK TERAPAN

Tahun Anggaran 2017

Nomor: 1843/UN36.9/PL/2017

Pada hari ini Senin tanggal Dua bulan Oktober tahun Dua Ribu Tujuh Belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

1. **Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd** : Ketua Lembaga Penelitian, Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Negeri Makassar, yang berkedudukan di Jl. Andi Pangerang Pettarani Makassar, untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**;
2. **Dr. Lu'mu, M.Pd.** : Dosen FT Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2017 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Berdasarkan Instruksi Presiden nomor 4 tahun 2017 tentang Efisiensi Belanja Barang Kementerian/Lembaga dalam Pelaksanaan Anggaran dan Pendapatan Belanja Negara Tahun 2017, maka dibuatlah **Addendum** sebagai berikut:

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Addendum Kontrak Penelitian Produk Terapan Tahun Anggaran 2017 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

Ruang Lingkup Kontrak

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Produk Terapan Tahun Anggaran 2017 dengan judul:

“Pengembangan Model Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP”.

Pasal 2

Dana Penelitian

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 46.627.000(Empat puluh enam juta enam ratus dua puluh tujuh ribu rupiah)** sudah termasuk pajak.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2017 revisi ke 3 tanggal 31 Agustus 2017.

Pasal 3
Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pembayaran Tahap Pertama sebesar **Rp.41.300.000 (Empat puluh satu juta tiga ratus ribu rupiah)**, yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PARA PIHAK** membuat dan melengkapi rancangan pelaksanaan penelitian yang memuat judul penelitian, pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, data yang akan diperoleh, anggaran yang akan digunakan, dan tujuan penelitian berupa luaran yang akan dicapai.
 - b. Pembayaran Tahap Kedua sebesar **Rp.5.327.000(Lima juta tiga ratus dua puluh tujuh ribu rupiah)**, dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah ke SIMLITABMAS yaitu Laporan Kemajuan Pelaksanaan Penelitian dan Catatan Harian.
 - c. Biaya tambahan tidak dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA**
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama pada Rekening	:	LUMU
Nomor Rekening	:	0225-01-050482-50-1
Nama Bank	:	Bank BRI

- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Pasal 4
Jangka Waktu

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 sampai selesai 100%, adalah terhitung sejak **Tanggal 17 April 2017** dan berakhir pada **Tanggal 31 Oktober 2017**

Pasal 5
Target Luaran

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian berupa {"- Teknologi Tepat Guna produk", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi accepted/published", "- Purwarupa/Prototipe produk", "- Metode produk", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Internasional accepted/published", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi accepted/published", "- Produk produk", "- Sistem produk", "- Rekayasa Sosial produk", "- Strategi produk", "- Desain produk", "- Model produk", "- Karya Seni produk", "- Kebijakan produk"}
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6
Hak dan Kewajiban Para Pihak

- (1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
- a. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7;
 - b. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3.
- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
- a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
 - b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan kepada **PIHAK PERTAMA** luaran Penelitian Produk Terapan dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP dan catatan harian pelaksanaan penelitian;
 - c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab mutlak dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
 - d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan penggunaan dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7.

Pasal 7
Laporan Pelaksanaan Penelitian

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan kemajuan dan laporan akhir mengenai luaran penelitian dan rekapitulasi penggunaan anggaran sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Kemajuan dan Catatan harian penelitian yang telah dilaksanakan ke SIMLITABMAS paling lambat **15 September 2017**.
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Kemajuan dan Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **15 September 2017**.
- (4) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Akhir, (capaian hasil, Poster, artikel ilmiah dan profil bagi penelitian tahun terakhir) pada SIMLITABMAS paling lambat **31 Oktober 2017** dan menyerahkan *Hardcopy* Laporan Hasil sebanyak 4 (empat) eksemplar ke Lembaga Penelitian UNM.
- (5) Laporan hasil Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (4) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas A4;
 - b. Warna sampul muka Orange
 - c. Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Addendum Kontrak Penelitian
Nomor:1843/UN36.9/PL/2017

Pasal 8
Monitoring dan Evaluasi

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2017 ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 9
Penilaian Luaran

Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Pasal 10
Perubahan Susunan Tim Pelaksana dan Substansi Pelaksanaan

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 11
Penggantian Ketua Pelaksana

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 12
Sanksi

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Penelitian ini telah berakhir, namun **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan Kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** kepada **PIHAK PERTAMA** yang apabila tidak dapat dilunasi oleh **PIHAK KEDUA**, akan berdampak pada kesempatan **PIHAK KEDUA** untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 13
Pembatalan Perjanjian

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, itikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian Penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 14
Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

Pasal 15
Peralatan dan/alat Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Makassar sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 16
Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 17
Lain-lain

- (1) **Addendum** ini merupakan bagian dari satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan Kontrak Penelitian.
- (2) Ketentuan dan syarat yang telah diatur dalam Kontrak Penelitian sepanjang tidak diubah berdasarkan Addendum dinyatakan tetap berlaku dan mengikat.
- (3) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikuti sertakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (4) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

Addendum Kontrak Penelitian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap 3 (tiga) dan bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama dan merupakan bagian tidak terpisahkan dari Kontrak Penelitian dan biaya materai dibebankan kepada **PIHAK KEDUA**.



PIHAK PERTAMA

Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd
NIDN: 0031125952

PIHAK KEDUA

Dr. Lu'mu, M.Pd.
NIDN: 0018036302