

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ANTIKORUPSI BERBASIS MEDIA KARTU PADA SISWA PRA-VOKASIONAL

Lu'mu, Mustamin

Fakultas Teknik , Universitas Negeri Makassar

Lumu_taris@yahoo.com, mustamin_tewa@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui Bagaimana mengembangkan model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP; 2) mengetahui bagaimana desain model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Pengembangan perangkat lunak yang berupa model pembelajaran yang menggunakan permainan kartu untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pembelajaran korupsi ini dilaksanakan dengan pendekatan engineering dimana tahapannya adalah: analisis, desain, implementasi, dan evaluasi. 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. Pengembangan media kartu anti korupsi sebagai media pembelajaran melalui tiga tahapan antara lain : a) analysis dengan menganalisis kebutuhan, analisis karakteristik, analisis materi, serta analisis tujuan. b) design yaitu merancang konsep, merancang perangkat pengembangan, membuat rancangan produk, dan revisi dan validasi produk. c) development yaitu memproduksi produk sampai finishing. Desain model pembelajaran anti korupsi menggunakan kartu sebagai media pembelajaran ditambah dengan aplikasi berbasis mobile yang mendukung permainan kartu. Perangkat lunak dirancang dengan tujuan untuk mempermudah permainan. Mencari kunci jawaban dengan mudah tanpa harus menggunakan buku panduan dalam bentuk hardcopy. Berdasarkan hasil penilaian diperoleh rerata skor penilaian sangat valid baik oleh Ahli Media dan Ahli Materi.

Kata Kunci : Anti Korupsi, Nilai Kejujuran, Media Kartu

Abstract

The purpose of this study were: 1) to know how to develop learning models Anticorruption Based Media Card To Instill Values Honesty Since Early In junior high school students; 2) to know how to design learning model Anticorruption Based Media Card To Instill Values Honesty Since Early In junior high school students. This study is a research development. Software development such as learning model that uses a card game to provide insight to students about learning this corruption carried out by engineering approach where the stages are: analysis, design, implementation, and evaluation. Data used in this study is qualitative data and quantitative data. The

Pengembangan Model.....

qualitative data obtained from the instrument needs analysis, while quantitative data obtained from the results of the needs analysis sheet, sheet materials experts, and media experts. The development of anti-corruption media cards as a medium of learning through three phases include: a) analysis by analyzing the needs, characteristics analysis, material analysis, as well as objective analysis. b) design that is designing the concept, designing development tools, making the design of products, and revision and validation of the product. c) development of producing products until finishing. Design of anti-corruption learning models using the card as a medium of learning coupled with a mobile based application that supports a card game. The software is designed with the aim to facilitate the game. Searching for the answer key easily without having to use a manual in hardcopy form. Based on the assessment results obtained mean score very valid votes either by Expert Media and Content Expert.

Keywords: *Anti-Corruption, Value of Honesty, Media Card*

PENDAHULUAN

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 terjerat 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 fikiran bawah sadar dan akan menyerap informasi 100% tanpa adanya penyaringan dari informasi tersebut dan akan membentuk belief atau kepercayaan yang akan tertanam pada fikiran 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. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut: (1) untuk mengetahui bagaimana mengembangkan model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP; (2) untuk mengetahui bagaimana desain model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu

Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Sejak Usia Dini Pada Siswa SMP.

2.1. 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.

2.2 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.

2.3 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.

METODE PENELITIAN

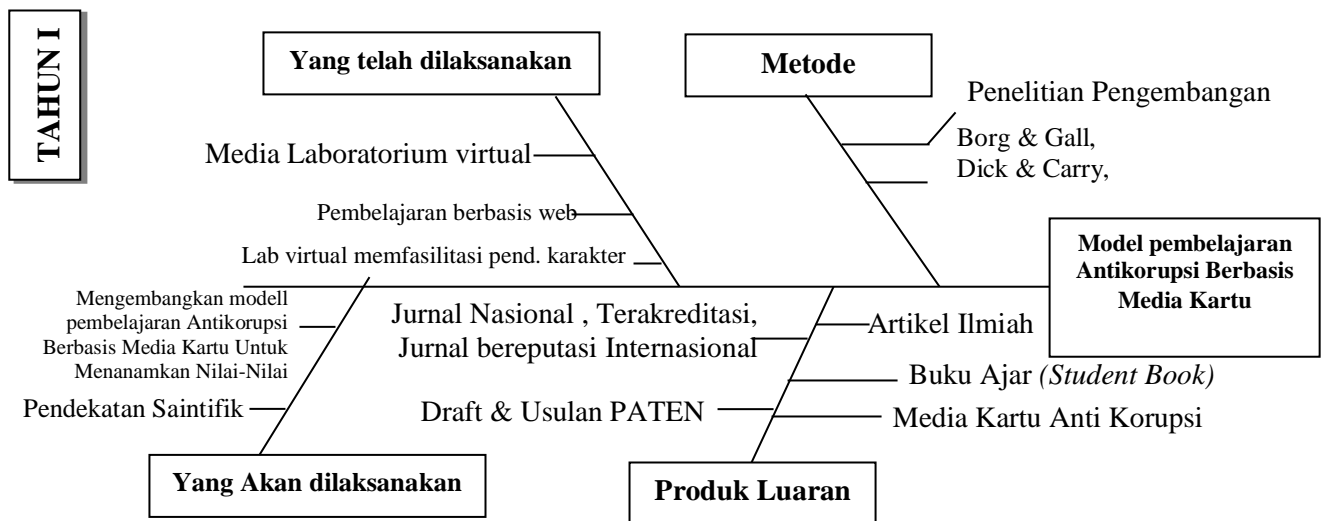
A. Jenis Penelitian

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. Pengembangan perangkat lunak yang berupa model pembelajaran yang menggunakan permainan kartu untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pembelajaran korupsi ini dilaksanakan dengan pendekatan *engineering* dimana tahapannya adalah: analisis, desain, implementasi, dan evaluasi. Setelah dihasilkan sebuah model pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu, penelitian dilanjutkan dengan melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan kepada siswa-siswi SMP Negeri 27 Makassar. Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada tahun kedua.

B. Tahapan Penelitian

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

Pengembangan Model.....

Gambar 1. Diagram Alir *fishbone* Tahun I (Pertama)

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

Jurnal Mekom, Vol.3 No.2 Agustus 2016

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.

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

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 berorientasi 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.

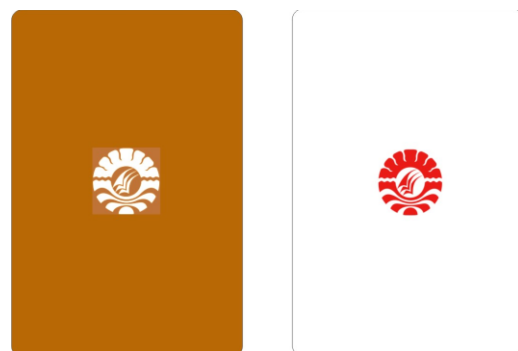
Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap desain, karena tahap desain menjadi acuan pada tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini terbagi lagi ke dalam tahapan kecil yaitu pembuatan antarmuka multimedia, *coding* atau pengkodean, *movie testing*, *publishing*, packaging, validasi ahli dan revisi multimedia. Tahap pengembangan adalah tahapan produksi kartu ada beberapa proses produksi dalam pembuatan media kartu enterpoker ini sebagai pendukung dan kelengkapan produk. Tiap-tiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

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 dikelompokkan 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 1-50. bentuk kartu adalah persegi panjang dengan model potrait agar mudah dipegang, kartu pemain selain berisikan materi soal dan pilihan jawaban. ada pula tambahan unsur gambar berupa gambar karikatur yang dibubuhi kalimat bijak, sebagai penambah aksen dan unsur dinamis dan estetika untuk pendidikan karakter. Gambar karikatur tersebut merupakan gambar sederhana berwarna hitam putih yang sering dan lazim dijumpai sebagai simbol – simbol dalam pesan tertentu. Ukuran dari kartu pemain ini adalah 11 cm dan lebar 7,5 cm. Ukuran ini adalah ukuran standar internasional kartu permainan poker.



Gambar 5.5 *Kartu Pemain.*

b) 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 punishmen adalah gambar seseorang yang sedang membawa neraca. Ukuran dari kartu ini memang lebih kecil yaitu 1/6 dari kartu permainan dan kartu master.

c) 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. Buku ini dibuat dengan cover berwarna coklat dan dengan ukuran A5 atau setengah ukuran dari HVS A4. Dengan ketebalan 21 halaman.

d) Produksi Packaging

Packaging memang memberikan peran penting dalam tampilan luar, proses pembuatan ini hanya bisa dilakukan dengan finishing manual. Setelah dicetak digital printing baru masuk pada tahap finishing dengan cara melipat dan menekuk bagian yang dibuat jaring-jaring gambar tersebut. Selanjutnya kita tinggal mengelem dan melipat serta merekatkan jaring-jaring tersebut sehingga membentuk bangun 3 dimensi

yaitu balok persegi panjang.

e) Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pembuatan kartu adalah alat tulis seperti kertas HVS untuk membuat sketsa, pensil, dan komputer sebagai pemrograman design grafis. Sedangkan untuk bahan sendiri semuanya menggunakan kertas berbahan ivory 260 gram, dengan cetakan digital printing yang dilaminasi dengan dop.



Gambar 5.6 Papan Permainan

f) Perangkat lunak Multimedia berbasis Mobile

Beberapa alat pengembangan mampu menghasilkan aplikasi yang dapat berjalan platform mobile, desktop, maupun web sekaligus. Pada aplikasi ini menggunakan alat pengembangan khusus untuk membuat aplikasi mobile yang berintikan HTML, CSS, dan JavaScript untuk bisa berjalan layaknya aplikasi native di perangkat mobile. Untuk proses konversi menggunakan Adobe Air.

Pembuatan Antarmuka Multimedia

Pembuatan antarmuka multimedia ini mengacu pada rancangan antarmuka. Multimedia ini didominasi oleh warna Hijau dan Putih pada tampilan.

a. Antarmuka opening

Gambar 5.7. Antarmuka *Opening*

c. *Movie Testing*

Setelah proses pemberian *code* selesai, tahap selanjutnya adalah proses pengujian internal pada Adobe Flash CS3, pengujian itu disebut *movie testing*. Pada *movie testing* akan menghasilkan file SWF yang berekstensi *.swf*. *Movie testing* bertujuan untuk menguji dari objek-objek dan fungsi-fungsi yang telah dibuat sudah berjalan dengan baik. Jika dalam uji *movie testing* masih ada yang belum sesuai, maka akan dilakukan perbaikan sehingga objek dan fungsi yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi yang dilihat kesesuaiannya antara lain fungsi tombol pada tampilan “Menu Utama”, permainan kartu, menampilkan materi, menjawab soal, simpan rekor, kontrol musik, dan materi anti korupsi. Pada tahapan ini digunakan metode pengujian kotak hitam atau *black box testing*, yang dilakukan hanya untuk mengetahui masukan dan melihat keluarannya apakah sesuai dengan keluaran yang diharapkan atau belum. Hasil *movie testing* yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.2 Hasil *Movie Testing*

No	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Pengguna mengeksekusi multimedia pembelajaran	Multimedia pembelajaran permainan	OK
2	Pengguna menekan tombol <i>skip</i>	Melewati <i>opening</i> dan	OK
3	Pengguna menekan	Keluar tampilan	OK
4	Pengguna menekan tombol	Keluar tampilan	OK
5	Pengguna menekan tombol Keluar	Keluar tampilan konfirmasi kemudian jika ditekan tombol “X” akan	OK
6	Pengguna menekan tombol Rekor	Keluar tampilan waktu	OK
7	Pengguna menekan	Data rekor	OK
8	Pengguna memilih permainan kartu	Jika permainan kartu terkunci (digembok) maka tidak bisa	OK
9	Pengguna menekan	Kembali ke halaman	OK
10	Pengguna menekan	Menghidupkan dan	OK

d. *Publishing*

Pada tahapan *movie testing* telah dihasilkan *file* yang berekstensi SWF. *File* tersebut hanya bisa dijalankan oleh komputer yang telah terpasang *flash player* oleh sebab itu dibutuhkan alternatif lain agar multimedia ini bisa dijalankan di

semua komputer tanpa harus memasang *flash player*. Pada adobe flash CS3 terdapat *publish setting* yaitu fitur yang digunakan untuk penyesuaian file keluaran. Pada penyesuaian ini, ada pilihan *windows projector* yang bisa menghasilkan file yang berekstensi .exe sehingga bisa dieksekusi langsung oleh semua komputer asal masih menggunakan sistem operasi *windows*.

Penentuan kelayakan kartu anti korupsi diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media 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 dari masing-masing validator.

1) Ahli Materi

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 Aspek Materi Pembelajaran

NO	PERNYATAAN	Rerata Skor
1.	Konsep materi dalam Media kartu ini sudah sesuai.	3
2.	Materi pada Media Kartu ini sesuai atau relevan dengan kompetensi dasar.	3
3.	Materi yang disajikan lengkap sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.	3
4.	Pertanyaan dalam kartu disajikan sesuai dengan materi, benar, tidak memaksakan kehendak, dan tidak bertentangan dengan fakta yang muncul.	4
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
8.	Materi yang disajikan dalam kartu ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara tepat dalam memecahkan masalah.	4
9.	Materi yang disajikan dalam pernyataan diambil dari materi dari modul.	4
10.	Materi dalam Media Kartu ini disajikan dengan lugas dan mudah dipahami serta menumbuhkan keingintahuan.	4
11.	Pemilihan jawaban berdasarkan materi yang ada dalam modul dan termasuk dalam bahan ajar.	4

12. Jawaban hanya ada 1 pilihan jawaban benar dari pertanyaan yang disajikan. Tidak ada pengulangan dan duplikasi.	2
13. Penggunaan gambar sebagai nilai estetika tetapi tidak mendominasi persentase dari materi.	2
14. Gambar yang digunakan dalam kartu ini diambil dari gambar karikatur yang dibubuhi kalimat motivasi sebagai nilai tambah.	4
15. Penerapan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada butir pertanyaan sudah sesuai dan seimbang.	3
16. Tiap-tiap butir pertanyaan dan jawaban pada kartu memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan berbobot.	3
Rerata Skor Keseluruhan	3,375

Pada Tabel 5.3 diperoleh hasil penilaian Aspek Materi Pembelajaran dengan rerata Skor 3,37 atau dengan kategori Layak.

2) Ahli Media

Ahli media memberikan saran dari materi yang terdapat dalam kartu antikorupsi. Setelah ahli media 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 5.7. 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.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangatlah beragam dan memiliki kriteria yang beragam pula. Untuk itu dalam menentukan media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: tujuan pembelajaran, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat dan ketersediaan biaya (Asnawir dan Usman, 2002:15). Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kesesuaian media dengan materi akan sangat berpengaruh hasil pembelajaran. Pemilihan media juga harus memperhatikan kondisi siswa seperti umur, intelegensi, budaya dan latar belakang pendidikan. Memilih media juga memperhatikan ketersediaan media tersebut. Media hendaknya memang tersedia atau memungkinkan guru untuk mendesain media tersebut seimbang dengan hasil yang dicapai.

Kartu biasanya terbuat dari kertas yang keras dan tebal yang berisi kata, gambar, ungkapan atau kalimat (Rosyidi, 2009: 69). Kartu anti korupsi merupakan alat bantu ajar dalam pembelajaran PKn yang berupa kartu berisi gambar dan kata. Isi kartu beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dalam hal ini pembelajaran anti korupsi. Kartu digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memaksimalkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran anti korupsi dapat tercapai.

Stahl (2008) mengutip dalam tulisannya “social studies teaching and learning are powerful when they are meaningful” bahwa pembelajaran PKn yang baik akan tercipta jika bermakna. Hal ini relevan dengan teori belajar bermakna David Ausubel. Dahar (1996)

menjabarkan bahwa belajar bermakna mempunyai prasyarat yaitu: (1) materi yang dipelajari harus bermakna secara potensial; dan (2) anak yang akan belajar harus memiliki kesiapan dan niat belajar bermakna. Terkait dengan hal tersebut, dalam model ANKOP BERMEKAR (Anti Korupsi Berbasis Media Kartu) kebermaknaan pembelajaran diperoleh dari pengintegrasian materi pembelajaran dengan nilai-nilai antikorupsi. Hal ini karena korupsi merupakan permasalahan yang sudah mendarah daging di masyarakat dan belum ditemukan penyelesaiannya secara tuntas. Oleh karena itu melalui model ANKOP BERMEKAR siswa diarahkan untuk bersikap antikorupsi sejak dini melalui penanaman nilai-nilai antikorupsi dalam pembelajaran. Penerapan model ANKOP BERMEKAR menjadikan siswa mengerti alasan pentingnya belajar PKn. Ketika model ANKOP BERMEKAR dapat menjadi sumber materi, pendekatan, dan motivasi maka akan tercipta pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran antikorupsi tidak akan berhasil apabila siswa tidak mampu menemukan keterkaitan antara nilai-nilai antikorupsi dengan konsep-konsep materi PKn yang harus dikuasainya. Teori belajar inkuiri Burner menekankan pentingnya pemahaman tentang struktur pentingnya pemahaman tentang struktur kunci materi dari suatu ilmu yang dipelajari, perlunya belajar aktif, dan nilai dari berpikir secara induktif dalam belajar (Trianto, 2007: 33). Terkait dengan teori ini, model ANKOP BERMEKAR mengarahkan bagaimana peserta didik memahami substansi dari materi yang dipelajarinya melalui media kartu. Guru mendorong siswa untuk belajar aktif dengan memunculkan masalah yang

harus dipecahkan oleh siswa melalui penemuan. Nilai-nilai antikorupsi menjadi topik permasalahan yang mendorong siswa menemukan konsep dalam pembelajaran antikorupsi di sekitar kemudian menghubungkan dengan konsep dalam materi yang dipelajari.

Pengembangan model ANKOP BERMEKAR telah melalui beberapa tahap yaitu pendahuluan, pengembangan produk awal, validasi, dan uji coba lapangan. Nieveen (1999) mengemukakan tiga kriteria yang harus dipenuhi oleh suatu produk penelitian pengembangan yaitu: (1) sah atau valid; (2) kepraktisan; (3) efektivitas. Aspek kevalidan dan kepraktisan ditinjau dari penilaian ahli atau praktisi sebagai validator apakah model yang dikembangkan sudah rasional teoritis dan memiliki konsistensi internal sehingga dapat diterapkan. Pengembangan model ANKOP BERMEKAR sampai dihasilkannya produk final mendapat kritik dan saran dari validator untuk perbaikan dan menyempurnakan produk model ANKOP BERMEKAR. Setelah dilakukan revisi maka validator menyatakan bahwa produk tersebut layak untuk diterapkan atau diujicobakan. Sisi efektivitas, pada tahap uji coba lapangan juga diperoleh berbagai masukan dan kekurangan yang harus dibenahi terkait dengan praktiknya di kelas. Pengujian terhadap hasil uji coba model menunjukkan model ANKOP BERMEKAR telah memenuhi kriteria valid dan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah

diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media kartu anti korupsi sebagai media pembelajaran melalui tiga tahapan antara lain : a) analysis dengan menganalisis kebutuhan, analisis karakteristik, analisis materi, serta analisis tujuan. b) design yaitu merancang konsep, merancang perangkat pengembangan, membuat rancangan produk, dan revisi dan validasi produk. c) development yaitu memproduksi produk sampai finishing.
2. Desain model pembelajaran anti korupsi menggunakan kartu sebagai media pembelajaran ditambah dengan aplikasi berbasis mobile yang mendukung permainan kartu. Perangkat lunak dirancang dengan tujuan untuk mempermudah permainan. Mencari kunci jawaban dengan mudah tanpa harus menggunakan buku panduan dalam bentuk hardcopy.
3. Berdasarkan hasil penilaian diperoleh rerata skor penilaian sangat valid baik oleh Ahli Media dan Ahli Materi.

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 efektivitas penggunaan media pembelajaran, terhadap kartu sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran anti korupsi.

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 Dirjen 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.