

Pengembangan Handbook Anti Korupsi sebagai Media Pembelajaran Inklusi

Andrian¹, Andriyana²

¹ Politeknik Negeri Media Kreatif; wonderguy3011@gmail.com

² Politeknik Negeri Media Kreatif; andriyana@polimedia.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Pendidikan Kewarganegaraan;
Pendidikan Anti Korupsi;
Media Pembelajaran Interaktif

Article history:

Received 2024-01-14

Revised 2024-01-16

Accepted 2024-02-17

ABSTRACT

Upaya optimalisasi pendidikan antikorupsi dapat dilakukan melalui pengembangan media interaktif dalam pembelajaran. Melalui media tersebut diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mengembangkan potensi siswa sebagai pembelajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran interaktif pendidikan antikorupsi? Tujuan penelitian yang ingin dihasilkan adalah untuk mengetahui pembuatan media pembelajaran interaktif pendidikan antikorupsi. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode air terjun yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Pendekatan yang diterapkan adalah kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan teknik studi literatur dan studi dokumentasi

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Andrian: Politeknik Negeri Media Kreatif; wonderguy3011@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Salah satu upaya dalam pemberantasan korupsi dan menanamkan nilai-nilai antikorupsi ialah melalui pendidikan antikorupsi. Pendidikan antikorupsi yang dilaksanakan dapat berdiri sebagai mata kuliah tersendiri atau di-insersikan pada mata kuliah lain. Dalam konteks tersebut, pendidikan antikorupsi dapat di-insersikan pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan (PKn). Kontekstualisasi insersi pendidikan antikorupsi pada mata kuliah PKn mengutip Yudha Pradana (2021) sejalan dengan tujuan PKn baik secara konseptual maupun muatan keilmuan guna mewujudkan good and smart citizen yang dimaknai sebagai seorang warganegara yang paham hak dan kewajibannya serta menjauhkan dirinya dari sikap koruptif dan mampu menanamkan nilai dan prinsip antikorupsi, terutama yang berhubungan dengan peran dan kedudukannya di masyarakat.

Selain itu, insersi pendidikan antikorupsi pada mata kuliah PKn setidaknya dikuatkan dengan survei Center for Indonesian Civic Education (2000) bahwa content for the new civic education should include key concepts such as democracy, good governance, anticorruption, the constitutional, national identity, and civic value. Temuan tersebut menyiratkan bahwa muatan antikorupsi menjadi salah satu hal yang dipromosikan dalam pembelajaran PKn berparadigma baru dan tentunya sejalan dengan pembahasan isu-isu kewarganegaraan yang selalu dinamis dan kontekstual.

Upaya pencapaian hal tersebut di atas salah satunya ialah dengan cara penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan sarat dengan pemanfaatan perkembangan teknologi informasi khususnya melalui penggunaan gawai berbasis android. Namun demikian, ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut dapat dikatakan masih minim serta media pembelajaran yang digunakan menggunakan sumber buku, potongan berita, video, atau media presentasi yang digunakan tidak terintegrasi. Oleh karenanya, sejalan dengan perkembangan teknologi dan guna pencapaian pelaksanaan Pendidikan antikorupsi, maka penulis tertarik untuk mengadakan sebuah riset dan pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai suplemen dalam pembelajaran pendidikan antikorupsi yang integratif secara konten dan fitur media. Selain itu melalui penyediaan media pembelajaran interaktif diharapkan pembelajaran dapat mengembangkan pendekatan konstruktivisme sehingga pembelajaran bagi mahasiswa menjadi lebih bermakna.

2. METHODS

Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan adalah metode waterfall. Tahapan pengembangan sistem waterfall akan menjadi landasan tahapan Perancangan Media Pelatihan Digital Marketing Untuk Peningkatan UMKM Kota Medan Berbasis Website Ini. Waterfall memiliki lima tahapan yang digambarkan sebagai berikut:

a. Analisa kebutuhan

Pada tahap analisa kebutuhan, seorang pengembang harus mendefinisikan apa saja informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan Aplikasi agar dalam proses berikutnya lebih mempermudah pengembangan.

b. Desain

Pada tahapan ini, penulis akan mendesign prototype user interface, database dan dataflow. Prototype user interface akan di desain menggunakan aplikasi Pencil, sedangkan desain data base menggunakan Entitas Relation Data (ERD) dan Dataflow akan di desain menggunakan Data Flow Diagram (DFD). Tahapan desain ini akan mempermudah peneliti dalam mengembangkan Aplikasi.

c. Pembuatan Kode Program (*Coding*)

Pada tahapan coding, penulis akan menerjemahkan tahapan desain sebelum ke dalam bentuk Bahasa pemograman. Adapun Bahasa pemograman yang peneliti gunakan adalah PHP dengan framework Codeigniter 3.0

d. Pengujian (*Testing*)

Setelah dilakukan tahapan coding, untuk mengetahui kinerja media pelatihan maka akan dilakukan pengujian agar didapatkan kekurangan dan error yang ada pada media pelatihan.

e. Pemeliharaan (*maintenance*)

Setelah melakukan pengujian sistem akan ditemukan beberapa perbaikan sistem sehingga perlu dilakukan proses pemeliharaan sistem agar sistem berjalan dan diperbaharui menjadi lebih efisien.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun Langkah-langkah dalam perancangan media pembelajaran *Pendidikan Anti Korupsi* adalah:

1. Perencanaan

Rencana, dalam proses pembuatan media ini dimulai dengan proses perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyimpulkan untuk membuat suatu aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi pada matakuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

2. Disain

Desain, dari informasi dan data yang dikumpulkan pada tahap perencanaan, tahap berikutnya melakukan desain terhadap tampilan halaman depan dan halaman dalam media. Desain diperlukan untuk memberikan keindahan aplikasi. Hal ini dapat berupa kombinasi warna-warna unik, tata letak, jenis huruf yang digunakan agar aplikasi menarik dan tidak membosankan bagi pengguna. Berikut rancangan tampilan awal media Pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Desain Tampilan Awal Media Pembelajaran

Gambar diatas merupakan desain tampilan awal dari media pembelajaran dimana pengguna harus mengklik button menu untuk menampilkan isi menu media Pembelajaran.

Setelah di klik button **Menu** maka tampilan media Pembelajaran akan beralih ke tampilan daftar menu media Pembelajaran. Adapun tampilan media Pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini



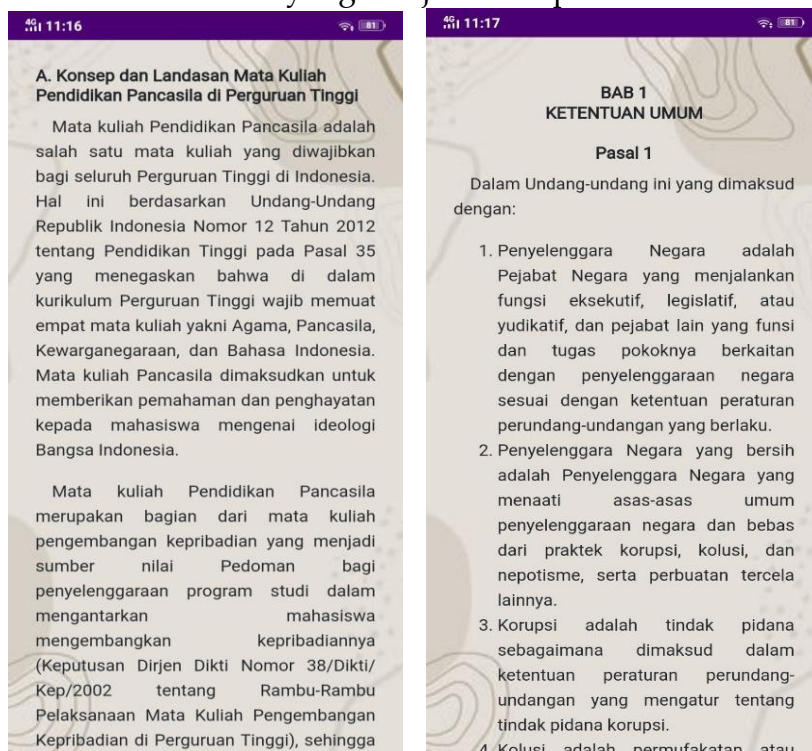
Gambar 2 Halaman Menu Media Pembelajaran

Gambar 3 dibawah ini merupakan halaman jika pengguna mengklik Tombol materi. Akan tertampil 2 tombol yaitu mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan



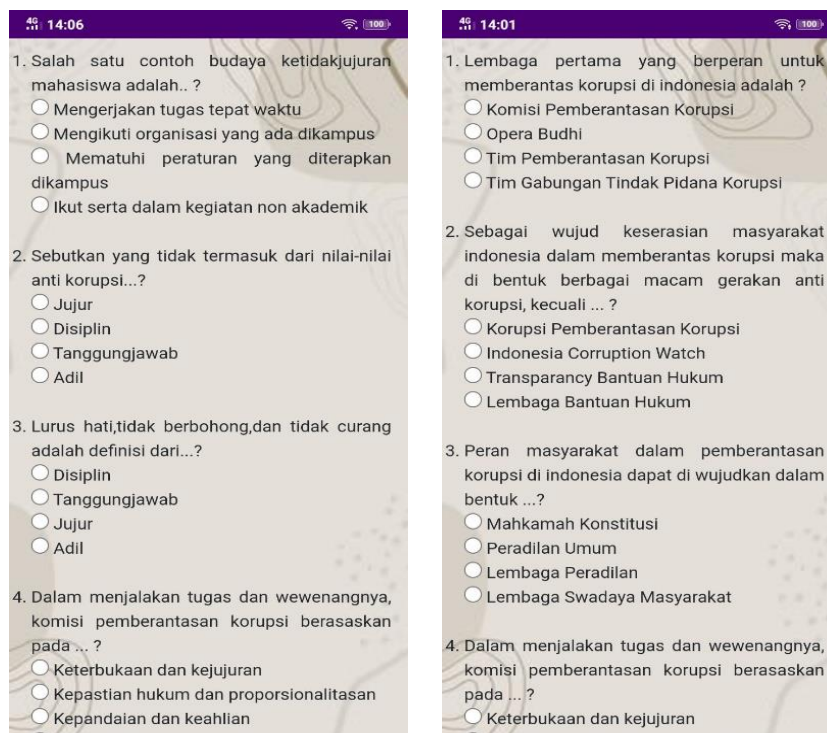
Gambar 3 Halaman Menu Materi

Berikutnya adalah contoh materi yang disajikan di aplikasi



Gambar 4 Isi Materi Pembelajaran

Berikut ini halaman latihan media Pembelajaran pendidikan Anti Korupsi



Gambar 5 Halaman Latihan Media Pembelajaran

Tahap Integrasi dan Pengujian

Validasi Desain

Desain *Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi* juga divalidasi oleh validator. Validator ahli dari penelitian ini yaitu validator materi dan dua dosen sebagai validator Media. Validator ini menilai setiap komponen yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan pedoman penilaian kelayakan media pembelajaran dari Wahono (2006). Hasil penilaian kelayakan media oleh validator dapat diamati pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Aspek Materi

No	Aspek Materi	Skor
	Apek Desain Pembelajaran	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
2	Relevansi tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	4
5	Interaktivitas	3
6	Pemberian Motivasi belajar	4
7	Kontekstualitas dan aktualitas	4
8	Kedalaman Materi	4
9	Kemudahan untuk dipahami	4
10	Sistematis/runut/alur logika jelas	4

11	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan Latihan	4
12	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media Aspek Media

No	Aspek Media	Skor Pakar 1	Skor Pakar 2
ASPEK PERANGKAT LUNAK			
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.	3	4
2	Maintenace (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).	4	3
3	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya) dengan atau tanpa koneksi internet.	4	4
4	Kompabilitas (media pembelajaran dapat di instalasi / dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)	4	4
5	Reusable (sebagian/ seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)	4	4
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL			
6	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)	4	4
7	Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan	4	4
8	Sederhana dan memikat	4	4
9	Audio (<i>narasi, sound effect, backsound, musik</i>)	3	3
10	Visual (<i>Layout design, typography, warna</i>)	4	4
11	Media bergerak (animasi)	4	3
12	<i>Layout interactive</i>	3	4

Berdasarkan Tabel 5.1 dan Tabel 5.2 diatas maka perhitungan masing-masing kriteria adalah berdasarkan pedoman penilaian kelayakan media

Skor tertinggi = 5

Skor terendah = 1

Kelas yang dikehendaki ada 4 yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB) dan Tidak Baik (TB).

Rentang = data terbesar – data terkecil = 5 – 1 = 4 Panjang interval (p) = 0,5

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat ditentukan rentangan skor dan kriteria nilai sebagai berikut.

Rentangan Skor Kriteria

1. $4,0 < \text{skor} \leq 5,0$ Sangat baik
2. $3,0 < \text{skor} \leq 4,0$ Baik
3. $2,0 < \text{skor} \leq 3,0$ Kurang baik
4. $1,0 < \text{skor} \leq 2,0$ Tidak baik

Berdasarkan Tabel 5.1.dan Tabel 5.2, nampak bahwa pakar materi memberikan hasil dengan kriteria “sangat baik” dan pakar media memberikan hasil dengan kriteria “sangat baik” sehingga produk *media pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Masih banyak mahasiswa yang belum memahami secara utuh materi terkait pendidikan antikorupsi. Oleh karena itu, diperlukannya suatu media yang dapat menjangkau minat siswa dalam mempelajari pendidikan antikorupsi, seperti Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android yang dikembangkan oleh peneliti. Aplikasi ini berisi materi pendidikan antikorupsi yang mencakup teks, gambar, audio, dan video sehingga lebih menarik bagi siswa untuk mempelajarinya.
2. Aplikasi ini sangat mempermudah para mahasiswa mencari informasi terkait pendidikan anti korupsi tanpa harus mencari sumber lain dari luar.

REFERENCES

Buku

- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta:UNY Press.
- Handoyo, Eko. 2013. *Pendidikan Antikorupsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Puspito, Nanang. T. 2011. *Pendidikan Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Puspito, Nanang. T. dan Marcella Erwina S. (Ed). 2016. *Buku Panduan Dosen Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi RI.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Jurnal dan Prosiding

Bassil, Youssef. 2012. *A Simulation Model For The Waterfall*. *International Journal of Engineering & Technology*, Vol. 2, No. 5.

Cheng, Gary. 2009. *Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia*. *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol. 25, No. 2, pp. 204-220.

Mahfudz, Asep. 2019. *Pembinaan Nilai Karakter Antikorupsi di Perguruan Tinggi Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila*. *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan Universitas Ahmad Dahlan*, pp. 39-44.

Montessori, Maria. 2012. *Pendidikan Antikorupsi sebagai Pendidikan Karakter di Sekolah*. *Jurnal Demokrasi*, Vol. 11, No. 1, pp. 293-301.

Pradana, Yudha. 2021. *Pengembangan Nilai-Nilai Antikorupsi Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan 2021 Universitas Sebelas Maret Surakarta*, pp. 504-508.

Pradana, Yudha. 2022. *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengembangkan Pemahaman tentang Nilai-Nilai Pancasila*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 11, No. 1, pp. 111-117.

Uswatun Hasanah, Siti. 2018. *Kebijakan Perguruan Tinggi dalam Menerapkan Pendidikan Anti Korupsi*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 2. No.1, pp. 1-13.