

## MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANTI KORUPSI UNTUK MENANAMKAN NILAI KEJUJURAN DAN KESEDERHANAAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI YOGYAKARTA

Sisca Rahmadonna<sup>1)</sup>, Suyantiningsih<sup>3)</sup>

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta <sup>1) & 2)</sup>

Email: [rahmadonna@uny.ac.id](mailto:rahmadonna@uny.ac.id)<sup>1)</sup>, [suyantiningsih@uny.ac.id](mailto:suyantiningsih@uny.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan multimedia interaktif pendidikan anti korupsi untuk menanamkan nilai kejujuran dan kesederhanaan pada siswa sekolah dasar di Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan dalam keseluruhan penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)*. Subjek penelitian adalah para siswa sekolah dasar di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan angket, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, yang didukung *focus group discussion (FGD)* serta buku catatan lapangan/*logbook* sebagai teknik pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan alternative pembelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai integritas pada siswa dan multimedia pembelajaran anti korupsi yang dikembangkan melalui dua tahap pengembangan (Pengembangan media dan pengembangan materi) dan telah divalidasi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk menanamkan nilai integritas, khususnya kejujuran dan kesederhanaan.

**Kata Kunci:** *Multimedia, pembelajaran anti korupsi, nilai kejujuran dan kesederhanaan*

## INSTRUCTIONAL MULTIMEDIA OF ANTI-CORRUPTION TO INSTIL HONESTY AND SIMPLISITY VALUES FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT IN YOGYAKARTA

### Abstract

*This research is intended to develop interactive multimedia of anti-corruption education to instil honesty and simplicity values in elementary school students in Yogyakarta. The approach used in this research is Research and Development (R & D). The subjects of the study were elementary school students in Yogyakarta. This study used questionnaires, observations, interviews, and documentation studies, supported by focus group discussions (FGD) as well as logbooks as data collection techniques. The data obtained were analysed descriptively both quantitative and qualitative. The results showed that teachers significantly need an alternative learning that can instil students' integrity values and this anti-corruption instructional multimedia that has been developed through two stages of development (development of media and material development) and has validated by experts, can be used as an alternative learning to impart integrity value, especially honesty and simplicity.*

**Keywords:** *Multimedia, anti-corruption learning, honesty and simplicity values*

### PENDAHULUAN

Korupsi merupakan masalah besar yang saat ini dihadapi oleh bangsa Indonesia. Hampir setiap hari masyarakat Indonesia mendengar tentang koruptor berita di Televisi maupun di Koran. Tahun 2015 ini kerugian yang dialami Negara akibat korupsi mencapai 31.077 triliun (harian terbit, 2016).

Buramnya situasi yang ada berbanding lurus dengan kompilasi data yang dipublikasikan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Sejak KPK berdiri, KPK telah menangani 411 dengan tipe kasus terbanyak adalah penyuapan dan korupsi di sector pengadaan barang dan jasa (Wibowo, 2015).

Bukan hal yang aneh jika berita tentang korupsi (atau juga penegakan Hukum di bidang korupsi) intens terdengar. Hal ini bahkan telah melahirkan ungkapan satir yang banyak beredar di kalangan aktivis anti korupsi: “apabila kita membaca sepuluh headline surat kabar, sebelas diantaranya pasti adalah mengenai korupsi”.

Reza A.A Wattimena (2012) dalam bukunya filsafat anti korupsi mencoba menarik hubungan antara korupsi dengan pemikiran beberapa tokoh filsafat. Salah satunya adalah pemikiran Hannah Arendt terhadap Adolf Eichmann yang dituliskan dalam bukunya *Eichmann in Jerusalem*. Arendt menarik

kesimpulan tentang banalitas kejahatan (*the banality of evil*) yaitu situasi dimana kejahatan tidak lagi dipandang sebagai suatu kejahatan tetapi sebagai sesuatu yang biasa-biasa saja, sesuatu yang wajar. Hasil pengamatan Arendt ini juga dijelaskan secara ringkas dalam buku *The Philosophy book* (Buckingham, dkk. 2011).

Bila diulas dari definisi atau terminologi korupsi, menurut UNODC (2004 : 23), hingga saat ini tidak pernah ada definisi yang definitif mengenai korupsi. Pendapat ini juga terkonfirmasi dari United Nations Covenant on Against Corruption yang tidak menjelaskan definisi korupsi. Demikian pula dengan Undang-Undang (UU) No 31/1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi sebagaimana telah mengalami perubahan melalui UU No 20/2001. Yang ada hanya '*global common understanding*' atau pemahaman bersama yang berlaku global bahwa korupsi adalah "*the misuse of a public or private position for direct or indirect personal gain*" yang dapat diartikan sebagaimana penyalahgunaan jabatan publik atau privat untuk kepentingan pribadi baik secara langsung atau tidak langsung (UNODC, 2004 : 23).

Untuk melawan korupsi, maka aspek integritas adalah hal yang amat penting. Sedikit banyak hal ini sudah dilakukan oleh pengembangan National Integrity System yang dilakukan oleh TI; Public Sector Integrity Reviews oleh Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD), dlsb. Upaya pembedaan integritas juga sudah dilakukan oleh KPK. Merujuk pada dokumen *Road Map KPK dalam Pemberantasan Korupsi 2011-2023*, salah satu *grand strategy* KPK untuk mencapai Sistem Integritas Nasional adalah dengan pendidikan (2011: 8).

Permasalahan korupsi merupakan permasalahan besar yang membutuhkan kepedulian semua lembaga untuk mau bekerjasama mencari solusi. Permasalahan ini bukan hanya menjadi tanggung jawab KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) semata, tetapi tanggung jawab semua elemen masyarakat. KPK membutuhkan dukungan

seluruh lapisan masyarakat, salah satunya lembaga pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk membentuk karakter calon penerus bangsa yang berintegritas, bermoral dan bertanggungjawab.

Mengingat vitalnya peran pendidikan untuk membangun integritas, maka adalah hal yang esensial untuk memberikan pembiasaan yang baik kepada peserta didik. Hal ini akan dapat membentengi seseorang untuk melakukan kesalahan dalam hidupnya.

Proses pembiasaan seringkali lebih efektif bila dilakukan sejak dini. Lembaga persekolahan dapat mengambil peran untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan (karakter), hal ini dikarenakan persekolahan merupakan tempat dimana anak menghabiskan sebagian besar waktunya. Untuk mewujudkan pendidikan anti korupsi, Hujair (2009) berpendapat bahwa pendidikan di sekolah harus diorientasikan pada tataran *moral action*, agar peserta didik tidak hanya berhenti pada kompetensi (*competence*) saja, tetapi sampai memiliki kemauan (*will*), dan kebiasaan (*habit*) dalam mewujudkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan hal ini maka perlu kiranya sekolah dapat menjadi wahana bagi proses penyadaran akan potensi integritas.

Menyadari pentingnya hal ini, KPK bekerjasama dengan departemen pendidikan berusaha memberikan pemahaman tentang korupsi dan bahaya korupsi sejak dini. Nilai-nilai anti korupsi ini diberikan dari tingkat Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Pemahaman ini diberikan dalam dengan cara menyisipkan pesan-pesan anti korupsi dan nilai-nilai integritas dalam mata pelajaran, atau dengan memberikan suplemen yang dapat digunakan siswa untuk memahami nilai-nilai anti korupsi. Selain itu, guru juga diberikan pemahaman tentang pentingnya pembiasaan terhadap penerapan nilai-nilai integritas dalam aktivitas keseharian siswa.

Sebagai upaya menyediakan sumber belajar yang memadai yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, maka sangat urgen untuk mengembangkan

sebuah *learning resource* berupa multimedia interaktif yang tidak hanya mampu memberikan pemahaman yang komprehensif dan signifikan tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit tentang pendidikan anti korupsi yang berbasis pada penanaman Nilai-kejujuran dan kesederhanaan. Nilai kejujuran dan kesederhanaan dipilih karena kedua nilai ini dianggap sebagai kunci utama dari nilai-nilai integritas anti korupsi.

Dewasa ini penggunaan komputer sudah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari. Tidak bisa dipungkiri pengaruh penggunaan computer menjadi sangat besar dalam membentuk tingkah dan laku seorang siswa. Namun tentu saja program yang diberikan haruslah terkontrol. Ketika pengaruh ini begitu besar, maka media ini dapat dikemas dengan lebih baik agar mampu menyampaikan pesan yang lebih menarik bagi siswa, lebih penting lagi, siswa dapat bermain tanpa merasa bahwa dia juga sedang dalam tahap belajar. Multimedia sebagai salah satu bentuk media yang mampu menampilkan pesan visual yang besar, hendaknya dapat digunakan pula dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini mengacu pada metode pembelajaran untuk memberikan wacana dan pemahaman siswa tentang pendidikan anti korupsi, serta penanaman nilai-nilai integritas dalam diri siswa.

Pemilihan multimedia pembelajaran sebagai alternative penggunaan media di dasari pada analisis karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berapa pada tahap operasional kongkrit Pada prinsipnya media belajar berguna untuk memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini mengacu pada metode pembelajaran untuk memberikan wacana dan pemahaman siswa tentang pendidikan anti korupsi, serta penanaman nilai kejujuran dan kesederhanaan.

Amstrong (2003: 286) dalam bukunya berpendapat bahwa program multimedia yang baik dan dapat digunakan untuk melatih kecerdasan majemuk adalah program yang bersifat "menggantung" yang memungkinkan siswa tidak hanya meng-klik pertanyaan dan jawaban, namun mampu membuat siswa ikut berfikir, mengikut sertakan siswa dalam pemikiran kreatif, pemecahan masalah, membangun, mengambil keputusan, dan lain-lain.

Slamet Suyanto (2003: 162) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran untuk siswa hendaknya menantang dan menyenangkan, dengan melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar.

Multimedia merupakan alat, metoda dan pendekatan yang digunakan untuk membantu menciptakan komunikasi yang lebih berkesan di antara guru dan pelajar selama pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Rob Phillips (1997: 8) mengungkapkan *the multimedia is characterized by the presence of text, pictures, sound, animation, and video; some or all of which are organized into some coherent program.*

Penggunaan multimedia pembelajaran dapat menjadi jembatan belajar bagi siswa, dimana siswa sekolah dasar adalah siswa yang berada pada tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini siswa memiliki perkembangan berfikir yang logis dan berhubungan dengan objek kongkrit. Karakteristik siswa pada masa ini adalah kemampuan yang berkaitan dengan manipulasi langsung terhadap objek yang dilihat dan diamatinya. Karakteristik umum dari struktur operasional kongkrit adalah pernyimbangan antara afirmasi dan lawannya. Margaret (2013) menyimpulkan bahwa pada periode operasional kongkrit anak akan mempresentasikan penalaran secara logis. Pemikiran operasional kongkrit terbatas pada manipulasi langsung atas objek. Oleh sebab itu proses pembelajaran yang diberikan pada siswa dalam rentang usia ini haruslah pembelajaran yang mampu melibatkan siswa

secara aktif agar pembelajaran tersebut menjadi bermakna. Penggunaan multimedia dapat diberikan kepada siswa, namun tentunya perlu memperhatikan karakteristik siswa pada tahapan operasional kongkrit ini. Dimana multimedia yang baik adalah yang mampu membantu siswa membuka penalaran logisnya dengan pelibatan dalam kegiatan belajar.

## METODE

Untuk melaksanakan keseluruhan penelitian ini digunakan pendekatan umum yaitu *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall (1989: 784-785). Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di Yogyakarta yang dipilih dengan *purposive sampling*.

Proses pengembangan yang dilakukan meliputi studi pendahuluan melalui studi literature, yang diperkuat dengan observasi, wawancara dan focus group discussion (FGD). Hasil studi pendahuluan menjadi dasar untuk melakukan tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan dilakukan dua tahapan pengembangan yaitu: pengembangan materi yang menggunakan model pengembangan ADDIE dan pengembangan media yang menggunakan model pengembangan Rob Philips (1997: 38). Setelah multimedia dikembangkan, dilakukan validasi pada ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menyempurnakan multimedia yang dikembangkan. Selanjutnya data yang diperoleh selama proses penelitian di analisis secara deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan multimedia pendidikan anti korupsi yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahapan model pengembangan Borg and Gall.

Pengembangan multimedia pendidikan anti korupsi yang dituangkan dalam artikel ini berfokus pada nilai-nilai kejujuran dan kesederhanaan. Hal ini merupakan hasil analisis dari studi pendahuluan. Dimana pada studi pendahuluan

telah dilakukan observasi ke sekolah-sekolah di Yogyakarta yang melingkupi 2 sekolah di Bantul, 2 sekolah di Sleman, 2 sekolah di Wonosari, dan 2 sekolah di Kulon Progo. Hasil observasi juga dikuatkan dengan wawancara pada guru dan kepala sekolah.

Observasi dilakukan dengan melihat aktivitas siswa sekolah dasar dan berinteraksi secara langsung dengan siswa, guru, serta kepala sekolah. Tingkah laku siswa menjadi objek utama yang diamati. Hal ini sangat penting mengingat implementasi sikap baik, seperti nilai-nilai integritas haruslah merupakan perwujudan dari tindakan siswa tanpa paksaan, namun karena memang sekolah yang telah berhasil menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa. Catharine Simmons, dkk (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa *wellbeing school as having relationships based on equality and respect-both with their friends and teachers*.

Setelah menggali pengetahuan guru dan kepala sekolah tentang pendidikan anti korupsi, secara umum dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah belum memahami dengan baik apa yang dimaksud dengan pendidikan anti korupsi. Bahkan sebagian besar sekolah kesulitan untuk mengintegrasikan nilai-nilai anti korupsi dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas pendukung siswa di sekolah.

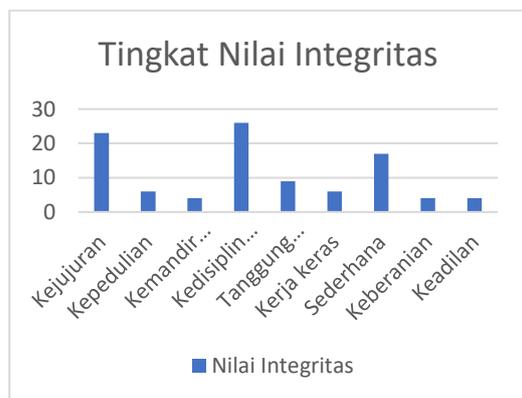
Hal ini juga semakin diperkuat dengan hasil FGD dimana salah satu guru mengungkapkan bahwa belum pernah ada sosialisasi tentang pendidikan anti korupsi dari KPK ke sekolah tempatnya mengajar. Namun menurut guru tersebut, bila dilihat dari poin-poin integritas yang disampaikan, secara tidak langsung sekolah sudah menamamkan beberapa nilai-nilai tersebut pada siswa. Khususnya melalui mata pelajaran PKn.

Menurut guru, selama ini penanaman nilai karakter difokuskan pada proses penyampaian yang berulang-ulang, sehingga menjadi faktor kebiasaan yang dilakukan siswa. Strategi ini dirasa cukup efektif dalam menginternalisasikan pendidikan karakter. Strategi yang dilakukan ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Looijenga, dkk (2015) di mana diketahui bahwa *iteration*

during the design process is an essential element. Spontaneous playing behavior of students indicates that iteration fits in a natural way of learning.

Kegiatan FGD diakhiri dengan pengisian angket yang bertujuan untuk mengklarifikasikan temuan pada saat observasi awal dengan diskusi yang telah berlangsung. Berdasarkan hasil jawaban guru, diketahui bahwa 84,84% dari guru yang hadir mengetahui tentang apa yang dimaksud dengan pendidikan anti korupsi, informasi tersebut mereka peroleh dari media cetak dan media elektronik. Hanya 15,16% guru yang belum mengetahui bahwa ada pendidikan anti korupsi untuk anak sejak dini.

Selain itu, temuan menarik justru muncul pada jawaban pertanyaan nilai integritas apa yang paling perlu dimiliki oleh siswa sekolah dasar, di mana hampir semua guru memilih nilai kedisiplinan sebagai nilai utama. Setelah nilai kedisiplinan baru muncul nilai-nilai integritas yang lain. Tingkat kebutuhan akan nilai-nilai integritas berdasarkan jawaban guru dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1.  
Tingkat kebutuhan Nilai Integritas Menurut Guru

Berdasarkan bagan di atas dapat dilihat bahwa tiga nilai tertinggi yang dianggap paling penting adalah kedisiplinan, kejujuran dan kesederhanaan. Materi kejujuran dan kesederhanaan lebih dipilih daripada materi kedisiplinan karena untuk materi kedisiplinan,

anak sudah terbiasa mendapatkannya sehari-hari di sekolah dan sudah dirasa cukup.

Setelah memperoleh hasil FGD, dirasa perlu untuk melakukan kajian terhadap media pendidikan anti korupsi yang ada (yang telah dikembangkan oleh KPK). Hal ini bertujuan agar multimedia yang akan dikembangkan tidak tumpang tindih dengan media yang telah ada, justru multimedia yang dikembangkan akan melengkapi media yang dikembangkan KPK dan dapat membantu proses pengimplementasian pendidikan anti korupsi sejak dini.

Hasil analisis yang dilakukan terhadap beberapa media yang dikembangkan oleh KPK menunjukkan bahwa media media tersebut memiliki kualitas kemediaman yang baik, namun kualitas konten materi yang kurang. Pesan-pesan pembelajaran masih bersifat abstrak dan belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sehingga perlu untuk dikembangkan kembali suatu media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan lebih kongkrit, yang dapat dengan mudah dipahami oleh anak, sehingga nantinya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil studi pendahuluan, tahapan penelitian dilanjutkan pada pengembangan multimedia. Untuk menghasilkan satu multimedia yang baik yang memenuhi unsur-unsur kelayakan dalam media, sehingga media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik itu pembelajaran individu, kelompok maupun klasikal, maka proses pengembangan ini dilakukan melalui dua tahapan pengembangan, yaitu tahap pengembangan materi dan tahap pengembangan media.

#### A. Pengembangan Materi

Pengembangan materi pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE versi Branch (2010). Di mana materi yang dikembangkan melalui tahapan-tahapan berikut:



Gambar 2.  
Proses ADDIE untuk pengembangan materi

### 1. *Analyze*

Analisis merupakan kegiatan paling awal yang dilakukan untuk menemukan formula dari multimedia yang akan dikembangkan. Oleh sebab itu pada tahap ini dilakukan pembahasan literature yang terkait dengan pendidikan anti korupsi dan pengembangan multimedia bagi sekolah dasar. Selain itu juga dilakukan analisis hasil temuan lapangan baik observasi awal, wawancara, maupun hasil FGD. Hasil analisis inilah yang menjadi pertimbangan utama nilai *Kejujuran dan Kesederhanaan* yang menjadi fokus dalam pengembangan multimedia ini.

### 2. *Design*

Materi yang didesain dan dikembangkan dalam multimedia ini merupakan hasil dari proses analisis, yaitu nilai kejujuran dan kesederhanaan.

### 3. *Develop*

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk mengembangkan tujuan pembelajaran dalam setiap sub bagian materi, dimana pengembangan materi dalam multimedia ini mengadopsi pengembangan materi dari Degeng, 2018.

### 4. *Implement*

Pada tahap ini hasil analisis, desain dan pengembangan dicoba untuk diterapkan dalam penyusunan format materi secara utuh, dengan tujuan agar siswa sebagai pengguna dapat menangkap pesan yang diberikan dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 5. *Evaluate*

Tahapan evaluasi dilakukan secara terus menerus selama proses pengembangan materi. Tahapan ini bertujuan untuk menelaah dan menilai kembali setiap tahapan pengembangan yang telah dilakukan. Bila terdapat tahapan yang kurang sesuai, maka dilakukan kajian ulang dan revisi sebelum melanjutkan ke tahapan pengembangan materi selanjutnya.

## B. Pengembangan Media

Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metode penelitian, pengembangan media menggunakan model pengembangan Rob Phillips, dimana tahapan pengembangan tersebut meliputi:

### 1. *Design*

Proses desain dalam pengembangan media merupakan proses awal yang menjadi bagian terpenting. Dalam proses desain ini, dilakukan penjabaran materi yang telah dikembangkan dengan media yang akan dikembangkan. Tahapan desain meliputi:

- Pemahaman materi yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya
- Penerjemahan materi ke dalam konsep multimedia pembelajaran
- Penyusunan naskah awal multimedia berdasarkan pemahaman terhadap materi yang telah dikembangkan
- Evaluasi naskah awal yang telah dikembangkan

Dalam proses desain ini, diputuskan bahwa akan dikembangkan multimedia pembelajaran yang berisi Film pendek dan games animasi. Film pendek dalam format video ini berujuan untuk mengantarkan materi kepada siswa dengan cara yang lebih menarik. Kemudian untuk menginternalisasikan materi tersebut, maka didukung dengan simpulan sederhana dalam bentuk animasi dan kegiatan evaluasi yang dibuat dalam bentuk permainan.

### 2. *Development*

Pada tahap ini, dilibatkan tim pengembang yang terbagi menjadi dua tim, yaitu tim pengembang video dan tim pengembang animasi. Tim pengembang video menerjemahkan naskah video yang telah disusun menjadi film pendek yang menarik dan

sesuai dengan karakteristik anak. Ada dua tema film pendek yang dikembangkan, yaitu: Tema Kejujuran yang dibuat film dengan judul “Beli Gula atau Es” dan tema Kesederhanaan yang dibuat dalam film berjudul “Fajar dan Riski”.

Sementara itu, tim pengembang animasi menyesuaikan animasi yang dibuat dengan film yang dikembangkan. Dimana siakhir film ditayangkan simpulan cerita dalam animasi sederhana, kemudian dilanjutkan dengan permainan yang bertujuan untuk evaluasi materi dan internalisasi nilai. Berikut tampilan awal multimedia yang dikembangkan



Gambar 3.  
Tampilan awal multimedia pembelajaran

### 3. Evaluation

Tahap evaluasi ini menjadi tahap yang krusial, dimana pada tahap ini dilakukan pembacaan kembali terhadap multimedia yang dikembangkan. Pengecekan kebenaran materi dan kesesuaian multimedia dengan karakteristik peserta belajar menjadi poin yang terpenting. Karena pada prinsipnya multimedia yang dikembangkan ini haruslah tidak hanya menarik namun napat menyampaikan pesan nilai-nilai integritas secara jelas dan efektif, tanpa membuat siswa merasa terpaksa dalam mempelajarinya.

Pada tahap penyusunan bentuk bentuk evauasi ini juga melibatkan pakar untuk memberikan masukan pada multimedia yang dikembangkan. Pelibatan pakar dalam hal ini dilakukan dalam bentuk diskusi terhadap apa yang diharapkan KPK terhadap pendidikan anti korupsi yang diberikan sejak dini. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan orang yang berkecimpung dibidang media untuk memberikan pasukan pada proses pengembangan yang dilakukan.

### 4. Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap akhir dari proses pengembangan. Tahap ini dilaksanakan setelah semua proses pengembangan selesai. Pada tahap ini diharapkan siswa dapat memahami setiap bagian pesan yang ingin disampaikan, sehingga nilai-nilai integritas sebagai bagian dari pendidikan antikorupsi ini dapat terinternalisasikan dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Multimedia yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Menurut ahli materi, secara umum materi yang disampaikan dalam multimedia sudah dianggap baik dan dapat digunakan untuk menyampaikan dan menginternaslisasikan nilai-nilai integritas sebagai bagian dari pendidikan anti korupsi kepada anak-anak. Selain itu pemilihan materi kejujuran dan kesederhanaan juga telah dianggap tepat dengan kebutuhan siswa dan sejalan dengan nilai-nilai pendidikan karakter yang dikembangkan di sekolah dasar. Ahli materi juga menyatakan bahwa hasil analisis awal dari media yang telah dikembangkan KPK pun cukup menjadi dasar untuk mengembangkan materi multimedia yang dapat menginternalisasikan nilai-nilai integritas pada siswa. Dilihat dari kualitas media secara kualitas teknis, ahli media menyatakan bahwa pengambilan Gambar yang dilakukan sudah baik dan sudut-sudut pengambilan gambar pun sudah baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif media untuk menanamkan nilai-nilai integritas pada siswa sekolah dasar.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kondisi awal yang dilakukan untuk pengembangan multimedia pendidikan anti korupsi menunjukkan bahwa pengembangan nilai integritas yang paling dibutuhkan di

- sekolah adalah nilai Kejujuran dan Kesederhanaan.
2. Pada tahapan pengembangan, dilakukan dua proses pengembangan. Pengembangan materi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) dan tahap pengembangan multimedia menggunakan model pengembangan Rob Philips.
  3. Multimedia pendidikan anti korupsi yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media untuk menanamkan nilai-nilai integritas pada siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2. (2003). *Sekolah Para Juara*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1989). *Educational research: an introduction (4<sup>th</sup> ed.)*. New York & London: Logman.
- Branch, Robert Maribe. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Buckingham, W. e. (2011). *The Philosophy Book*. London: DK Dorling Kindersley.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 2018. Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variable untuk pengembangan Teori dan Penelitian. Yogyakarta: Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. Pendidikan Anti Korupsi. Bahan Kuliah: Dinamika Pemikiran Dalam Islam Peran Teknologi Informasi Internet Sebagai Media e-learning. [diunduh, Mei 24, 2016]
- Looijenga, Annemarie, dkk. 2015. The effect of iteration on the Design Performance of Primary School Children. *International Journal of Technology and Design Education*. (25) (1), pp. 1-23. February 2015. Springer. DOI 10.1007/s10798-014-9271-2.
- Gredler, Margaret E. 2013. *Learning and Instruction. Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Harian Terbit. 2016. ICW: Tahun 2015, Kerugian Negara Akibat Korupsi Rp. 31.077 Triliun. Artikel dipublish pada Rabu, 24 Februari 2016. <http://nasional.harianterbit.com> [diunduh, Mei 22, 2016]
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). (2006). *Memahami Untuk Membasmi: Buku Saku Untuk Memahami Tindak Pidana Korupsi*, Jakarta: KPK.
- Kompas. (2013). "Mencari Pemimpin Berintegritas Publik". Tersedia pada: <http://nasional.kompas.com/read/2013/06/04/12424423/Mencari.Pemimpin.Berintegritas.Publik>, [terakhir dikunjungi 25 Mei 2016]
- Philips, Rob. (1997). *The developers handbook to interactive multimedia (practical guide for educational application)*. London: Kogan Page.
- Reza A.A Wattimena. (2012) *Filsafat Anti Korupsi. Membedah Hasrat Kuasa, Pemburuan Kenikmatan, dan Sisi Hewani Manusia di Balik Korupsi*. Yogyakarta: Kanisius
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Transparency International (TI). (2015). "Corruption Perception Index 2015." tersedia pada: [www.transparency.org](http://www.transparency.org) [diunduh April 10, 2016]
- United Nations Convention Against Corruption (UNCAC). Tersedia pada: [https://www.unodc.org/documents/brussels/UN\\_Convention\\_Against\\_Corruption.pdf](https://www.unodc.org/documents/brussels/UN_Convention_Against_Corruption.pdf) [terakhir dikunjungi pada 25 Mei 2016]
- Wibowo, R.A. (2015). "Mencegah Korupsi di Pengadaan Barang dan Jasa: Apa yang sudah dan yang masih harus dilakukan? ("Preventing Corruption in Public Procurement: what has been done and what should be done?")", *Jurnal Integritas*, (1) (1): pp 37-60.