

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANTIKORUPSI UNTUK PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR BERBASIS ANIMASI (Studi Kasus SDN 89 Pondok Kelapa)

Amri Hamdani¹, Desi Andreswari², Asahar Johar³

Program Studi Infomatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu.
Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A INDONESIA
(telp: 0736-341022; fax: 0736-341022)

¹amrihamdani@gmail.com

²desi.andreswari@unib.ac.id

³asahar.johar@unib.ac.id

Abstrak: Korupsi Merupakan fenomena global dan tentunya menjadi masalah besar bagi masa depan bangsa ini. Dalam jangka panjang (*long term*) keberhasilan praktek penanggulangan dan pemberantasan korupsi tidak hanya bergantung pada aspek penegakan hukum (*law enforcement*) belaka, namun juga ditentukan oleh aspek pendidikan yakni pendidikan antikorupsi. Salah satu cara mudah untuk mengajarkan sikap yang anti terhadap Korupsi kepada anak-anak adalah dengan menampilkan Gambar, Suara, dan Animasi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah memberikan wawasan dan pengetahuan anak-anak pendidikan Sekolah dasar tentang sikap Antikorupsi Sehingga dapat memperkenalkan sebagian dari perilaku koruptif dan sikap Antikorupsi serta dapat mengimplementasikan Media Animasi sebagai media Pembelajaran Antikorupsi di SDN.89 Pondok Kelapa. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Software Adobe Flash Cs6* dan Bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*. Aplikasi ini berisi 3 (tiga) menu yaitu, Menu materi yang berisi materi perilaku koruptif dan sikap Antikorupsi, menu Video yang berisi video contoh perilaku Antikorupsi, dan menu latihan Soal yang berisi latihan soal sederhana. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Media Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Animasi. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilaksanakan, hasil pengujian menunjukkan adanya pengaruh terhadap aspek pemahaman siswa mengenai Sikap Antikorupsi. Dan secara fungsional aplikasi sudah sesuai, layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Antikorupsi di SDN.89 Pondok Kelapa.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Perilaku Koruptif, Sikap Antikorupsi, SDN.89 Pondok Kelapa

Abstract: Corruption is a global phenomenon and certainly a big problem for the future of this nation. In the long term (*long term*) the success of the practice of combating and combating corruption does not only depend on the aspect of law enforcement, but also is determined by the educational aspect of Anticorruption education. One easy way to teach anti-corruption attitudes to children is by displaying images, sounds and animations.

Therefore, the purpose of this study is to provide insight and knowledge of elementary school education children about anti-corruption attitudes so that they can introduce some of the corrupt behaviors and anti-corruption attitudes to be able to apply them to everyday life, also can implement Animation Media as an Anti Corruption Learning medium in Primary School.89 Pondok Kelapa. programming language. This application contains 3 (three) menus, namely, a material menu containing material for corrupt behavior and anti-corruption attitudes, a video menu containing video examples of anti-corruption behavior, and a practice exercise menu containing simple exercises. The results of this study are in the form of Animation Based Anti Corruption Learning Media applications. Based on the results of tests that have been carried out, the test results indicate an influence on aspects of student understanding of Anti-Corruption attitudes.and learning media at Primary School. 89 Pondok Kelapa.

Keyword: Learning Media, Corruptive, SDN 89 Pondok Kelapa

I. PENDAHULUAN

Masalah korupsi adalah masalah yang sangat mendasar bangsa ini, terlebih Indeks peta Korupsi Indonesia dari Tahun 2010 hingga 2018 belum menunjukkan penurunan bahkan Indonesia menjadi negara Terkorup di Kawasan Asia tenggara. Pada tahun 2018 tercatat KPK telah melakukan penindakan tindak Pidana Korupsi dengan rincian Penyelidikan 164 Perkara, Penyidikan 199 Perkara, Penuntutan 151 Perkara, inkracht atau Perkara yang berkekuatan Hukum tetap 106 Perkara, dan Eksekusi 113 Perkara perilaku yang korup ini,

maka Indonesia masih jauh dari kata Good Governance dan pembangunan Ekonomi (KPK, 2018) [1].

Dalam upaya pemberantasan Korupsi, diperlukan kerjasama semua pihak dan elemen masyarakat tidak hanya institusi terkait saja. Oleh karena itu, pemberantasan Korupsi tidak cukup dengan penegakan hukum semata, tetapi pencegahan dan pemberantasan Korupsi harus dilakukan melalui pembentukan karakter penerus bangsa yang anti terhadap Korupsi. Korupsi merupakan salah satu patologi sosial yang dalam jangka panjang bukan saja merugikan secara ekonomis, namun dapat menghancurkan sendi-sendi kehidupan negara, bahkan kehancuran Spiritual (Parwitaningsih, 2005) [2].

Sejalan dengan pemikiran di atas, salah satu upaya yang dilakukan untuk penanaman pola pikir, sikap, dan perilaku antikorupsi adalah melalui Sekolah, karena sekolah berfungsi sebagai proses Pembudayaan (Hassan, 2004). Sekolah sebagai lingkungan kedua bagi anak dapat menjadi pembangunan karakter bangsa dengan cara memberikan nuansa dan atmosfer yang mendukung upaya menginternalisasikan nilai dan etika yang hendak ditanamkan, termasuk di dalamnya perilaku yang antikorupsi sejak dini [3].

Salah satu pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa Sekolah Dasar sebagaimana digambarkan di atas adalah melalui media Pembelajaran Berbasis Komputer yang berbentuk Animasi. Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud dapat berupa gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, tumbuhan, gedung dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan animasi ini maka siswa Sekolah Dasar dapat menyerap dengan baik konten-konten yang di tayangkan sehingga dapat memberikan nuansa pembelajaran yang tidak membosankan dengan tayangan yang menggambarkan sikap Antikorupsi [4].

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Korupsi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 1998), Korupsi berarti Busuk; palsu; suap. Korupsi merupakan tindakan yang dapat menyebabkan sebuah negara menjadi bangkrut dengan efek yang luar biasa seperti hancurnya perekonomian, rusaknya sistem pendidikan dan pelayanan kesehatan yang tidak memadai. Di Negara Indonesia sendiri, Korupsi menjadi hal yang sangat mengakar dan sulit untuk di hindarkan. Semua pihak yang terkait dengan sebuah korupsi seakan menutup mata dan lepas tangan seolah-olah tanpa terjadi apa-apa. Padahal korupsi adalah tindakan yang sangat merugikan rakyat, akhirnya rakyat yang terkena dampak dari kasus-kasus korupsi tersebut.

B. Pendidikan Antikorupsi

Pendidikan antikorupsi merupakan fenomena global, karena sebagian besar negara di dunia mulai dari eropa, amerika, asia dan australia sudah melaksanakan praktek pendidikan antikorupsi. Berdasarkan penelusuran melalui jaringan internet menunjukkan praktek pendidikan antikorupsi sudah dilaksanakan di negara bekas komunis dikawasan Eropa Timur seperti Polandia, dan Hungaria. Tidak ketinggalan pula negara-negara di Afrika seperti nigeria juga sudah mempraktekan pendidikan antikorupsi. secara umum tujuan pendidikan antikorupsi adalah pembentukan

pengetahuan dan pemahaman mengenai bentuk korupsi dan aspek-aspeknya. Perubahan persepsi dan sikap terhadap korupsi dan pembentukan keterampilan dan kecakapan baru yang ditunjukkan melawan korupsi (Dharma, 2004).

C. Pengertian Animasi

Animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran, sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Mayer & Moreno, 2002).

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam Penelitian ini. Data dan informasi dapat berupa buku-buku ilmiah, laporan penelitian, skripsi, jurnal dan sumber-sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan pemahaman Pembelajaran Berbantuan Komputer.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menelusuri dan mengetahui kedalaman pemahaman siswa tentang korupsi? Apa akibatnya bagi masyarakat dan bangsa Indonesia? Apa yang dapat dilakukan untuk dapat memerangi korupsi ini? Selain itu, wawancara juga digunakan untuk memperoleh

respon mereka terhadap pengembangan media video Animasi tersebut.

3. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan yaitu SDN.89 Pondok Kelapa untuk melakukan pengamatan terhadap objek penelitian untuk memperoleh keterangan data yang lebih akurat mengenai hal-hal yang diteliti serta untuk mengetahui relevansi antara jawaban responden dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan untuk penelitian ini adalah menggunakan prototyping model. Model prototyping merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhannya-kebutuhan informasi pengguna secara cepat (Pressman, 1997). Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek software tersebut yang akan nampak bagi pengguna. Prototype tersebut di evaluasi oleh pengguna dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan software. Iterasi pada saat prototype ditunjukkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukan.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis dan definisi kebutuhan sistem dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik studi pustaka yang bersumber dari literatur berupa buku-buku, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah dan lain sebagainya mengenai hal-hal yang

dibutuhkan dan mendukung Media Pembelajaran Antikorupsi menggunakan Video Animasi.

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dikerjakan setelah tahap analisis dan definisi kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Kegiatan yang dilakukan di tahap ini adalah menerjemahkan analisis ke dalam bentuk rancangan antarmuka dari aplikasi pengembangan video animasi untuk pembelajaran Antikorupsi. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya akan dikerjakan oleh programmer. Hasil dari tahap ini akan dievaluasi kembali, jika masih belum sempurna, maka dikembalikan ke tahap sebelumnya yaitu tahap perancangan.

3. Evaluasi Prototype

Client mengevaluasi prototype yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Aplikasi akan diujicoba, apakah sudah memenuhi syarat untuk menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh, bebas dari error dan memenuhi kebutuhan sesuai tujuan dari pembuatan aplikasi.

C. Metode Pengujian Sistem

Proses Pengujian yang dilakukan pada aplikasi yang dibuat menggunakan black box testing yang meliputi pengujian alpha. dengan mengamati hasil eksekusi antarmuka melalui data uji dan memeriksa fungsional dari aplikasi yang telah dibuat. Pengujian alpha dapat dilakukan dengan cara melakukan pengujian operasional yaitu menampilkan subfungsi dan menjalankannya. Pengkoreksian kesalahan dilakukan jika terdapat kesalahan. Adapun langkah-langkah dalam Black-Box-Testing adalah sebagai berikut:

- a. Pengujian *alpha*. Pengujian dapat dilakukan dengan cara melakukan pengujian operasional yaitu menampilkan

setiap subfungsi dan menjalankannya. Persentase dari setiap subfungsi dihitung dengan persamaan berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Aktifitas Berhasil}}{\text{Jumlah Seluruh Aktifitas}} \times 100\%$$

Aktifitas dikatakan berhasil, jika jumlah persentase aktifitas berhasil ≥ 50 %. Hasil pengujian alpha digunakan untuk melihat apakah fungsi dari subfungsi sesuai dengan Antarmuka Aplikasi yang ditampilkan atau tidak.

- b. Jika terjadi kesalahan maka dilakukan koreksi terhadap kesalahan tersebut.

D. Metode Uji Kelayakan Sistem

Uji kelayakan dan kemudahan sistem dilakukan untuk mendapatkan penilaian langsung tentang pengoperasian Aplikasi, tampilan, dan isi Aplikasi yang telah dibuat.

1. Kuisisioner

Kuesioner atau angket berupa daftar pertanyaan yang ditujukan kepada responden dengan harapan memberikan respon terhadap pertanyaan untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti. Kriteria penilaian pada uji kelayakan sistem berupa tampilan, kemudahan pengoperasian Aplikasi, dan informasi mengenai Sikap Antikorupsi.

2. Tabulasi Data

Proses perhitungan data angket menggunakan skala likert. Skala likert adalah perhitungan skor pada tiap-tiap interval dari pernyataan yang diberikan ke responden. Kriteria dari masing-masing penilaian tentang kualitas sistem sebagai berikut :

- a) Sangat Setuju (SS) berarti Aplikasi digunakan dengan tampilan yang sangat menarik dan informasi yang disajikan sesuai dan dapat dimengerti

dengan mudah oleh pengguna. Bobot untuk kriteria ini adalah 4.

- b) Setuju (S) berarti aplikasi mudah digunakan dengan tampilan yang menarik dan informasi yang disajikan sesuai dan dapat dimengerti. Bobot untuk kriteria ini adalah 3.
- c) Kurang Setuju (KS) berarti aplikasi cukup mudah dimainkan dengan tampilan yang cukup menarik dan informasi cukup sesuai. Bobot untuk kriteria ini adalah 2.
- d) Tidak Setuju (TS) berarti aplikasi sulit dimainkan dengan tampilan yang tidak menarik dan informasi yang disajikan tidak sesuai dan sulit dimengerti. Bobot untuk kriteria ini adalah 1.

Hasil dari proses perhitungan disajikan dalam bentuk tabel, maka didapatkan nilai uji kelayakan terhadap sistem. Berikut adalah persamaan perhitungan data angket dengan menggunakan skala likert :

$$P = \frac{x}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

t : Frekuensi dari setiap jawaban angket

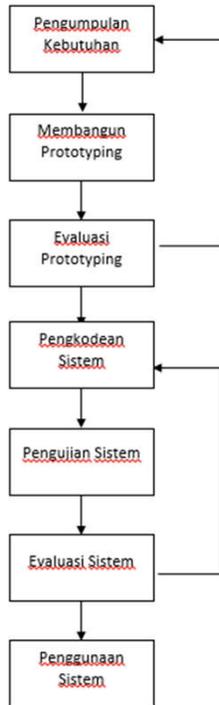
n : Jumlah skor ideal

IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Alur Kerja Sistem

Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Antikorupsi Menggunakan Media Animasi ini menyajikan Pemahaman kepada peserta didik kelas 3 (Tiga) Sekolah Dasar mengenai Perilaku Koruptif dan Sikap-sikap Antikorupsi disertai dengan Animasi, Serta Latihan Soal Sederhana. Terdapat 10 (Sepuluh) Soal yang akan di Jawab Oleh Peserta. Alur kerja sistem aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Antikorupsi

Menggunakan Media Animasi ini dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1. Alur Kerja Sistem

B. Perancangan *Storyboard*

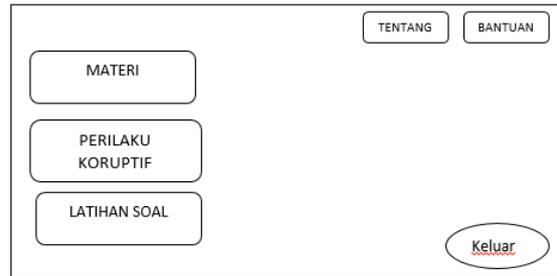
Storyboard adalah gambar awal dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Hal ini bertujuan untuk menganalisa apakah posisi gambar atau button sudah sesuai dan dapat dikenali oleh user.

C. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Tahap perancangan Antarmuka (*interface*) merupakan acuan untuk tahap implementasi bagian-bagian perancangan sistem, pada tahap ini juga dijelaskan mengenai gambaran sistem atau aplikasi yang akan dibangun melalui Antarmuka (*interface*). Antarmuka (*interface*) merupakan bagian dimana terjadi komunikasi antara user dengan sistem. Antarmuka (*interface*) dirancang dengan tujuan untuk memudahkan user untuk

memahami sistem dan menggunakan sistem. Selain itu, Antarmuka (*interface*) harus dibuat sederhana.

a. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Utama



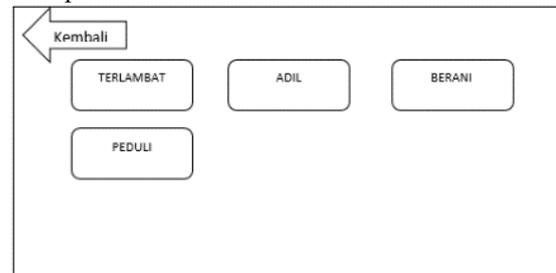
Gambar 2. Antarmuka halaman menu utama

b. Perancangan Antarmuka Menu Materi



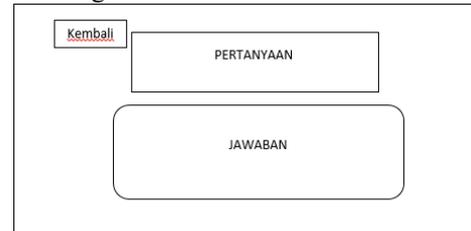
Gambar 3. Antarmuka menu materi

c. Perancangan Antarmuka Menu Perilaku Koruptif



Gambar 4. Antarmuka menu perilaku koruptif

d. Perancangan Antarmuka Menu Latihan



Gambar 5. Antarmuka menu latihan soal

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan implementasi

Setelah proses analisis dan perancangan sistem selesai dilakukan, maka selanjutnya adalah proses implementasi sistem kedalam kode program. Dalam pengkodean sistem pada penelitian ini menggunakan beberapa bantuan perangkat lunak apapun keras dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil implementasi sistem mencakup implementasi antarmuka dan pengujian sistem yaitu blax box yang telah dilakukan terhadap sistem yang dibangun untuk menguji fungsi-fungsi yang ada pada sistem yang dibangun. Pada subbab ini akan dibahas mengenai Antarmuka dari sistem yang telah dibangun. Pada tahapan antarmuka ini, sistem akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Actionscript 3.0. Berikut adalah gambar halaman menu utama.



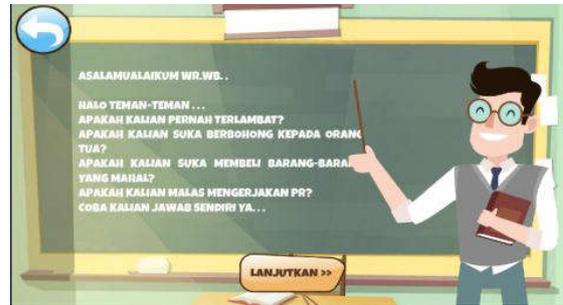
Gambar 6. Tampilan halaman menu utama

Gambar diatas merupakan tampilan halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat 3 (Tiga) menu, yaitu menu materi, menu perilaku koruptif, dan menu latihan soal. Berikut adalah penjelasan pada masing-masing menu.

a. Menu materi

Menu ini berisi materi tentang perilaku koruptif dan sikap antikorupsi. Pada menu ini terdapat Sebuah Karakter Bapak guru yang sedang menjelaskan Materi di Papan Tulis. Terdapat tombol kembali dan lanjutkan pada menu ini. tombol Kembali untuk kembali ke menu awal dan

tombol lanjutkan untuk melanjutkan materi selanjutnya.



Gambar 7. Tampilan materi antikorupsi

Gambar diatas merupakan tampilan pada menu materi. Aplikasi ini menampilkan animasi karakter Bapak Guru yang sedang menjelaskan materi tentang Perilaku koruptif dan sikap Antikorupsi. Tokoh karakter pada animasi diatas di import ke tools adobe flash player. Karakter tersebut di gerakkan dengan cara mengubah waktu dari frame awal ke frame terakhir. Sehingga tampak bergerak seakan sedang menjelaskan materi. Pada materi menggunakan input teks sehingga terlihat teks materi yang sedang dijelaskan. Di menu ini juga terdapat efek suara karakter guru yang di input menggunakan efek suara yang telah direkam menggunakan import suara menggunakan format wav.

b. Menu Perilaku Koruptif

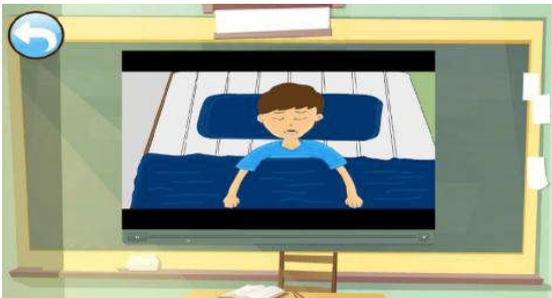


Gambar 8. Tampilan halaman menu perilaku koruptif

Menu ini berisi 4 (empat) video animasi yang menggambarkan sikap terlambat kesekolah, adil, berani, dan peduli. Video animasi tersebut dibuat menggunakan aplikasi adobe after effect. Kemudian di import ke dalam adobe flash player

menggunakan format mp4. Video yang telah di import tersebut bisa diputar ketika pengguna memilih salah satu video tersebut.

c. Menu Video Terlambat Sekolah



Gambar 9. Video Terlambat Kesekolah

Gambar diatas adalah isi dari Video Animasi Terlambat Sekolah. Video Animasi ini menggambarkan seorang siswa yang bernama Doni yang telat sekolah dan mendapat hukuman dari Bapak Guru.

d. Menu Video Adil



Gambar 10. Video perilaku adil

Gambar diatas adalah video yang menggambarkan sikap Antikorupsi, yaitu sikap Adil. Pada animasi ini terdapat dua orang Pemeran yaitu Petruk dan Bagong. Petruk dan bagong adalah sahabat sejati. Setiap hari mereka membawa bekal ke sekolah. Mereka saling berbagi dan bersikap adil satu sama lain.

e. Menu Video Berani



Gambar 11. Video perilaku berani

Gambar diatas adalah video yang menggambarkan sikap berani. Pemeran dari video ini adalah Andi. Ketika Bu guru bertanya, Andi selalu takut untuk menjawab pertanyaan tersebut. Akhirnya Andi di nasehati dengan Ibu nya dan menjadi berani untuk menjawab pertanyaan di keesokan hari nya.

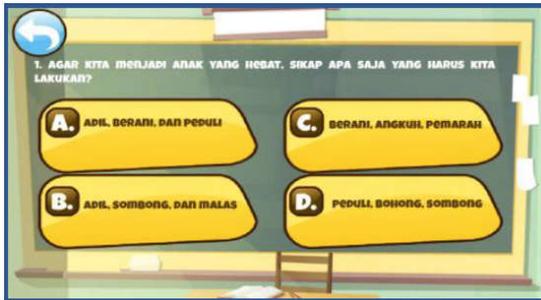
f. Menu video peduli



Gambar 12. Video perilaku peduli

Gambar diatas adalah video yang menggambarkan sikap peduli. Video ini menggambarkan seorang siswa yang mengajak teman-temannya untuk menjenguk salah satu temannya yang sedang sakit. mereka pun menjenguk teman yang sedang sakit dan temannya yang sedang sakit merasa senang karena telah menjenguk nya.

g. Menu Latihan Soal

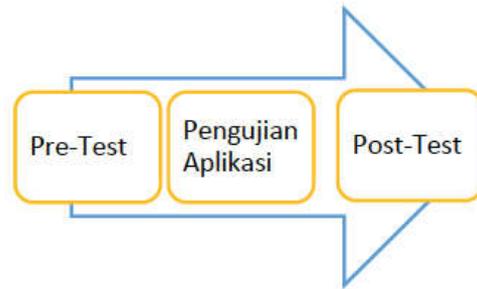


Gambar 13. Tampilan menu latihan soal

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu Latihan Soal. Soal yang ada pada menu ini adalah soal seputar materi yang ada pada menu materi sebelumnya. Pada menu ini terdapat sepuluh soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh pengguna. Pengguna dapat memilih pilihan A, B, C dan D. Setiap soal hanya terdapat satu jawaban yang benar. Pada menu latihan ini tidak terdapat nilai dan tingkatan soal. Menu ini juga terdapat efek suara ketika pengguna menjawab salah ataupun benar. Ketika pengguna menjawab benar terdapat penjelasan bahwa jawaban tersebut benar dan ketika pengguna menjawab salah maka terdapat penjelasan bahwa jawaban tersebut salah dan diberikan penjelasan atas jawaban yang dipilih tersebut. Menu latihan ini selesai ketika pengguna sudah menjawab sepuluh soal yang benar.

B. Pengujian Pretest dan Posttest

Pre-test dan post-test merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil. Penulis memilih pre-test dan post-test untuk pengujian ini untuk mengetahui perbandingan tingkat pengetahuan tentang Sikap Antikorupsi sebelum dan sesudah Menggunakan aplikasi ini. Target partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas III , di SD N 89 Pondok Kelapa.



Gambar 14. Tahapan pengujian

Tahap pengujian dimulai dari tahap pre-test, tahap pengujian aplikasi dan tahap post-test. Penulis membagikan lembaran soal Sebanyak 5 Soal kepada partisipan untuk mengetahui tingkat pengetahuannya Tentang Sikap Antikorupsi sebelum mencoba aplikasi. Setelah semua soal telah dijawab oleh partisipan, penulis menghitung nilai yang diperoleh oleh partisipan pada sesi pre test. Nilai tersebut nantinya akan dibandingkan dengan nilai pada sesi post-test.

Tabel 1. Hasil pretest dan posttest

NO	NAMA	PRETEST	POSTEST
1	WAHYU	40	100
2	RIDHO	20	60
3	SAFIRA	60	100
4	NIA	40	60
5	YUSUF	60	80
6	GUFRON	60	80
7	HUDA	60	100
8	FERDI	60	100
9	FIONA	20	60
10	CACA	80	100
11	RAHMA	40	80
12	UMMI	40	80
13	MUTIA	80	100
14	CELSI	20	60
15	RECI	100	100
16	DIMAS	40	80
Rata-Rata		51,25	83,75

Setelah pengujian aplikasi dan pengujian pre-test dan post-test, selanjutnya melakukan

pengolahan data dengan metode Paired-Samples T-Test menggunakan tool SPSS (Statistical Product and Service Solutions) untuk perbandingan hasil nilai pre-test dan post-test. Uji Paired Samples T-Test digunakan sebagai uji komparatif terhadap dua variabel/sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Setelah penulis melakukan pengolahan terhadap data nilai pre-test dan post-test melalui metode Paired-samples T Test menggunakan SPSS dengan tingkat kepercayaan (confidence interval) sebesar 95%, maka di dapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Bagian pertama (Paired Samples Statistics) menunjukkan ringkasan statistik. Terlihat bahwa rata-rata nilai pre-test adalah sebesar 51,25 dan rata-rata nilai post-test adalah sebesar 83,75 yang artinya mengalami peningkatan sebesar 32,5 poin. Standar deviasi menunjukkan variasi data pada setiap variabel. Dari hasil output tersebut dapat dilihat bahwa standar deviasi nilai pre-test sebesar 23,058 dan standar deviasi nilai post-test sebesar 16,683 dan N menunjukkan banyaknya data, yaitu 16 data.
- b. Bagian kedua (Paired Samples Correlations), menunjukkan hasil korelasi antara kedua variabel menghasilkan angka 0,784 dengan nilai signifikan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara data nilai pre-test dan post- test adalah erat dan benar-benar berhubungan secara nyata.
- c. Bagian ketiga (Paired Samples Test) diinterpretasikan sebagai berikut:

1) Hipotesis

H0 : Rata-rata nilai pre-test dan post-test adalah sama atau tidak berbeda secara nyata.

H1 : Rata-rata nilai pre-test dan post-test adalah tidak sama atau berbeda secara nyata.

- 2) Tingkat kepercayaan Pada tingkat kepercayaan 95%, maka nilai alpha nya adalah 5% atau 0,05. Maka: $\alpha = 0,05$

3) Daerah kritis

Untuk menentukan keputusan, dapat digunakan metode perbandingan antara nilai signifikansi dengan nilai alpha. Ketentuannya sebagai berikut: Jika nilai sig > 0,05 maka gagal tolak H0 (terima H0) Jika nilai sig < 0,05 maka tolak H0 (terima H1).

4) Keputusan

Karena nilai signifikansi yang muncul pada SPSS adalah 0,000 maka: $0,000 < 0,05$ (tolak H0, terima H1)

- 5) Kesimpulan Berdasarkan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 95%, terdapat hubungan yang signifikan atau ada perbedaan secara nyata antara nilai pre-test dan post- test. Berdasarkan hasil dari post-test, Aplikasi media Pembelajaran Antikorupsi mampu menambah pengetahuan dan pemahaman Anak terhadap Sikap Antikorupsi.

Setelah pengujian aplikasi dilakukan, dapat dilihat bahwa aplikasi media Pembelajaran Antikorupsi dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang Sikap Antikorupsi. Hal ini terlihat dari hasil pengolahan data yang penulis lakukan terhadap Skor pre-test dan post-test. Hasil pengolahan data menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan dan perbedaan yang nyata antara nilai tes anak sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian, implementasi serta pembahasan hasil yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi yang dapat menambah wawasan siswa Sekolah Dasar Kelas 3 mengenai Perilaku Koruptif dan Sikap Antikorupsi yang di implementasikan ke dalam bentuk Media Pembelajaran Berbasis Animasi.
2. Berdasarkan Pengujian yang telah dilakukan, dari hasil pre-tes dan post-tes terjadi Penolakan terhadap H₀ dan menerima H₁ maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Antikorupsi Untuk Pendidikan Sekolah Dasar Berbasis Animasi berpengaruh terhadap aspek pemahaman Siswa mengenai Pembelajaran Antikorupsi.
3. Berdasarkan Uji Kelayakan Aplikasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Antikorupsi Untuk Pendidikan Sekolah Dasar Berbasis Animasi termasuk dalam kategori Sangat Setuju atau "SANGAT BAIK" dari Segi Tampilan dan isi dengan nilai persentase rata-rata diatas 90%.

B. Saran

1. Diharapkan dalam pengembangan yang selanjutnya agar dapat dikembangkan materi lebih lanjut yang lebih lengkap.
2. Diharapkan dalam pengembangan yang selanjutnya dapat dikembangkan dan ditambahkan tampilan, menu, gambar dan animasi yang lebih beragam dan menarik yang dapat memudahkan pemahaman anak

terhadap materi yang di ajarkan dan dapat menarik minat belajar mereka.

3. Diharapkan dalam pengembangan selanjutnya, dapat digunakan lebih banyak platform lagi untuk pendukung dan penunjang system.

REFERENSI

- [1] Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Dharma, B. (2004). Korupsi dan Budaya. dalam Kompas: 25/10/2003.
- [3] Hassan, F. (2004). Pendidikan adalah Pembudayaan dalam Pendidikan Manusia Indonesia. Jakarta: Kompas.
- [4] Klitgaard, R. (2001). Membasmi Korupsi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- [5] Ma'as, S. (2015). Model Penanaman Nilai Antikorupsi Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 107-117.
- [6] Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002, Maret 1). Animation as an Aid to Multimedia Learning. Educational Psychology review. Diambil kembali dari <http://search.proquest.com>: <http://search.proquest.com>
- [7] Parwitarningsih. (2005). Pemberantasan Korupsi, dalam Bunga Rampai 2. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [8] Poerwadarminta. (1998). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Pressman, R. S. (1997). Software Engineering : A Fractional Approach, 4th. New York: McGrawHill.
- [10] Suwignyo, A. (2005). Pendidikan dan Pelibatan Politik. dalam Kompas: 30/5/2005.