

Kompilasi Lomba Ide Beraksi 2014

99+1

**MODEL
PEMBELAJARAN
ANTI KORUPSI**

KPK

Komisi Pemberantasan Korupsi

Kompilasi Lomba Ide Beraksi 2014

99+1

**MODEL PEMBELAJARAN
ANTIKORUPSI**

Kompilasi Lomba Ide Beraksi 2014
99+1 Model Pembelajaran AntiKorupsi
(c) Komisi Pemberantasan Korupsi 2015

PengarahL
Komisioner KPK
Deputi Bidang Pencegahan

Penanggung jawab:
???

Supervisi:
Sandri Justiana
Dony Mariantono

Penulis:
Tim Media Inovasi Global

Desain dan Ilustrasi:
Tim Media Inovasi Global

Diterbitkan oleh:
Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat
Kedeputian Bidang Pencegahan
Komisi Pemberantasan Korupsi
Jl. H. R. Rasuna Said Kav C-1 Jakarta Selatan 12920
www.kpk.go.id
www.acch.kpk.go.id

Cetakan 1: Jakarta, 2015

Buku ini boleh dikutip dengan menyebutkan sumbernya,
diperbanyak untuk tujuan pendidikan dan non-komersial lainnya,
dan bukan untuk diperjualbelikan.

ISBN :

Buku ini dipersembahkan
untuk seluruh guru yang mendambakan
Indonesia makmur dan sejahtera, bebas dari korupsi.

PRAKATA

Apa yang akan terjadi dengan masa depan Indonesia jika anak-anak Indonesia tumbuh menjadi pribadi yang antikorupsi? Bagaimana cara menumbuhkan kejujuran dalam diri anak/remaja/mahasiswa? Bagaimana cara menjadikan para peserta didik menjadi Gen aksi (Generasi Antikorupsi)? Hal-hal ini menjadi sebuah mimpi yang harus diwujudkan dalam negeri ini dan kebanyakan yang berhasil mewujudkan impian tersebut adalah mereka yang memiliki visi misi kuat, ibarat sebuah kompas yang akan membantu menentukan arah yang harus dilakukan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membentuk generasi jujur di keluarga, masyarakat, sekolah dan kampus. Dengan cara tersebut dapat tercipta sekolah yang berbudaya jujur. Sekolah yang memiliki visi-misi-pengembangan nilai-nilai yang sejalan dengan nilai-nilai integritas/antikorupsi. Nilai antikorupsi yang terdiri dari jujur, disiplin, tanggungjawab, kerjakeras, sederhana, mandiri, adil, berani dan peduli. Nilai-nilai tersebut diimplementasikan melalui berbagai kegiatan, seperti kegiatan belajar mengajar, pembiasaan, ekstrakurikuler, tata kelola sekolah, keteladanan guru/dosen dan orang tua, pelaksanaan ujian dan penerimaan peserta didik baru/masa orientasi siswa.

Merubah kebiasaan buruk bukanlah hal yang mudah, namun sesuatu yang sulit jika dilakukan berulang-ulang akan menjadi sebuah kebiasaan yang mudah dilakukan. Pengimplementasian Pendidikan Antikorupsi dapat dilakukan dengan pembiasaan sehingga akan terjadi perubahan perilaku dan menjadi budaya.

Sekolah selayaknya menjadi “taman” yang didalamnya anak-anak Indonesia akan mendapatkan suasana belajar penuh tantangan tapi menyenangkan

dan menumbuhkan budi pekerti luhur. Bersamaan dengan dimulainya tahun ajaran 2015-2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan gerakan penumbuhan Budi Pekerti melalui serangkaian kegiatan non kurikuler, yaitu rangkaian kegiatan harian dan periodik wajib maupun pilihan. Seperti tertuang dalam permendikbud tentang penumbuhan budi pekerti menumbuhkembangkan nilai-nilai dan karakter positif.

Sesuai amanat Undang-Undang, Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) mempunyai tugas untuk melaksanakan pendidikan antikorupsi disemua level jenjang pendidikan.

Materi dalam buku ini merupakan materi pilihan yang didapat dari lomba Inovasi Pembelajaran antikorupsi yang diadakan oleh KPK pada tahun 2014 dengan peserta guru atau tenaga pengajar disemua jenjang level pendidikan di Indonesia. Guru dan tenaga pengajar tersebut memberikan Pembelajaran kreatif = IDE + DO IT (Induksi, Diskusi, Eksplorasi, Dokumentasi, Internalisasi, Teladan) yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan.

Buku yang berisi model-model pembelajaran antikorupsi yang inovatif dan mudah ini, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dan dapat diterapkan di lingkungan sekolah atau pendidikan. Sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang membangun nilai-nilai lingkungan sekolah yang menyenangkan dan berintegritas.

Satu halaman kosong tersedia bagi Anda untuk mengambil peran dalam menciptakan inovasi pembelajaran dalam memberantas korupsi dengan cara masing-masing atau sesuai keahliannya.

Selamat membaca!

Tim penyusun

Kata pengantar

Agnat quunt adignis eni cuptatuscias ea cuptae reroresciti torumquist, cus quatinctus, od et essequae corit libusam, omnima poribus entiumque erro vellias perro dunt doles mollupta nis aut endi ipsusam enihici molorep udignatur aut anda conserum cus, quis enis velit et eosae eossin provid eaquae nitium hiliqui aspici nobit, voluptus earum qui con pro tem est audic tenihil eosamen ectecte cuptat et dolent et la dus vernam, solupta tempore idere la eiciunt eum, odis volent.

Doloren imodic torehent aut accullori as reriaterm aut ommo diaerep eritibust omniam, officid quo cupta nimaximagnis que pre optatiasped moluptiis velenis reicil minvelit a sunt ut verum fuga. Et modipsam core volorio rempost peribusda vel maxim nient quatquam earum, optaquo ssincillabor sin remolore platur, sum comnihicto doluptus.

Itaturi ipsant. Sam sus eum ium inus, quam essequi simin consequod quam et qui doluptas venit es plitat.

Iditator aut deliquidem volupta sperehene poremquiam fugitas sitaes illor magnient qui asped quodis assinve reptatur aut quibus ea conessi nos et autem aut ute omnihilis eos et vellit porum ra vellitiis is et volut unt, ullatibus, sanda planduci cum fuga. Nequibu sdamusam quam eossim quiam fugia dolum dolor aut eature nam faccus nobit es solorpore lam et rem digendam dicae volenis resequo disincto tent as doluptas serchit, coribus as eria nis vendem veris magnienis ad quid essimin rescit harchitia denderunt, sanimusam fugitiam harum resent.

Em volectem as aut vidunde maios repella si simin cuptias alibus eos esseditatet dolorep eribusda peritatur?

Ota similli quiaeru mquidunt aspiciunt ullendandero ipis ad ma cuptatquod eatur am nus es aut re, ex et odita consed molo et etur? Rovitasi officimin repudandes dolento resequas eiunda velignia sundam dempor autem voluptatis velibus everspedite volorep tasperumquos moloren isciendicias maxime aliquiatio cusaeca ecaessimi, sandiam reptatu sciipien dipsam valorit explicim debitatint, conecus modigni hillitectore velestrum quid qui dolupta tiatusda sinum id ea dolesed ex enditam, nonsedi qui omnimo doluptat asperiozem sequiat emquatuscit alic tem nate perum estiam ut es ent fugia qui od est assenis quidus et quiduciis doluptur si quatectur?

Utate ad et volorrovit que valorib earibus cillesto consequi aut quam, sed que parchil lupitae peritat magnihi ligniam esci te et volores dolorumquam, opta cumet debis con et facesti scient ereriatur?

Ecti alis reiciate etur? Fugia porehendis exererunt arcia desequi vitibusdae magnis intias est doluptat eum hit a que ilitatin comnim laut occatquis ent alitatio. Gendia incientianis cusam faciassimos porem et mo volecta temporest, cuptatu rendelest reictatem doluptatus.

Am eum quatempere et as simusci endesti tem. Orporum eosa demporum adistis rem is et voluptas aut ea cullat anihillis volorem valoribusam fugiatusae perspis dolut et, sitin ni optur rernatissi omnihic to eum, cum, nonserrum atustrum esto in nonsequis molorumqui ipit maio tem a dolecto totatquis adis sumquam enda ati consedi tatemol oresti quunt quam evendanti conecestor ma dunt hitiberibus audam aut laut modis qui tenimus expero qui quiam rem. Eped quiant fugitecto que voloreium quiatque con re, ommoluptur, aut pedit veri cus accus re et elia quosse voluptia duciden denimus maion entiorporro omni ium quas non essimol uptatin platur?

Tet quae la con nis nobit est voloreiunt moluptatenis nateporia pediti di comniae pratio venis doloremque nulliqui quat.

Daftar Isi

Prakata	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Inovasi Pembelajaran Antikorupsi TK - SD	1
1 Jembatan Kejujuran	2
2 Pengenalan Berbagai Pekerjaan	4
3 Menjadi Berani dan Jujur Melalui Pembelajaran IPA	6
4 Bakul Antikorupsi	8
5 Menulis Puisi	10
6 Kepala Bernomor (<i>Numbered Heads Together</i>)	12
7 Media Perumpamaan Air untuk Mengenal Sebab Akibat Korupsi	14
8 Tabungan KPK	16
9 Kejujuran dalam Berkarya dan Berbagi	18
10 Cerita dan Aksi	20
11 Topeng Nusantara	22
12 Ular Tangga Antikorupsi	24
13 Dengan Matematika Aku Bisa Jujur	26
14 Wangkrok Akor dan Ular Tangga Antikorupsi	28
15 Domino Integritas	30
16 Model Pembelajaran PAK ESE	32
17 Kupon dan Pasar Kejujuran	34
18 BAKSO (Budaya loKal Kearifan Semua Orang)	36
19 Dongeng dan Lagu	38
20 ENTREPRENEUR	40
21 Penerapan Cerita Dongeng Berlandaskan Konsep Panca Srada	42
22 CD Pembelajaran Antikorupsi	44
23 Bermain Pasar Tradisional	46

24	Metode Card Sort, MindMap dan Power Point	48
25	Tanamkan Karakter Positif sejak Dini dengan Buku	50
26	Ular Pohon dan Monopoli	52
27	Gerakan Sahabat Juara	54
28	Permainan Tebak Kata	56
29	Jurus Petasan	58
30	Belajar mandiri	60
31	Model Pembelajaran Terintegrasi	62
32	Program Autoplay	64
33	Perisai Kuat	66
	Inovasi Pembelajaran Antikorupsi SMP	69
34	Monopoli Antikorupsi	70
35	Aksi Bersama Susterdrama	72
36	Membuat Kalimat Peringatan	74
37	Film “Jujur Mujur”	76
38	Jigsaw Anti Mencontek	78
39	Koperasi Kejujuran	80
40	Lempar Bola Berlabel Soal	82
41	Mading Antikorupsi	84
42	Menulis Biografi Antikorupsi	86
43	Permainan Ular Tangga dan Kartu Edukasi Teladan	88
44	Pohon Karakter	90
45	Sikap Antikorupsi dalam Pelajaran IPA	92
46	Simulasi Antikorupsi	94
47	Tangga Kejujuran	96
48	Ular Tangga Matematika	98
49	Video Percakapan Antikorupsi	100

50	ATM Cerdas	102
51	Caution: Anticorruption	104
52	<i>Charta</i> Pencegah Korupsi	106
53	Film Pendidikan Karakter	108
54	Diskusi Kelompok	110
55	Drama dan Pelajaran Luar Kelas	112
56	Korupsi Bukan Budaya	114
57	Diskusi Tentang Korupsi	116
58	Bermain Ular Naga	118
59	Ayo Jauhi Mencontek!	120
60	Mencari Kata	122
61	Mencegah Korupsi Lewat Lagu	124
62	Monopoli Kejujuran	126
63	Permainan “Berani Jujur”	128
64	Pendidikan Antikorupsi	130
65	Teks Antikorupsi	132
66	Ular Tangga Jujur	134
	Inovasi Pembelajaran Antikorupsi SMA	137
67	Pak De Indiana Jones	138
68	Lempar Tangkap Pantun Kpk	140
69	Aca-Aca!	142
70	<i>Show Bazaar</i> Antikorupsi	144
71	Ular Tangga KPK	146
72	<i>Storytelling</i> Antikorupsi	148
73	<i>Shaking Game</i> Antikorupsi	150
74	<i>Think-Talk-Write</i> Antikorupsi	152

75	Tabungan Lingkungan (<i>Taling</i>) Antikorupsi	154
76	Berbagi Peran	156
77	Teater Ikan Terisi	158
78	Kreasi Lagu Antikorupsi	160
79	Taman Antikorupsi	162
80	Pemimpin Yang Asertif	164
81	Kerucut Pengalaman	166
82	Teka Teki Silang Antikorupsi	168
83	Nasyid Accapela Antikorupsi	170
84	Daun Berpantun	172
85	Pelopor Antikorupsi	174
86	Chit Chat Game	176
87	Poster Antikorupsi	178
88	Orang-Orang Proyek	180
89	Ultra Blog Antikorupsi	182
90	Savi Antikorupsi	184
91	<i>Cooperative Learning</i> Antikorupsi	186
92	Macapat Semar	188
93	Esai Antikorupsi	190
94	<i>Mystery Games</i> Antikorupsi	192
95	<i>Singing Box</i> Antikorupsi	194
96	<i>Take Action</i> Antikorupsi	196
97	Latihan Dasar Kepemimpinan (Ldk) OSIS	198
98	Pita Peran Antikorupsi	200
99	Pendidikan Seni	202
100	Model Anda	204



INOVASI PEMBELAJARAN
ANTIKORUPSI
TK - SD



Latarbelakang

Pada masa usia emasnya, siswa PAUD mulai belajar mengapresiasi diri dengan menggunakan berbagai media dalam karya seni melalui kegiatan eksplorasi. Dengan melakukan permainan, siswa akan dengan mudah menerima pelajaran dan mendapatkan nilai-nilai antikorupsi yang diajarkan gurunya.



Deskripsi

Setiap siswa diharapkan di masa depan memiliki sikap integritas antikorupsi, yaitu kerja keras, sederhana, berani, tanggungjawab, adil, disiplin, mandiri, peduli dan jujur. Seperti menjadi seorang pedagang yang jujur, mahasiswa yang disiplin dan pemimpin yang bertanggung jawab. Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk mengenal nilai-nilai integritas tersebut.

Penerapan



Pada pembelajaran yang menggunakan metode bermain ini, siswa diajak secara bergilir berjalan diatas titian pohon pinang. Permainan yang menerapkan hukuman (*punish*) dan hadiah (*reward*) ini menyenangkan buat para siswa.

Jika ada siswa yang terjatuh di tengah lintasan titian maka ada konsekuensi hukuman yang didapat, mereka akan menjadi pelaku korupsi direpresentasikan dengan boneka hewan yang memiliki sifat-sifat buruk. Dan bagi siswa yang mampu berjalan diatas titian hingga ke tujuan akhir maka ia sudah termasuk siswa yang memiliki integritas antikorupsi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Mereka akan mendapatkan hadiah, berupa buah-buahan yang mewakili sifat-sifat baik dengan nilai integritas.

Dengan permainan ini, siswa akan belajar secara langsung dan menyenangkan dalam mengenal sifat-sifat baik dan buruk.



Tips

Media yang digunakan selain dengan pohon pinang, dapat juga menggunakan media lainnya seperti tali, batu bata atau yang lain yang ada disekitar wilayah tersebut atau sekolah tersebut.

* Penulis adalah pengajar di sekolah PAUD Arrayyan,
Palembang, Sumatera Selatan
Email: Padillahajjah@yahoo.com

Pengenalan Berbagai Pekerjaan

Titis Kartikawati, S.Pd.SD *

SD Negeri No. 32 Sanjan, Kecamatan Kapuas



Latarbelakang

Di Indonesia, terdapat berbagai macam pekerjaan yang dilakukan oleh masyarakatnya seperti polisi, pedagang dan sebagainya. Semua jenis pekerjaan tersebut, memungkinkan terjadinya korupsi atau keluar dari jalur atau aturan yang berlaku dari pekerjaan tersebut. Dengan pembelajaran tematik yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, IPS dan PPKN dapat disisipkan pembelajaran antikorupsi sehingga akan dapat mencegah siswa kelak melakukan tindak korupsi / keluar jalur dari pekerjaannya.



Deskripsi

Metode ini adalah pengintegrasian pendidikan antikorupsi pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 Sekolah Dasar yang efektif dan menyenangkan. Melalui program ini implementasi kurikulum dan proses pembelajaran di satuan pendidikan, peranan guru sangat diharapkan dapat memberikan pembelajaran antikorupsi di sekolah sebagai usaha pencegahan.



Penerapan

Pengenalan berbagai jenis pekerjaan dapat menjadi salah satu upaya pencegahan korupsi, metode yang digunakan adalah penugasan, Tanya jawab, diskusi dan bermain peran dengan model pembelajaran Problem Base Learning (PBL).

Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bermain peran tentang seorang hakim yang menerima suap
2. Membaca sebuah rubrik di koran tentang sebuah kasus penyuapan seorang hakim

3. Mendiskusikan unsur cerita dari rubrik kemudian menceritakan kembali isi rubrik
4. Mengamati gambar yang ditayangkan tentang jenis-jenis pekerjaan
5. Mengaitkan materi jenis pekerjaan dengan kearifan lokal “Hukum Adat” sebagai konsekuensi atas pelanggaran yang terjadi dilingkungan setempat.
6. Mengaitkan hubungan pekerjaan dan barang yang dihasilkan (wartawan menghasilkan tulisan yang dimuat dalam koran)
7. Melakukan permainan “*Maze Integritas*”; menggiring kelereng mengikuti jalan hingga mencapai tujuannya, dalam pelaksanaannya pemain juga harus menyebutkan nilai integritas dari jenis pekerjaan yang menjadi bagiannya pada permainan tersebut.
8. Eksplorasi mengukur luas permukaan benda menggunakan alat ukur tidak baku (luas sebuah koran)
9. Menjelaskan kewajiban bekerja dalam masyarakat sesuai dengan aturan/ tata tertib dan kode etik yang berlaku dalam masyarakat.
10. Membuat kliping tentang kasus-kasus korupsi pada suatu jenis pekerjaan yang diambil dari koran.



Tips

Metode ini dapat dilaksanakan untuk siswa sekolah dasar kelas IV – VI yang telah memiliki pengertian tentang profesi. Pengenalan tentang profesi-profesi yang ada kepada siswa sangat dianjurkan.

* Penulis adalah Pengajar di sekolah
SD Negeri No. 32 Sanjan, Kecamatan Kapuas
Kab. Sanggau, Kalimantan Barat
Email:..... ???

Menjadi Berani dan Jujur Melalui Pembelajaran IPA: Perubahan Energi Listrik

Gatot Bambang Sutrisno, S.Si *
SD. Al Hikmah Surabaya



Latarbelakang

Siswa perlu dilatih untuk menjadi berani dalam berkomunikasi dan mempresentasikan hasil karya mereka. Berani mengeluarkan ide-ide, gagasan atau pendapat di depan kelas disaksikan oleh guru, orangtua dan teman-temannya. Hal ini menjadikan siswa jujur dalam mempertanggungjawabkan terhadap apa yang dikerjakan.



Deskripsi

Dengan pembelajaran ini, siswa dapat belajar menerapkan karakter-karakter yang baik sejak dini, yaitu kemampuan bersikap berani dan jujur yang menjadi bekal yang sangat penting bagi kehidupannya dimasa depan melalui pembelajaran IPA. Hal ini dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif, menggunakan metode diskusi kelompok dan pemberian tugas. Selain itu melatih siswa untuk lebih terampil bekerjasama dalam menghasilkan karya yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan atau keilmuan karya yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan atau keilmuan yang mereka miliki meskipun dalam karya sederhana.



Penerapan

Berikut tahap pembelajaran untuk menjadi berani dan jujur melalui pembelajaran IPA: Perubahan Energi Listrik:

1. Siswa dibentuk berkelompok, setiap kelompok beranggotakan 3 atau 4 anak untuk mempelajari materi pola penggunaan dan perpindahan energi listrik.

2. Setiap kelompok diberikan tugas membuat karya alat sederhana sesuai dengan konsep IPA yang telah dipelajari sebelumnya dengan alokasi waktu 2 minggu
3. Mempresentasikan hasil karya tiap kelompok dihadapan guru, orangtua dan teman-teman dalam satu kelas.
4. Masukan dan saran dari guru dan orangtua.

Pada tahap kesimpulan atau penutup akan diberikan penguatan kembali hikmah proses pembelajaran ini dengan menganalogikan perubahan energi listrik yang dapat berubah menjadi energi cahaya, gerak dan bunyi dengan analogi bahwa kita juga dapat berubah menjadi anak yang berani, jujur dan bermanfaat untuk masyarakat dengan menerapkan nilai-nilai antikorupsi pada masa depan.



Tips

Keterlibatan orangtua diperlukan agar anak dapat bekerjasama dengan guru dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik pada anak seperti nilai kejujuran dan keberanian.

* Penulis adalah pengajar di SD. Al Hikmah Surabaya
Jl. Gayung Kebonsari Tengah 10 Surabaya
Email: gatotbambangutrisno@yahoo.co.id



Latarbelakang

Berada di daerah yang terbatas akan sarana dan prasarana untuk fasilitas kegiatan belajar, guru ini terinspirasi untuk menjadikan bakul sebagai alat untuk model pembelajaran antikorupsi di sekolah. Bakul yang memiliki beragam manfaat dalam bentuk sederhananya ternyata dapat dianalogikan sebagai pemimpin yang sederhana dan mampu memimpin.



Deskripsi

Terinspirasi dari filosofi sebuah bakul, sebagai salah satu hasil kerajinan yang mulai ditinggalkan dan sebagai alat untuk mencuci beras yang membuang kotoran dari beras. Dalam pendidikan dapat diumpamakan bakul adalah satuan pendidikan yang akan menciptakan dan mampu mendidik anak didik menjadi individu bersih dari semua hal termasuk antikorupsi.



Penerapan

Model Pembelajaran "Bakul Antikorupsi" secara garis besar merupakan gabungan dari beberapa model pembelajaran, seperti pembelajaran "Role Playing", "Examples and Not Examples", dan "Problem Based Solving", serta menginovasi suatu model pembelajaran "Throwing Bakul Games", yang mana kegiatan dalam model pembelajaran tersebut sebagai alat penyampai pesan belajar mengenai anti korupsi.

Model pembelajaran tersebut dapat dimasukkan kedalam materi mengenai Globalisasi (IPS), Membaca Artikel (Bahasa Indonesia), dan Sikap Bangga sebagai Bangsa Indonesia (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).

Setelah melakukan kegiatan kelas berupa diskusi mengenai anti korupsi dalam

kelompok, siswa kemudian mengemukakan cara menghindari sikap korupsi sejak dini melalui kegiatan bermain melempar bakul, yaitu tiap kelompok maju, satu orang anggota kelompok memegang bakul, kemudian rekan lain melempar bola ajaib yang berisi kertas jawaban yaitu 9 nilai-nilai antikorupsi, setelah itu anggota yang lain segera mengambil kertas dan membacanya, dan satu anggota lagi menuliskan dengan cepat dan tepat dipapan tulis. Kelompok tercepat akan mendapat reward.



Tips

Model ini dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) kelas 4-6. Pembelajaran ini bisa juga diterapkan untuk siswa SMP.

* Penulis adalah pengajar di SDN No. 34 Borang
Dusun Borang, Desa Kambong, Kecamatan Kapuas
Kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat 78500
Email: wantisilasakti@yahoo.co.id



Latarbelakang

Pembelajaran menulis secara umum di Sekolah Dasar perlu mendapatkan perhatian khusus, karena belum dilaksanakan dengan optimal dan cenderung menemukan kesulitan terutama berkaitan dengan tema-tema yang berat. Sekolah Dasar merupakan landasan untuk memperoleh bekal untuk menggugah kesyukuran dan kesadaran siswa serta menggugah kepedulian akan nilai-nilai integritas.



Deskripsi

Menulis puisi dengan metode “Aksi Pena Peduli Indonesiaku Antikorupsi” dapat dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menuangkan gagasan dan ide secara tertulis dalam bentuk karya sastra puisi. Bagi siswa yang bersentuhan dengan sastra sejak dini, maka akan menghaluskan nilai rasa, memiliki kepedulian akan kekayaan bangsanya dengan ketajaman bahasa yang mereka tulis sehingga akan menjadi anak-anak Indonesia yang berintelektual dan peduli dengan kondisi sekitarnya dan memiliki integritas dalam kehidupannya.



Penerapan

Model Pembelajaran menulis puisi antikorupsi dengan metode “Aksi Pena Peduli Indonesiaku Antikorupsi” merupakan metode pembelajaran menulis yang memadukan belajar dan bermain dengan cara menyenangkan, mengaktifkan semua siswa untuk andil dalam permainan lalu menuliskan apa yang disimak/dilihat melalui sumber slide powerpoint, foto-foto atau kartu pos sebagai sumber ide kedalam sebuah puisi.

Kegiatan pembelajaran dengan metode ini sangat menarik dan diminati oleh siswa karena perpaduan bermain, menguji kekompakan tim yang terdiri dari beberapa siswa, mengandung unsur kompetisi meraih bintang, sekaligus mengasah kepedulian dan kecintaan Indonesia serta antikorupsi, menuliskannya dalam waktu hanya 20 menit.

Metode ini diperlukan sebagai variasi dalam pengajaran karena mempunyai manfaat ganda yaitu selain untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan bermanfaat bagi perkembangan sosial siswa, sekaligus dapat menjadi hasil karya siswa yang diapresiasi dengan cara dipublikasi baik dibukukan atau dimuat dalam media massa.



Tips

Selain untuk siswa SD Kelas 4 - 6, kegiatan ini juga dapat dilaksanakan bagi siswa SMP dan SMU/SMK. Pembelajaran ini bisa diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia atau dalam kegiatan ekstrakurikuler menulis dan jurnalis di sekolah.

* Penulis adalah pengajar di SD Islam Terpadu Asy-Syaamil
Jl. Selat Karimata RT 23 Kel. Tanjung Laut Bontang Selatan
Email: muthi_masfuah@yahoo.co.id

Kepala Bernomor (*Numbered Heads Together*)

Sofyan Muhammad Nur, S.Pd. *

SD Negeri Dufa-Dufa Pantai I Kota Ternate



Latarbelakang

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam hal berbicara bisa diterapkan dengan memasukkan nilai-nilai anti korupsi, namun selama ini pengalaman siswa untuk berlatih berbicara dengan berani dan bertanggung jawab masih kurang. Pembelajaran masih terfokus pada guru dengan menggunakan metode ceramah, maka diperlukan strategi yang tepat agar siswa menjadi lebih berani bercerita.



Deskripsi

Model pembelajaran pendidikan antikorupsi dengan metode kepala bernomor (*Numbered Heads Together*) ini sangat cocok diterapkan untuk materi menceritakan pengalaman tentang berbuat dan berkata jujur dan tidak jujur. Pada siswa SD, mereka sangat antusias untuk berpikir bersama membahas masalah yang diberikan oleh guru. Karena setiap siswa diberikan kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan dan mengemukakan pengalaman pribadinya. Disamping melatih keberanian dan tanggungjawab.



Penerapan

Model pembelajaran pendidikan antikorupsi dengan metode kepala bernomor dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Siswa memperhatikan cerita dari guru tentang kejujuran, dan mengamati gambar yang disajikan
2. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor kepala
3. Guru memberikan tugas, diupayakan setiap kelompok mendapat tugas yang berbeda, dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
4. Kelompok mendiskusikan dan membuat cerita pengalaman tentang kejujuran dan ketidakjujuran, tiap anggota kelompok mencatat hasil diskusi

5. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan kesempatan yang sama untuk melaporkan hasil diskusinya
6. Guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban menanggapi cerita dari temannya (mengkomunikasikan)
7. Kemudian para siswa dengan nomor yang sama pada kelompok lain menanggapi (konfirmasi)
8. Semua kelompok mengamati, memikirkan dan menganalisis cerita yang disampaikan, dikaitkan dengan tema yang sedang dipelajari.
9. Guru mengamati cara siswa dalam bercerita (penilaian proses)
10. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari guru mengklarifikasi apabila timbul permasalahan dan menarik kesimpulan.
11. Hasil kegiatan dan pekerjaan siswa ditempel di papan pajangan.
12. Guru melakukan penilaian yang berkaitan dengan hal-hal berikut:
 - Siswa memiliki keterampilan bercerita pengalaman di depan teman-temannya
 - Siswa menyebutkan kerugian dari berbuat dan berkata jujur
 - Siswa menerapkan kerjasama dan berani mengungkapkan hal-hal dengan jujur.



Tips

Dengan metode pembelajaran ini, diharapkan diskusi akan berkembang pada pembahasan sebuah cerita pengalaman tentang kejujuran. Siswa yang sedang berdiskusi (berpikir berpasangan) akan berdampak pada kerjasama yang baik, dan hasilnya merupakan cerminan dari sikap bertanggungjawab.

* Penulis adalah pengajar di SD Negeri Dufa-Dufa
Pantai I Kota Ternate
Jl. Cakalang Kel Dufa-Dufa Kec Ternate Utara
Kota Ternate Provinsi Maluku Utara
Email: sofyanmnur77@gmail.com

Media Perumpamaan Air untuk Mengenal Sebab Akibat Korupsi

Imam Syafii, S.Pd *
SD Al Hikmah Surabaya



Latarbelakang

Bagi siswa mungkin sering mendengar atau membaca berita tentang kasus-kasus korupsi, namun mereka masih belum paham apa, kenapa dan bagaimana korupsi. Hal tersebut terjadi karena siswa masih belum mendapatkan penjelasan yang kongkrit dan jelas sehingga dibutuhkan suatu rancangan pembelajaran dan media yang tepat untuk menjelaskan secara gamblang arti korupsi, mengapa dan bagaimana korupsi itu terjadi.



Deskripsi

Pada umumnya siswa akan lebih mudah menerima pelajaran dengan melakukan eksperimen. Dengan merancang strategi pembelajaran eksperimen menggunakan media perumpamaan air yang dibuat dari botol bekas, siswa akan diajak untuk memahami konsep dan sifat-sifat benda cair yang jika dipindahkan ke tempat lain maka volumenya akan sama. Dengan menggunakan hasil dari pengamatan eksperimen tersebut yang kemudian diperumpamakan sebab akibat perilaku korupsi.



Penerapan

Eksperimen ini dengan menggunakan dua tabung yang diberi selang untuk ditampung dan dialiri kembali ke wadah lainnya.

1. Tabung A tidak diberi hambatan pada selangnya menuju penampungnya (Wadah A)
2. Tabung B diberi sumbatan kawat pada selangnya menuju penampungnya (Wadah B)
3. Selanjutnya wadah A diberi hambatan manik manik dan wadah B diberi hambatan kapas

4. Selanjutnya setiap wadah A dan B diberikan selang untuk menuju wadah akhir yang menampung air terakhir.
5. Eksperimen dimulai dengan menuangkan air sebanyak 200 ml pada tabung A dan B

Selanjutnya siswa diajak untuk memperhatikan jalannya air saat eksperimen dimulai dengan menuangkan air hingga hasil akhir di penampung air terakhir. Dengan menggunakan perumpamaan sifat-sifat air, siswa diajak untuk mengenal perilaku jujur dan korupsi. Dengan memberi analogi air sebagai dana dan wadah-wadah tersebut sebagai Kabupaten, kecamatan dan kelurahan. Air yang tidak memiliki banyak hambatan akan memiliki jumlah yang sama di wadah akhir. Air yang memiliki banyak hambatan untuk mengalir, akan memiliki jumlah yang lebih sedikit dibandingkan volume awalnya. Seperti korupsi, dengan jumlah dana tertentu jika dikorupsi maka hasil akhirnya tentu akan lebih sedikit karena banyak hambatan.

Media eksperimen ini tidak terlalu sulit untuk dibuat, hanya dibutuhkan kreativitas karena sebagian besar menggunakan barang bekas yang mudah ditemui disekitar kita.



Tips

Eksperimen ini dapat dilaksanakan untuk siswa di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran ini bisa diterapkan dalam bidang studi IPA dan pembelajaran budi pekerti.

* Penulis adalah pengajar di SD Al Hikmah Surabaya
Jl. Gayung Kebonsari Tengah No. 10. Surabaya
Email: fiafifian111@gmail.com



Latarbelakang

Tabungan KPK dilatarbelakangi oleh keadaan bahwa selama ini banyak siswa yang lupa membawa uang saku. Tanpa uang saku, siswa menjadi sedih, sehingga konsentrasi mengikuti pembelajaran di kelas menjadi buyar dan berpengaruh pada prestasi belajar yang menurun. Akibat lainnya adalah ada siswa yang menjadi berani berhutang di kantin, atau meminta uang pada temannya, sehingga lupa membawa uang saku berimplikasi besar bagi siswa.



Deskripsi

Tabungan selalu identik dengan uang. Dengan perumpamaan sebuah negara bahwa uang rakyat harus ditabung ke kas negara untuk kemudian digunakan bagi penyelenggaraan negara. Sama halnya dengan “uang rakyat” maka para siswa menyisihkan separuh dari uang saku mereka satu hari untuk dikumpulkan dalam satu tabungan. Setelah terkumpul, maka baru bisa dikelola bersama untuk kesejahteraan seluruh siswa. Kegiatan pembiasaan “Tabungan KPK” dengan menanamkan nilai-nilai karakter jujur, berani, peduli, disiplin, kebersamaan dan kesederhanaan.



Penerapan

Kegiatan pembiasaan “Tabungan KPK” diawali dengan sosialisasi kepada para siswa. Ajak para siswa untuk bersama-sama membahas dan menyepakati tata aturan “Tabungan KPK” yang harus dipatuhi bersama, seperti jumlah tabungan yang disetor, jumlah uang yang bisa diambil dari tabungan, bagaimana cara mengembalikan uang yang diambil dan sebagainya.

Setelah itu, guru akan menyiapkan tempat untuk menyimpan uang “Tabungan KPK”. Tabungan bisa dalam bentuk apapun, dapat juga menggunakan kotak

bekas sebagai media penyimpan uang, disarankan tempat yang dapat dengan mudah diisi dan diambil uangnya.

Pada awalnya, siswa akan mengumpulkan setengah dari uang saku mereka dan dimasukkan ke dalam tabungan. Kemudian dicatat berapa uang yang mereka kumpulkan setiap hari. Selanjutnya, dengan adanya tabungan KPK ini, siswa akan ditantang untuk bersikap jujur, apabila mereka lupa membawa uang saku, mereka dapat mengambil sesuai dengan jumlah yang mereka butuhkan. Setelah itu, keesokan harinya siswa harus mengembalikan sejumlah uang yang mereka ambil. Disinilah mereka belajar untuk bersikap jujur dengan mengambil dan mengembalikan sesuai dengan jumlah yang mereka butuhkan. Dan dia harus disiplin mencatat transaksi yang mereka lakukan.

Tolak ukur yang paling sederhana untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan ini adalah menghitung jumlah uang yang ada di dalam tabungan. Jika jumlah uang tetap, maka siswa telah membiasakan diri untuk berperilaku jujur, berani, peduli, disiplin, kebersamaan dan kesederhanaan. Namun, jika jumlah uang dalam tabungan berkurang, maka “ada” siswa yang belum terbiasa dalam mengamalkan karakter mulia tersebut.

Kegiatan pembiasaan “Tabungan KPK” juga dapat dilakukan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis permainan “Naga Listrik” atau melalui pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis “Iklan Lowongan Kesuksesan”.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SD, tapi juga SMP dan SMA.

* Penulis adalah pengajar di SDN Jatisari,
Kecamatan Mijen, Grobogan, Kota Semarang, Jateng
Email: ekopollac@yahoo.co.id

Kejujuran dalam Berkarya dan Berbagi

Juliasih Hizbar, S.Pd. *

SD GagasCeria, Bandung



Latarbelakang

Pada siswa kelas 1 SD, masalah kejujuran yang timbul masih sangat sederhana. Misalnya ketika diminta mencuci tangan untuk snack time dan makan siang, beberapa anak tidak melakukannya. Setelah bermain dan membaca buku, masih ada yang belum bersedia membereskan atau mengembalikan ke tempatnya. Begitu pula dengan menyembunyikan mainan paling disukai di kelas, agar teman lain tidak dapat memainkannya. Hal-hal tersebutlah yang menjadi alasan utama untuk memberikan materi mengenai kejujuran.



Deskripsi

GagasCeria Session (GCS), adalah salah satu pembelajaran khusus di SD Gagas Ceria yang memberikan panduan integrasi berbagai aspek dan nilai-nilai dalam pembelajaran akademis serta memberikan ketrampilan-ketrampilan hidup mengenali dan mengelola diri dan lingkungan seperti kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengambil keputusan, kolaborasi, ketrampilan mengelola konflik, ketrampilan mengelola emosi dan stress, memahami diri: keunikan diri, karakter, kemampuan, kecerdasan dan gaya belajar. Dalam penerapannya, GCS menggunakan buku-buku sebagai salah satu materinya. Sebagai materi pengenalan antikorupsi yang akan memperkenalkan arti kejujuran pada anak, sekolah ini menggunakan buku Tunas Integritas yang di dalamnya terdapat cerita-cerita yang dapat mengembangkan karakter.



Penerapan

Model Pembelajaran Gagas Ceria Session (GCS) dimulai dengan guru bercerita berjudul "Bukan Barang Bekas". Buku ini bercerita tentang sebuah kejujuran yang dapat membahagiakan anak-anak di panti asuhan dengan robot yang dibuat dari barang bekas.

Selanjutnya, siswa diminta untuk membuat sebuah robot dari barang bekas secara berkelompok. Sambil berimajinasi, siswa diajak untuk membuat dan merancang robot canggih yang dapat membantu anak-anak di panti asuhan. Para siswa juga diajak untuk membuat doa-doa yang ditujukan untuk anak-anak di panti asuhan.

Kegiatan ini juga menimbulkan ide-ide kreatif pada diri siswa. Pada saat mereka merepresentasikan karyanya di depan kelas, terlihat kreativitas dan imajinasi anak-anak telah berkembang. Mereka menciptakan robot yang memiliki mata dibelakang agar bisa menjaga panti asuhan, ada yang memiliki tangan banyak agar bisa memasak, mencuci dan mengepel pada waktu yang bersamaan.

Selama proses pembelajaran tersebutlah, siswa diperkenalkan secara langsung dengan nilai-nilai integritas sehingga anak-anak terbiasa melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.



Tips

Kegiatan ini dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) kelas 1-3. Pembelajaran ini bisa diterapkan dalam pelajaran seni budaya.

* Penulis adalah pengajar di
SD GagasCeria, Bandung
Jl. Malabar 61, Bandung 40262
Email:..... ???



Latarbelakang

Masa usia dini adalah masa usia emas, masa yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai untuk dasar pembentukan karakter anak termasuk nilai-nilai antikorupsi. Hal-hal yang diserap oleh anak usia dini menjadi dasar pembentukan mental pada masa selanjutnya.



Deskripsi

Pada umumnya anak suka mendengarkan cerita, namun mereka belum mampu berpikir secara abstrak. Dibutuhkan strategi khusus agar nilai yang diberikan dapat diterima oleh anak. Melalui dongeng atau cerita (*story*) yang mengandung nilai-nilai antikorupsi seperti kejujuran, kedisiplinan, *tanggung jawab*, kemandirian. Pesan moral dalam cerita akan masuk ke dalam alam bawah sadar yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter seorang anak. Agar pesan moral dalam cerita dapat lebih dipahami dan dirasakan, anak perlu diajak dalam situasi yang lebih nyata dengan melakukan aktivitas/kegiatan (*action*).



Penerapan

Model Pembelajaran Cerita dan Aksi ini merupakan kegiatan yang memadukan antara mendengarkan cerita dan aksi nyata.

1. Kegiatan dimulai dengan mendongeng atau bercerita (*story*) yang mengandung pesan moral antikorupsi oleh guru.
2. Selanjutnya guru mengajak anak-anak menggali nilai-nilai yang ada dalam cerita seperti nilai kejujuran, nilai kedisiplinan, tanggung jawab dan lain-lainnya. Agar lebih berkesan, anak-anak diajak untuk melakukan aksi (*action*) berupa aktifitas/permainan-permainan asik dan seru yang

merupakan implementasi dari nilai antikorupsi yang terkandung dalam cerita. Permainan-permainan seperti tebak gambar, menceritakan kembali, kegiatan diluar dan lain sebagainya.

Dengan melakukan kegiatan tersebut, anak-anak tidak hanya ditanamkan dengan nilai-nilai tapi langsung menerapkan nilai-nilai tersebut pada kehidupan sehari-hari.

Tindak lanjut berikutnya adalah berupa pembiasaan dalam perilaku kehidupan sehari-hari bekerjasama dengan orangtua. Melalui kegiatan *parenting*, guru memberikan kuesioner sehingga dapat diketahui ada penerapan nilai-nilai antikorupsi di rumah. Dengan kegiatan ini, diharapkan akan terbentuk generasi unggul yang memiliki mental antikorupsi.



Tips

Selain untuk PAUD, kegiatan ini juga dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran ini bisa diterapkan dalam pembelajaran budi pekerti dan bisa dilakukan tidak hanya di dalam namun bisa juga dilakukan di luar kelas.

* Penulis adalah pengajar di
TK Raudhah, Kota Pasuruan, Jawa Timur
Email:..... ???



Latarbelakang

Dengan mengenalkan dan memperagakan karakter topeng nusantara dalam hal ini topeng punakawan, siswa diharapkan dapat mengambil pesan moral tentang nilai-nilai integritas yang ada seperti kejujuran, kepedulian, kesederhanaan, kebajikan, kerendahatian, dan berlaku ksatria. Saat ini banyak juga siswa yang tak lagi mengenal tokoh-tokoh pewayangan.



Deskripsi

Punakawan, berasal dari kata Puna berarti susah; sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan menjadi teman/saudara di kala susah. Punakawan adalah karakter khas dalam wayang Indonesia. Mereka melambangkan orang kebanyakan. Karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasehat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Dalam wayang Jawa karakter punakawan terdiri dari Semar, Gareng, Bagong dan Petruk. Dari sifat para punakawan inilah kita dapat belajar karakter-karakter baik sama seperti nilai integritas yaitu kerja keras, berani dan sederhana.



Penerapan

Dengan metode penugasan, tanya jawab, praktek, diskusi dan ceramah, kegiatan pembelajaran dengan tema topeng nusantara dapat dilakukan dengan cara:

1. Siswa diajak mengamati gambar topeng punakawan dan diminta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan pengetahuan awal mereka.
2. Guru menjelaskan karakter topeng punakawan

3. Siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan
4. Mengajak siswa membuat salah satu tokoh punakawan dengan menggunakan kertas bekas.
5. Siswa memperagakan karakter tokoh wayang yang mereka buat didepan kelas untuk lebih mengenal karakter tokoh punakawan yang mereka buat.

Dengan melakukan kegiatan ini, siswa selain dapat mengenal tokoh pewayangan, mereka dapat mengenal karakter dan nilai antikorupsi seperti kerja keras, berani dan sederhana, sifat yang dimiliki oleh para tokoh punakawan.



Tips

Guru harus lebih aktif dalam mencari cerita-cerita pewayangan untuk pengimplementasiannya di dalam kelas melalui buku-buku atau media lainnya.

* Penulis adalah pengajar di
SDN PEngasinan IX
UPTD Pembinaan SD Kec. Rawalumbu Kota Bekasi, Jawa Barat.



Latarbelakang

Pemilihan model pembelajaran berdasarkan sentra dan khususnya sentra bermain karena semboyan kegiatan pengembangan pada anak usia dini adalah “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Karena dengan bermain akan lebih mudah buat anak mengingat dan menghapalkan setiap pembelajaran yang kita berikan



Deskripsi

Model pembelajaran PAUD berdasarkan sentra, yang mempunyai ciri utama yaitu pemberian pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep aturan, ide, dan pengetahuan anak serta konsep densitas dan intensitas bermain. Model pembelajaran ini adalah pendekatan pembelajarannya berpusat pada sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan / dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan setelah bermain.



Penerapan

Permainan ular naga antikorupsi ini merupakan permainan tradisional yang menyenangkan bagi anak-anak di Indonesia yang harus dilestarikan. Pada permainan ini, siswa diajak berbaris panjang menyerupai ular naga, mereka kemudian berpegangan pada bahu siswa yang lainnya sambil bernyanyi. Guru menjadi kepala ular, dan juga menjadi gerbang yang akan dilewati oleh ular naganya.

Sambil bernyanyi para siswa berputar-putar melewati gerbang hingga saat lagu habis mereka akan disuruh menjawab pertanyaan pilih korupsi atau

pilih jujur? Disini siswa akan memilih jujur karena pada pijakan pembelajaran sebelum bermain anak-anak sudah diberikan pengertian jujur dan korupsi, sehingga nanti mereka akan ingat bahwa tindakan korupsi atau mengambil punya orang lain itu adalah tindakan yang tidak benar, dan mereka akan memilih jujur karena kejujuran adalah perbuatan yang mulia, dan merupakan tindakan yang berani dan hebat.

Syair lagu ular naga dirubah menjadi “KPK Indonesia hebatlah nian, berani memberantas para korupsi, setiap pejabat yang mau di suap, inilah dia langsung ditangkap “ pada akhir permainan kepala ular akan meminta anak/siswanya kembali dengan berusaha memberikan uang kepada penjaga gerbang, tapi penjaga gerbang dan anak – anaknya/siswanya tidak mau walau sudah mau diberi uang sebagai imbalan nya.

Melalui kegiatan permainan ular naga antikorupsi ini diharapkan nanti agar anak-anak bisa mengingat bahwa siapa yang korupsi akan ditangkap polisi, dan juga perbuatan itu adalah perbuatan yang tidak baik dan berdosa kepada Allah karena mengambil punya orang lain yang bukan hak kita sama dengan perbuatan mencuri, sehingga akan tertanam kejujuran dihati mereka sejak usia dini hingga mereka dewasa kelak.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siswa PAUD, TK dan SD.

* Penulis adalah pengajar di PAUD KB Pelangi Biru
Jl. Letda A. Rozak No. 63 RT 15 RW 04 Palembang Sumatera Selatan
Email: Hayani.ut@gmail.com

Dengan Matematika Aku Bisa Jujur

Bekti Prastyani, S.Pd.*

SD Kita, Jawa Timur.



Latarbelakang

Matematika kerap menjadi salah satu mata pelajaran yang menyulitkan bagi siswa. Melalui kegiatan bermain, siswa menyerap pelajaran matematika dalam hal ini pengenalan lambang penjumlahan, pengurangan dengan mudah dan menyenangkan.



Deskripsi

Melalui metode *knowing-reasoning-feeling-acting* pada saat kegiatan membuat siswa dapat memahami, merasa dan melakukan sifat jujur, percaya diri, tanggung jawab dan peduli. Melalui permainan dengan memberi dan menerima kartu yang sudah diambil siswa dapat memahami secara kognitif arti penjumlahan dan pengurangan, serta memahami arti berbagi guna mengasah kepedulian sosial dan membiasakan siswa untuk jujur.



Penerapan

1. Guru membuka pelajaran dengan penampilan seluruh kerudung yang dipake dan baju ditemplei dengan kertas warna yang sudah dipersiapkan.
2. Guru menggali rasa ingin tahu siswa atas apa yang dilihat dengan penampilan guru.
3. Guru mengajak siswa untuk bermain dan belajar di luar kelas dan menjelaskan kegiatan tersebut dengan kalimat sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.
4. Siswa mencermati kertas warna yang menempel pada baju dan kerudung guru
5. Siswa mengejar guru dan mengambil kertas warna sesuai pilihannya dengan masing-masing siswa mengambil paling banyak 4 lembar dengan ketentuan warna yang berbeda kemudian guru melakukan tanya jawab tentang kertas warna yang sudah diambil dengan metode *knowing-reasoning-feeling and acting*
6. Siswa menyebutkan jumlah dan warna kertas warna yang sudah diambil

dan mengamati juga yang diambil oleh teman.

7. Siswa yang mendapat kartu banyak memberi teman yang kartunya paling sedikit.
8. Siswa berkumpul berkelompok saling memberi dan menyamakan warna kertas dan jumlahnya dan menyebutkan kenapa jumlahnya bertambah atau berkurang.
9. Siswa mempresentasikan hasil dari jumlah kertas warna dan pengurangan kertas warna di depan teman-teman
10. Siswa bersama guru mencari informasi lambang penjumlahan dan pengurangan.
11. Siswa mempresentasikan penjumlahan dan pengurangan kertas warna yang sudah diambil dan dikumpulkan dengan lambang penjumlahan dan pengurangan di depan teman-teman.
12. Siswa lain memperhatikan dan memberikan apresiasi terhadap penampilan temannya
13. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang tampil terbaik.
14. Siswa menyimak penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan dengan lambang penjumlahan dan pengurangan serta kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menjelaskan arti penjumlahan dan pengurangan, alasan kenapa harus ada penjumlahan dan pengurangan, bagaimana perasaan kita jika sesuatu milik kita bertambah atau berkurang dan kemudian mengajak siswa selalu menerapkan penjumlahan serta pengurangan secara benar.
15. Siswa mengerjakan evaluasi



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siswa PAUD, TK dan SD kelas 1 dan 2.

* Penulis adalah pengajar di SD Kita
Jl. Mangga No. 9 Desa Mulyoagung Bojonegoro, Jawa Timur
Email: bprastyani@yahoo.com

Wangkrok Akor (Wayang Angkrok Antikorupsi) dan Ular Tangga Antikorupsi (Utang Akor)

Six Hastuti Ariasati, S.Pd.*

SD Kristen Widya Wacana Jamsaren Surakarta



Latarbelakang

Wayang Angkrok termasuk salah satu seni tradisional yang sudah jarang dipakai dan dikenal oleh siswa, Dengan memperkenalkan kembali Wayang Angkrok diharapkan siswa akan mengenal kembali dan melestarikan pertunjukkan ini. Permainan Ular Tangga sudah dikenal dikalangan siswa sehingga mereka dapat bermain dengan baik.



Deskripsi

Model Pembelajaran dengan menggunakan Wayang Angkrok Anti Korupsi dapat didemonstrasikan oleh guru pada pembelajaran PPKn. Guru menjadi dalang yang memainkan Wayang Angkrok dengan cerita yang disesuaikan dengan temanya dalam hal ini antikorupsi. Selain itu siswa akan lebih tertarik karena tangan dan kaki pada wayang ini dapat digerak-gerakkan dan gambar tokoh yang lucu membuat anak-anak senang belajar. Desain wayang (gambar karakter tokoh) dapat disesuaikan sesuai dengan cerita. Selanjutnya anak juga diajak bermain ular tangga antikorupsi yang sudah didesain dengan gambar yang berhubungan dengan tindakan korupsi, akibat yang ditimbulkan dan bagaimana sebaiknya bersikap.



Penerapan

Model Pembelajaran dengan menggunakan Wayang Angkrok Anti Korupsi dan bermain permainan Ular Tangga Anti Korupsi dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru mendemonstrasikan Wayang Angkrok Anti Korupsi dengan judul yang disesuaikan dengan tema.

2. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antara siswa dengan mengeksplor hal-hal yang berkaitan tindakan suap yang dilakukan tokoh dalam cerita dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan.
3. Selanjutnya setelah mendemonstrasikan Wayang Angkrok, guru mengajak siswa bermain ular tangga antikorupsi.
4. Guru juga membimbing siswa dengan menjelaskan akibat jika kita melakukan tindakan korupsi dan menjawab pertanyaan contoh-contoh perbuatan korupsi yang terjadi sebagai dampak tidak dapat menjaga harga diri dengan baik, sesuai konteks permainan ular tangga tersebut.



Tips

Kegiatan pembelajaran ini selain untuk siswa sekolah dasar dapat juga dilakukan oleh siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Guru juga diharuskan memperkaya pengetahuan dan materi mengenai dunia pewayangan dengan banyak membaca buku tentang wayang.

* Penulis adalah pengajar di
SD Kristen Widya Wacana Jamsaren Surakarta
Jl. Veteran 174-176 Surakarta Jawa Tengah 57153
Email:hastutiarasati@yahoo.co.id



Latarbelakang

Seorang guru PAUD dapat juga berperan serta memberantas korupsi di bumi pertiwi ini dengan membuat model pembelajaran antikorupsi yang dapat diimplementasikan di PAUD. Bernyanyi, bermain dan bercerita dengan tema yang tepat sangat diperlukan untuk membuat model pembelajaran tersebut.



Deskripsi

Selain bernyanyi dan bercerita, metode yang digunakan adalah dengan menciptakan sebuah permainan yang menyenangkan bagi siswa yaitu domino integritas. Dengan permainan ini, aspek pengembangan yang diharapkan dari siswa adalah kognitif, bahasa, fisik motorik dan social emosionalnya, misalnya: anak mampu mengurutkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mampu menyusun kartu sesuai gambar dan warna, dan mampu menunjukkan sikap menerima kekalahan dalam bermain.



Penerapan

Permainan domino integritas terdiri dari 7 orang siswa dibantu guru. Kartu domino berjumlah 36 buah, masing-masing kartu bertulis 9 integritas: jujur, adil, mandiri, berani, kerja keras, tanggungjawab, disiplin, sederhana, dan peduli. Masing-masing nilai integritas diberi symbol gambar buah yang memiliki initial huruf yang sama, misal: Jujur diberi gambar jeruk dan seterusnya. Sementara logo KPK diberi gambar jempol.

Masing-masing siswa mendapat 5 buah kartu, 1 kartu bergambar sama diletakkan pertama untuk memulai permainan, kemudian anak yang mengocok kartu, meletakkan kartu sesuai dengan kartu pertama, apabila tidak memiliki kartu yang sama, maka dilanjutkan dengan kartu berikutnya, berputar

kekangan. Apabila mendapat kartu bertuliskan bonus, maka kartu itu boleh diletakkan pada gambar apapun, pemenang adalah anak yang kartunya habis terlebih dahulu, sementara anak yang sisa kartunya paling banyak adalah yang kalah, dan mendapatkan hukuman misal bercerita, bernyanyi dan sebagainya.



Tips

-

* Penulis adalah pengajar di PAUD
Sekar Harum, Palembang
Email: bundaade25@yahoo.co.id

Model Pembelajaran PAK ESE

Asih Subekti, S.Pd.,M.Pd. *

SD Negeri 4 Pagutan, Kecamatan Manyarang, Kabupaten Wonogiri



Latarbelakang

Nilai yang diperoleh siswa pada kompetensi dasar sebagian besar masih jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditargetkan yaitu 75. Berdasarkan pengamatan masih banyak siswa yang masih belum bisa menguasai materi dan guru belum mengintegrasikan pendidikan antikorupsi.



Deskripsi

Model pembelajaran PAK ESE merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode pembelajaran agar memenuhi kriteria pembelajaran saintifik yang diterapkan pada kurikulum 2013. Model pembelajaran PAK ESE kependekan dari model pembelajaran pendidikan anti korupsi yang efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran ini menerapkan metode pengamatan, tanya jawab, bermain peran, diskusi, dan eksperimen. Model ini akan mendukung terciptanya keterampilan intelektual, sosial, dan personal yang didasarkan pada logika, inspirasi, kreativitas, moral, dan budi pekerti secara komprehensif antara guru dan siswa. Terkait dengan dikembangkannya pendidikan karakter pada era sekarang ini, model pembelajaran yang dipilih dihubungkan dengan penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dan pendidikan anti korupsi. Model pembelajaran PAK ESE ini membangkitkan keaktifan siswa, membangkitkan kreatifitas guru, mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran .



Penerapan

Langkah-langkah model pembelajaran PAK ESE

1. Siswa diminta mengamati gambar
2. Siswa diminta bermain peran seperti gambar yang diamati

3. Tanya jawab tentang karakter peran dihubungkan dengan pendidikan antikorupsi
4. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok(satu kelompok memegang kartu soal, satu kelompok memegang kartu jawaban)
5. Siswa diminta mencari pasangannya
6. Siswa berdiskusi dengan dibantu LKE
7. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
8. Setiap kelompok akan melakukan eksperimen
9. Siswa melakukan diskusi dan menuliskan hasil eksplorasi
10. Siswa menyimpulkan hasil eksplorasi
11. Tanya jawab tentang pentingnya pendidikan antikorupsi dalam bereksperimen
12. Siswa membaca dan menganalisa hasil bacaan
13. Siswa merefleksi apa yang telah dipelajari dan menghubungkan apa yang telah diketahui.



Tips

Model pembelajaran ini mengharuskan guru untuk lebih kreatif, jika tidak maka akan kesulitan mengimplementasikan pendidikan antikorupsi.

* Penulis adalah pengajar di
SD Negeri 4 Pagutan, Kecamatan Manyarang, Kabupaten Wonogiri
Email: asihsubekti73@yahoo.co.id



Latarbelakang

Pendidikan pada anak usia dini hingga jenjang sekolah dasar merupakan awal terbentuknya karakter melalui pembiasaan. Pembiasaan yang dilakukan di sekolah seperti kegiatan berbaris, berdoa sebelum memulai dan mengakhiri kelas, membersihkan sekolah, piket, dll adalah penanaman kebiasaan baik dalam rangka membentuk karakter siswa. Kegiatan pengumpulan kupon dan pasar kejujuran adalah penambahan kebiasaan dari yang sudah ada.



Definisi

Melalui kegiatan pembiasaan pengumpulan kupon kejujuran yang dapat diterapkan pada setiap kelas di jenjang sekolah dasar diharapkan dapat menanamkan nilai kejujuran pada siswa sekolah dasar sehingga dari kecil mereka mengetahui betapa pentingnya kejujuran dalam kehidupan masyarakat dan sudah terbiasa untuk jujur.



Penerapan

1. Sebelum kegiatan pengumpulan kupon akan dilakukan penanaman nilai kejujuran melalui diskusi mengenai cerita yang dibacakan oleh guru dan penjelasan mengenai hak mendapatkan kupon dan kewajiban yang harus dilakukan.
2. Setiap hari, setelah pulang sekolah siswa mengambil sebuah kupon yang ada dalam toples yang disediakan oleh guru
3. Siswa hanya dapat mengambil sebuah kupon. Jika terdapat siswa yang namanya tertulis di papan peringatan, maka siswa tersebut tidak boleh mengambil kuponnya.
4. Kupon tersebut akan dikumpulkan dan dihitung ōdi akhir minggu.

Sementara pengumpulan, guru memiliki catatan mengenai siswa yang mendapatkan peringatan. Guru akan melakukan pendekatan kepada siswa yang memiliki jumlah yang tidak sesuai.

5. Setiap tiga bulan sekali, siswa dapat “membelanjakan kuponnya” di pasar kejujuran . Pada pasar terdapat benda dengan jumlah kupon yang telah ditentukan oleh guru. Siswa mengambil sendiri barang dan membayar sendiri dengan kupon yang telah mereka kumpulkan. Barang pada pasar dapat disepakati bersama siswa. Barang tersebut dapat berupa barang milik siswa yang masih layak pakai yang telah dikumpulkan sebelum kegiatan pasar dilakukan (seperti *bazaar*) ataupun barang yang dibeli sendiri oleh guru.



Tips

Sesuatu yang biasa dipelajari dan dikerjakan berulang-ulang akan membentuk suatu pola sebagai tanggapan terhadap situasi dan akan dilakukan secara berulang-ulang untuk hal yang sama akan menjadi sebuah kebiasaan (*habit*). *Habit* tersebut yang kemudian akan membentuk karakter seseorang.

* Penulis adalah pengajar di SD Inpres Harapan
Jl. Raya Sentani – Abepura, Kota Jayapura, Papua
Email: silviana.jonathan@gmail.com

BAKSO (Budaya lokal Kearifan Semua Orang)

Surati, S.Pd., PAUD.*

Taman Kanak-Kanak Kalimosodo



Latarbelakang

Kita tidak memiliki sarana pengembangan dan pembinaan budaya secara baik dan tetap, kenyataan ini memberikan ide untuk mengembangkan program pembelajaran PAUD yang mengintegrasikan budaya lokal sehingga anak dapat mengenal dan mencintai budaya sendiri dengan baik sejak dini.



Deskripsi

Dalam Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) budaya lokal menjadi suatu hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dikarenakan budaya lokal dimana anak tinggal akan sangat berperan dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya. Pengembangan program pembelajaran PAUD berbasis budaya lokal diharapkan dapat mempersiapkan anak yang berwawasan multikultural sedini mungkin. Hal ini sangat penting untuk menjamin pembentukan karakter anak yang toleran dan memiliki kepercayaan diri sebagai bangsa yang unggul dan bermartabat bebas dari korupsi.



Penerapan

Kegiatan pertama adalah anak-anak mempersiapkan alat yang digunakan. Setelah semua telah siap, siswa menentukan siapa yang menjadi penebak pertama dengan cara hum pim pah yang kalah menjadi penebak dan telungkup. Penebak tidur telungkup dan teman yang lainnya tangan kanan dan kiri bergantian ada dipunggung dengan cara menggenggam berlobang.

Salah satu siswa ada yang menjadi pemimpin untuk memasukkan biji ke tangan teman yang lain sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng diiringi musik perkusi dengan teman yang lainnya. Setelah selesai menyanyikan, penebak bangun dan menebak biji benguk tadi ada ditangan siapa, dengan kejujuran dan kepolosannya anak-anak menyimpan amanat yang telah diberikan oleh pemimpinnya dengan rapat. Sehingga dengan kegigihannya penebak bisa menebak biji benguk tadi dengan bangganya. Begitu seterusnya permainan dapat dilakukan dengan bergantian.

Kegiatan pendidik selama siswa bermain adalah memberikan waktu main (1 jam) untuk siswa bermain, Membantu siswa jika ada yang kesulitan dengan perannya, Memperkuat dan memperluas bahasa siswa, memperluas gagasan main siswa dengan pertanyaan terbuka dan mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main siswa.

Setelah siswa selesai bermain, pendidik mengajak siswa untuk membereskan alat main, membentuk lingkaran bersama semua siswa, menanyakan apa perasaan siswa setelah main, menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan siswa. menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan siswa selama main, menegaskan perilaku yang telah dimunculkan siswa (berterima kasih untuk perilaku yang diharapkan dan mendiskusikan untuk perilaku yang belum tepat) dan menghubungkan kegiatan dengan kegiatan yang akan datang.



Tips

Guru harus aktif dan kreatif dalam mencari permainan-permainan tradisional dan lagu-lagu tradisional untuk anak-anak sebagai bahan untuk memperkenalkan budaya lokal.

* Penulis adalah pengajar di
Taman Kanak-Kanak Kalimosodo
Tulakan Sejati Jawa Tengah 57675
Email: suratiamel@yahoo.co.id



Latarbelakang

Sebagai pendidik Anak Usia Dini, dibutuhkan suatu metode atau model pembelajaran yang menarik namun mengena, sehingga anak bisa memahami arti kejujuran, dan terbiasa berlaku jujur. Anak usia dini mempunyai karakteristik yang unik. Metode yang kita terapkan, tentu saja harus sesuai dengan karakteristik mereka.



Deskripsi

Untuk mengajarkan apa arti kejujuran pada anak usia dini, guru dapat memulainya dengan menceritakan sebuah dongeng. Agar lebih menarik hati anak, maka diiringi dengan lagu. Dongeng yang dipilih adalah tentang pentingnya arti kejujuran. Dongeng yang diceritakan berisikan tentang menanamkan nilai-nilai kejujuran dan kebaikan pada anak.



Penerapan

Dalam kurikulum sekolah, kejujuran adalah salah satu nilai karakter yang diajarkan kepada anak usia dini dari keseluruhan 18 nilai karakter. Untuk kegiatan sehari-hari, seperti tercantum dalam RKH (Rencana Kegiatan harian), mengajarkan kejujuran dengan dongeng dan lagu ada di kegiatan awal, setelah berdoa. Dalam kondisi masih segar, anak-anak akan senang mendengarkan dongeng yang beragam tentang kejujuran dan kebaikan, sehingga cepat terserap dan tertanam dalam diri mereka. Dan yang terpenting dalam mengajarkan karakter adalah, dengan pembiasaan dan menjadi teladan atau model bagi mereka. Untuk Penilaian, dimasukkan dalam penilaian karakter Anak Usia Dini, seperti terlampir.

Dengan model pembelajaran seperti ini, diharapkan sejak usia dini anak-anak

sudah terbiasa berlaku jujur, sehingga mengambil barang yang bukan miliknya adalah satu hal yang tidak boleh dilakukan. Perilaku jujur ini akan tertanam sampai mereka tumbuh dewasa. Sehingga tidak ada lagi korupsi di negara kita tercinta ini.

Lirik Lagu

JUJUR ITU INDAH

KITA HARUS JUJUR,
JUJUR ITU INDAH
JUJUR ITU BAIK....

AYOLAH TEMAN KITA SELALU JUJUR,
BERLAKU SANTUN,
BERLAKU SOPAN
SELALU BAIK
KITA HARUS JUJUR,
JUJUR ITU INDAH
JUJUR ITU BAIK....



Tips

Pembelajaran ini bisa guru harus aktif mencari buku dongeng dan lagu-lagu sesuai dengan tema.

* Penulis adalah pengajar di
PAUD Handayani 4 Balikpapan
Balikpapan Regency Blok BE 32-33
Balikpapan, Kalimantan Timur 76115
Email: honestbaldwine@yahoo.co.id



Latarbelakang

Dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan, seringkali terdapat keadaan dimana siswa kurang fokus dalam mengikuti kegiatan di dalam kelas dan mereka mencari kesibukan sendiri, siswa cenderung pasif dan kurang kreatif. Keadaan ini sangat mengganggu situasi belajar mengajar dan diperlukan kegiatan yang mampu mengajak siswa aktif dan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.



Deskripsi

Mengajarkan siswa Taman Kanak-Kanak tentang entrepreneur, ternyata dapat menjadi proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada anak dalam rangka menanamkan anti korupsi. Proses belajar mengajarnya pun dapat dinikmati semua anak dengan rasa menyenangkan.



Penerapan

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran entrepreneur adalah sebagai berikut:

- *Exploring/Menjelajah* : mengamati berbagai motif kain batik, membedakan kain yang panjang dengan kain yang pendek, mengelompokkan motif kain yang sama dan mengukur panjang kain dengan jengkal, mengamati gambar hasil olahan dari kain batik yaitu bando, bunga, gelang dan bros batik.
- *Planning/Perencanaan* : Anak-anak memilih produk apa yang disukai dengan memberi gambar wajah tersenyum pada gambar yang disediakan dalam LKS dan membuat kelompok sesuai dengan kesukaan produk yang sama. Pada kelompok yang anggotanya terbanyak akan dipakai sebagai patokan produk yang akan dikerjakan. Di langkah perencanaan, anak-anak juga merencanakan apa saja bahan yang hendak dipakai serta siapa yang akan menyediakannya.
- *Doing/Melakukan* : menjadi langkah sebagai tindak lanjut dari langkah

kedua. Anak-anak mengerjakan apa yang sudah direncanakan. Apa bila perlu, guru merencanakan kegiatan yang dapat menjadi jembatan sekiranya guru memandang bahwa langkahnya agak sulit untuk dilakukan anak.

- *Communicating/Berkomunikasi* : merupakan langkah keempat. Di sini anak-anak belajar mengkomunikasikan apa yang sudah dilakukan dari langkah pertama sampai langkah ketiga. Dalam hal ini biasa disebut menceritakan secara urut pengalaman anak. Komunikasi ini dapat dilakukan bersama di dalam teman satu kelas, teman dalam satu sekolah bahkan bisa juga mengundang orang tua murid dalam konferensi sekolah.
- *Reflecting/Refleksi*. Ini adalah langkah kelima, sebagai langkah terakhir. Anak dan guru bersama-sama merefleksikan segala sesuatu yang sudah dilakukan, mengevaluasi apa kesulitannya dan apa yang menyenangkan.



Tips

Guru memberikan pemikiran yang kreatif untuk mengembangkan

kegiatan entrepreneur, sehingga dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mampu mendorong untuk mengembangkan kreatifitas dan aktifitas siswa.

* Penulis adalah pengajar di TK Indriyasana
Jl. Kamboja No. 12 Karanganyar, Jateng 57711
Email: --

Penerapan Cerita Dongeng Berlandaskan Konsep Panca Srada

I Wayan Mertayasa, S.Pd.*
PAUD Amertha Yulia Ganesha



Latarbelakang

Cerita Dongeng memang sangat relevan diajarkan kepada anak-anak guna menumbuhkan imajinasi dan pola pikir mereka untuk meniru atau menjauhkan diri dari perbuatan yang ada pada cerita dongeng.



Deskripsi

Melalui cerita dongeng, peran guru sangat besar maknanya ketika mengarahkan siswa/peserta didik untuk berbuat baik seperti tokoh baik dan mengarahkan untuk tidak melakukan perbuatan yang tercela atau melanggar hukum. Pendidikan antikorupsi dapat diajarkan melalui cerita dongeng yang relevan.



Penerapan

Cerita dongeng yang mengisahkan tokoh-tokoh pencuri seperti Kancil yang selalu mencuri buah mentimun pak tani, guru dapat menyelipkan pendidikan karakter/budi pekerti untuk selalu berbuat jujur dan tidak mengambil barang yang bukan milik kita (perilaku koruptor).

Konsep Panca Srada (Percaya Kepada Tuhan, Atma, Hukum Karma Phala (Sebab Akibat), Reinkarnasi, Moksa) dapat diterapkan untuk Memberantas Korupsi dari Usia Dini. Dengan mengimplementasikan ajaran Panca Srada / 5 keyakinan dalam pembelajaran PAUD/ Sekolah Dasar tanamkan sifat-sifat yang positif kepada siswa, agar mereka takut melakukan perbuatan atau tindakan yang kurang terpuji. Salah satunya adalah korupsi.



Tips

Dalam dongeng, tersimpan nilai-nilai kehidupan yang begitu luar biasa. Guru harus mampu menanamkan hikmah dari cerita/dongeng yang dibacakan.

* Penulis adalah pengajar di
PAUD Amertha Yulia Ganesha
Br. Dinas Kubakal, Desa Pempatan, Rendang, Karangasem, Bali, 80863
Email: mertayuliaganasha@yahoo.co.id

Hardiyanto, S.Pd. *
SD Negeri 2 Ngaru-aruru



Latarbelakang

Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, saat ini banyak siswa yang menghabiskan waktu luangnya dengan bermain gadget atau komputer. Siswa lebih tertarik menggunakan komputer dan bermain dibandingkan belajar atau membaca. Diperlukan sebuah upaya untuk menarik minat siswa belajar dengan media yang mereka gemari.



Deskripsi

Dengan menggunakan media interaktif dalam hal ini guru membuat CD Pembelajaran Antikorupsi, untuk mengajarkan siswa mengenai apa dan bagaimana korupsi. Selain berisi tentang pengertian, terdapat pula video dan permainan-permainan yang edukatif dan menarik bagi siswa. Mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.



Penerapan

Petunjuk penggunaan CD Pembelajaran Anti Korupsi :

1. Masukkan CD ke dalam CD Room Laptop / Komputer.
2. Kemudian setelah muncul gambar seperti di bawah ini, klik "ENTER"
3. Pada menu terdapat lima tombol yang bisa dipilih, yang terdiri dari :
 - a. Tombol Materi
 - b. Tombol Video
 - c. Tombol Puzzle
 - d. Tombol Quiz
 - e. Tombol Referensi
4. Pada sub menu materi berisi tentang hal-hal yang berhubungan tentang korupsi, seperti :
 - a. Pengertian korupsi
 - b. Bentuk-bentuk korupsi

- c. Daftar pejabat yang pernah korupsi
 - d. Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)
5. Pada sub menu video ada beberapa video dengan tema antikorupsi yang bisa dilihat. Cara membukanya dengan cara mengklik pada salah satu video yang tersedia.
 6. Pada sub menu Puzzle terdapat permainan mengurutkan potongan-potongan gambar agar menjadi satu gambar utuh. Dimainkan dengan cara *drag and drop* / mengklik kemudian meletakkan pada posisi yang tepat. Permainan ini dibatasi waktu, jika waktu sudah habis tetapi gambar belum selesai, maka pemain belum berhasil.
 7. Pada sub menu Quiz, siswa diminta untuk menyelesaikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi anti korupsi.



Tips

CD Pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tapi juga di luar sekolah atau di rumah.

* Penulis adalah pengajar di SD Negeri 2 Ngaru-arau
Tegalsari, Ngaru-arau, Banyudono, Boyolali, Jateng 57373
E-mail: hardiyantosastrodiharjo@gmail.com

Bermain Pasar Tradisional

Nur Aminah, A.Md *

KB Al Hikmah Purbalingga, Jawa Tengah



Latarbelakang

Pendidik anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan yang menyenangkan dan berpusat pada anak membutuhkan ketrampilan yang memadai. Kompetensi guru yang kreatif dan inovatif menjadi dasar mewujudkan pendidik yang berkualitas.



Deskripsi

Melalui kegiatan main peran mikro dengan tema pasar tradisional diharapkan dapat menumbuhkan anak Indonesia yang memiliki sifat jujur dalam kegiatan jual beli dan dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan anak seperti kecerdasan bahasa, kognitif, social emosional dan motoric. Sasaran usia Anak pada ragam main ini adalah 4-5 tahun. Dapat dimainkan dengan aktif dan dikembangkan sesuai imajinasi anak.



Penerapan

Sebelum permainan dimulai guru mengajak siswa untuk membuat boneka kecil dan lainnya yang terbuat dari limbah industri dan bahan alam seperti cangkang telur, kain perca, gelas air mineral, lenca, buah palm, daun-daunan rumput dan lain-lain. Kemudian duduk membentuk lingkaran dan menjelaskan tema serta membacakan buku cerita tentang pasar tradisional sehingga siswa akan bisa membayangkan kegiatan pasar dan mendapat kosakata baru seperti penjual, pembeli, petugas kebersihan pasar, barang dagangan dan lain sebagainya.

Guru juga mengenalkan alat-alat dan bahan main yang sudah disiapkan dan memberi gagasan pada siswa. Kemudian mendiskusikan tentang aturan-aturan yang harus dipatuhi selama dan sesudah main. Guru juga mengenalkan atau

memberikan contoh skenario atau naskah cerita. Selanjutnya anak disilahkan untuk bermain peran dan bereksplorasi ragam main tersebut. Ini adalah sentra peran mikro maka cara memainkan sentra peran mikro dengan tema pasar tradisional adalah anak berperan sebagai sutradara (dalang) yang memainkan boneka-boneka mini dan miniature benda lainya.



Tips

Guru dituntut untuk memiliki kreatifitas dalam mencari bahan cerita dan pembuatan alat-alat permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita.

* Penulis adalah pengajar di
KB Al Hikmah Purbalingga, Jawa Tengah.
Email: --
HP: --

Metode Card Sort, MindMap dan Power Point

Adi Warman, S.Ag., M.Pd.I*
SDN 09 Sungai Cubadak



Latarbelakang

Pembelajaran yang dilakukan dikelas lebih banyak menggunakan metode-metode klasik semacam ceramah dan mengesampingkan perkembangan teknologi yang ada. Oleh karena itu siswa menjadi cepat bosan dan pembelajaran yang disusun tidak dapat memenuhi target.



Deskripsi

Dengan memanfaatkan metode kerja kelompok menggunakan *card sort* serta dengan aplikasi mind map yang dikolaborasikan dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint* diharapkan siswa dapat lebih bergairah dan tertarik pada materi yang disampaikan. Selain itu, siswa dapat lebih fokus dan memiliki peta konsep terhadap materi yang disampaikan sehingga pembelajaran yang telah disusun dapat memenuhi target sesuai dengan yang diinginkan.



Penerapan

Pembelajaran dengan Metode *Card Sort* (mensortir kartu) adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kerjasama. Metode ini bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, dan fakta tentang objek atau mereview materi yang telah dibahas pada pembelajaran sebelumnya. Dominasi gerakan fisik dalam metode ini dapat membantu menghidupkan suasana kelas.

Setelah siswa dibagi dalam beberapa kelompok, mereka diberi kartu yang diberi tulisan kata kunci atau informasi atau kategori secara acak. Kemudian setiap kelompok mencari kartu yang cocok dengan kata kunci tersebut. Setelah

menemukan kartu yang cocok, tempelkan ke lembar kata kunci sehingga menjadi sebuah informasi.

Selanjutnya, siswa juga diajak untuk belajar dengan *Mind Map*. Metode dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami, mengorganisasikan dan memvisualisasikan materi dan aktivitas belajarnya secara kreatif dan atraktif. Siswa dapat mempetakan apa yang didiskusikan bersama teman-temannya dan dapat mempetakan aneka aktivitas belajar lainnya, baik yang berkenaan dengan perencanaan, pelaksanaan maupun hasil belajarnya. Dengan *Mind Map*, siswa diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan secara kreatif, sesuai dengan apa yang dipahaminya masing-masing, bukan menjiplak pengetahuan secara membabi-buta.

Dalam pelaksanaan guru terlebih dahulu memberi informasi kepada siswa dengan menggunakan *Mind Map* untuk merangsang siswa meningkatkan kreativitas dan keterampilan menganalisis. Selanjutnya materi dijabarkan dengan penggunaan *power point*.



Tips

Guru-guru harus lebih kreatif dalam menciptakan media-media inovatif lainnya yang berbasis ICT.

* Penulis adalah pengajar di
SDN 09 Sungai Cubadak, Kecamatan Baso Kabupaten Agam,
Jl Raya Bukittinggi – Payakumbuh, Km. 14, Sumatera Barat 26192
Email: adiwarmarman042@gmail.com

Tanamkan Karakter Positif sejak Dini dengan Buku

Wati Marwati *
TK Gagas Ceria



Latarbelakang

Usia dini adalah usia dimana perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang berkembang. Perkembangan karakter adalah salah satu aspek yang sangat mendasar yang harus distimulus kepada anak sejak dini. Anak akan meniru perkataan maupun perilaku orang dewasa. Penting bagi orang dewasa untuk turut menjaga dan menanamkan sikap dan perilaku positif pada anak sejak dini, agar kelak dewasa, anak dapat beradaptasi dengan berbagai situasi dan kondisi.



Deskripsi

Perkembangan karakter adalah salah satu aspek yang sangat mendasar yang harus distimulus kepada anak sejak dini. Hal ini dikarenakan karakter adalah landasan anak dalam melakukan berbagai aktivitas. Pembentukan karakter positif di kemas dalam kegiatan rutin dan terprogram, baik di rumah maupun di sekolah. Siswa PAUD yang dibiasakan berlaku positif akan menjunjung tata nilai positif saat ia dewasa kelak, dan akan menjaga perilaku mereka dalam situasi dan kondisi apapun.



Penerapan

Membaca buku seperti buku Tunas Integritas adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulus aspek karakter positif anak usia dini. Karena buku adalah media yang sangat menarik untuk siswa PAUD, karena di dalamnya berisi ilustrasi gambar dan variasi warna, selain itu dari buku pun dapat dikembangkan lagi menjadi berbagai kegiatan yang menarik. Buku Tunas Integritas sendiri berisi cerita-cerita karakter positif yang dapat dikembangkan

lebih luas. Cerita yang ditampilkan dekat dengan kehidupan anak-anak.

Guru maupun orang tua dapat mengemas isi cerita yang ada di buku tersebut dengan berbagi metode dan strategi sehingga dapat tercipta sebuah kegiatan yang menarik. Siswa diajak untuk mencari karakter/perilaku positif apa saja yang ada di buku.

Setelah mendapat pemahaman lewat buku, siswa bisa diajak untuk mengaplikasikan salah satu cerita yang ada di buku dengan melakukan Gerakan Pungut Sampah, berkarya menggunakan barang bekas dengan membuat celengan untuk menabung.

Siswa mendapat tata nilai yang diperoleh dari kegiatan berupa pengertian "Saat kita memerlukan sesuatu, kita harus terlebih dahulu dengan cara yang jujur".



Tips

Tidak hanya di sekolah, orangtua juga diajak untuk bekerjasama mengajak anak untuk selalu hidup sederhana, diantaranya dengan menabung menggunakan celengan yang sudah dibuat di sekolah dan mengaplikasikan nilai-nilai positif yang sudah anak-anak pahami dalam kehidupan sehari-hari.

* Penulis adalah pengajar di TK Gagah Ceria
Jl. Malabar No. 80-82, Bandung, Jawa Barat, 40262
Email: w_marwati@yahoo.com

Ular Pohon dan Monopoli

Nur Intan Rochmawati*
TK Islam Terpadu Bintang Kecil



Latarbelakang

Salah satu upaya untuk menekan tingginya angka korupsi adalah upaya pencegahan. Upaya pencegahan kejahatan korupsi harus dilakukan sedini mungkin, dan dimulai dari anak usia dini dengan menanamkan pendidikan anti korupsi.



Deskripsi

Pendidikan anti korupsi hendaknya dilakukan melalui penerapan model-model pembelajaran dalam permainan yang dapat membentuk pribadi atau karakter anak yang berkaitan dengan anti korupsi. Model pembelajaran yang baik dan tepat akan membentuk moral anak menjadi generasi penerus bangsa yang anti korupsi, berperilaku baik dan jujur.

Dengan menggunakan media ular pohon merupakan modifikasi antara ular tangga dan permainan monopoli, karena ular tangga merupakan permainan yang sampai sekarang masih digemari oleh anak-anak.



Penerapan

Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan ular tangga dan monopoli. Pengembangan permainan ini pada bahannya terbuat dari bahan mmt, gambar di dalamnya berisi gambar anak dengan kata-kata ajakan dan karakter anti korupsi dan angka, ular dan pohon kelapa sebagai ganti dari tangga. Mengapa pohon kelapa digunakan sebagai tangga dimaknai untuk meningka pada level atas memerlukan usaha keras untuk meraihnya supaya menjadi baik.

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan

oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah pohon kelapa dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Monopoli permainan yang disukai anak-anak dan terdiri dari papan/kertas duplek dengan bentuk persegi. Berbentuk kotak-kotak dipinggir dengan tulisan nama-nama kota dsb, ada dadu untuk menentukan langkah, ada persegi panjang dua berisi kartu kesempatan dan dana umum.

Guru memberikan kesimpulan hasil kerja yang telah ditanggapi oleh peserta didik. Guru memberikan nilai berdasarkan pemahaman konsep karakter, keaktifan peserta didik, ketepatan dalam mempraktekkan, dan keberanian peserta didik untuk tampil membacakan hasilnya. Serta keberanian peserta didik untuk memberikan tanggapan, kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban.



Tips

Penggunaan media permainan ular pohon memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa. Jika siswa kurang paham aturan permainan siswa akan kesulitan dalam bermain.

* Penulis adalah pengajar di TK Islam Terpadu Bintang Kecil
Jl Anggraeni Raya No. 21 Bulu Lor Semarang Utara, Jawa Tengah, 50179
Email: intansamsu@yahoo.co.id



Latarbelakang

Untuk mengimplementasikan nilai-nilai antikorupsi dan mengintegrasikannya dalam pembiasaan sekolah, siswa dipacu untuk menjadi Sahabat Juara dengan cara meneladani karakter antikorupsi.



Deskripsi

Gerakan Sahabat Juara adalah sebuah pembiasaan penanaman nilai antikorupsi dengan menggunakan metode kancing hitam dan putih dengan melibatkan orang tua dan guru serta siswa sebagai sasarannya. Gerakan Sahabat Juara merupakan transformasi dari Gerakan Sahabat Pemberani yang di launching bersama KPK di bulan Maret 2013. Pelibatan orang tua dalam gerakan ini diharapkan agar pembiasaan 5 nilai pembiasaan anti korupsi (karakter disiplin, tanggung jawab, kerja keras, berani, dan sopan) ini lebih komprehensif dalam implementasinya.



Penerapan

Gerakan Sahabat Juara adalah sebuah pembiasaan penanaman nilai antikorupsi dengan menggunakan metode kancing hitam dan putih dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Kancing putih untuk menilai karakter baik, kancing hitam untuk menilai karakter buruk.
- Semua guru akan difasilitasi dompet yang isinya kancing putih dan kancing hitam.
- Setiap siswa diberi dompet sebagai tempat menyimpan kancing hitam dan putih serta mempunyai kewajiban untuk menjaganya.
- Setiap siswa akan memasukkan kancing putih ke wadah jika melakukan karakter baik begitu pun dengan kancing hitam.

- Evaluasi oleh wali kelas dilakukan sepekan sekali yaitu dihari Jum'at
- Pemberian reward berupa verbal ataupun no verbal bisa dilakukan kapanpun
- Bagi siswa yang mendapatkan kancing putih yang sudah ditetapkan sekolah maka akan mendapatkan reward berupa outing, seragam sekolah ataupun merchandise sekolah.
- Bagi siswa yang mendapatkan kancing hitam maka harus menukarnya dengan 2 kancing putih miliknya. Sehingga diupayakan siswa memiliki kancing hitam nol dalam dompet.
- Siswa yang kancing putihnya tidak mencukupi dapat mengikuti outing dengan penambahan kancing hitam sejumlah kekurangan kancing putih tersebut.

Bagi siswa yang Mendapatkan pin kancing terbanyak selama 3 kali:

- Mempunyai tugas khusus untuk mengingatkan dan mengawasi teman-temannya
- Memiliki catatan khusus
- Berhak menggunakan ASSESORIS SAHABAT JUARA
- Foto akan di pasang di mading



Tips

Agar tujuan dapat tercapai, kerjasama dengan orangtua di rumah juga diperlukan.

* Penulis adalah pengajar di SD Juara Bandung
Ters Katamso Jl. Sukarajin 1, Bandung, Jawa Barat, 40124
Email: titosuhendar@yahoo.com



Latarbelakang

Untuk membiasakan siswa bersikap jujur meskipun tidak ada orang lain yang mengawasi bukanlah hal mudah. Membiasakan untuk jujur diperlukan teknik untuk pembiasaan, salah satunya dengan bermain tebak kata, sehingga siswa jujur menyampaikan apa yang ia ketahui dengan penuh rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.



Deskripsi

Kegiatan pembiasaan jujur melalui permainan tebak kata dalam pembelajaran bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter antikorupsi di sekolah dasar selain untuk menyampaikan substansi materi pembelajaran tematik terpadu yang menyenangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan, juga bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai pendidikan karakter yang diterapkan dalam metode permainan tebak kata ini didasarkan pada 18 nilai yang ditetapkan oleh Kemdikbud. Secara eksplisit nilai karakter: adil, jujur, tanggung jawab, dan peduli terhadap diri sendiri, orang lain maupun lingkungan kerjasama, komunikatif dan percaya diri.



Penerapan

Langkah-langkah permainan "Tebak Kata" adalah sebagai berikut :

1. Setiap kelompok terdiri dari lima atau enam siswa
2. Setiap kelompok memilih satu orang siswa untuk menebak kata yang berhubungan dengan gejala alam dengan cara mengajukan pertanyaan.
3. Anggota kelompok yang lain hanya boleh menjawab "Ya", "Tidak", atau "Tidak Tahu".
4. Supaya permainan lebih menarik, siswa yang menebak kata memakai topeng dan menebak kartu kata yang sudah disediakan.

5. Tiap kelompok maju ke depan kelas dan melakukan permainan “Tebak Kata”. Satu kelompok menabak delapan kata.
6. Melalui permainan ini, siswa dibiasakan untuk bertanggung jawab terhadap orang lain dan jujur memberikan jawaban terhadap teman yang menebak dengan jawaban “Ya” atau “Tidak” jika memang mereka tahu atau tidak tahu pasti kebenaran jawabannya. Dan menjawab “Tidak Tahu” jika mereka ragu-ragu terhadap kepastian jawabannya.
7. Kelompok yang menjawab paling banyak dan paling cepat berhak menjadi pemenang.
8. Melalui permainan ini siswa dibiasakan untuk adil dan sportif ketika memang belum berhasil menjadi pemenang.
9. Guru melakukan kegiatan mencongak, yaitu memberikan soal evaluasi untuk peserta didik secara individu. Melalui kegiatan mencongak peserta dibiasakan untuk jujur menjawab soal tanpa berbuat curang dan percaya dengan kemampuannya sendiri.



Tips

Guru harus bekerjasama dengan orangtua untuk bersama-sama menanamkan nilai-nilai kejujuran, adil, dan tanggung jawab.

* Penulis adalah pengajar di
SD Negeri Pedurungan Kidul 04
Jl. Blancir Raya Pedurungan Kidul
Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah.



Latarbelakang

Perilaku korupsi sebenarnya sudah muncul pada diri siswa setiap hari tanpa mereka sadari, mulai dari berbohong, malas-malasan hingga tidak mengerjakan PR. Ini semua terjadi karena model pembelajaran di kelas kurang inovatif dan tidak menyisipkan penerapan pendidikan antikorupsi dan guru kurang mampu menciptakan pembelajaran siswa aktif dan menyenangkan. Hal ini menjadi bencana besar jika tidak diperbaiki.



Deskripsi

Metode Jurus Petasan lebih menitikberatkan pada unsur kata kunci yang mudah diucapkan siswa. Kata kunci tersebut diharapkan tertanam dalam ranah kognitif siswa yang dapat mendorong tingkat efektif dan psikomotor, dengan indikatornya adalah sikap spiritual, sikap social, pengetahuan dan ketrampilan. Jurus Petasan pada dasarnya merupakan akronim dari beberapa nilai integritas seperti Jur – Jujur, Us – Usaha keras, Pe – Peduli, Ta – Tanggung jawab, San – Sederhana. Dengan demikian siswa akan lebih mudah mengingat nilai-nilai karakter antikorupsi.



Penerapan

Langkah-langkah metode jurus petasan adalah sebagai berikut:

- a. Mengkondisikan siswa agar relaksasi dan mempersiapkan diri untuk belajar, serta menyiapkan fisik dan psikis secara gembira.
Fase 1 : Orientasi siswa pada masalah
Pada fase ini guru menggali sikap jujur dari siswa
- b. Mengaitkan beberapa masalah dengan pengetahuan atau pembelajaran sebelumnya
- c. Memberikan motivasi melalui pertanyaan menantang dan menimbulkan masalah

- d. Menyampaikan manfaat, kemampuan dan rencana kegiatan yang akan dilakukan
- e. Mendemonstrasikan sesuatu terkait tema
Fase 2 : mengorganisasikan siswa
- f. Pembentukan kelompok kecil, pembagian tugas
Fase 3 : Membimbing penyelidikan
- g. Permainan kelompok yang menyenangkan dengan beberapa masalah
- h. Diskusi kelompok, membuat peta konsep
Pada Fase 2 dan 3 ini guru menggali dan menerapkan sikap usaha kerja keras dan sikap peduli
Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Pada fase ke 4 guru menggali sikap tanggungjawab pada siswa karena disini siswa mengkomunikasikan hasil karyanya melalui presentasi atau pajangan
- i. Membuat pertanyaan, menyiapkan karta, mempresentasikan
Fase 5 : Menganalisa dan mengevaluasi
Fase ke 5 merupakan bentuk sikap kesederhanaan karena disini muncul kesederhanaan dari siswa untuk menilai diri sendiri dan menilai orang lain secara fakta dan factual. Tidak ada kesombongan dalam bingkai hati manusia, itulah kesederhanaan.
- j. Evaluasi mandiri, meluruskan konsep, membuat kesimpulan, refleksi dan kesan-kesan
- k. Penilaian diri melalui jurus petasan, penghargaan Bintang dan Mercon Dors.



Tips

Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

* Penulis adalah pengajar di SD Negeri 3 Bukateja, Purbalingga, Jawa Tengah
Jl. Purwandar no 8 RT 4 RW 1 Bukateja
Kec. Bukateja Purbalingga Jawa Tengah 53382
Email: aliy_wakhyu@yahoo.com



Latarbelakang

Saat ini sangat sulit menjumpai siswa yang memiliki karakter jujur dan disiplin. Kalau pun ada sangat jarang, siswa lebih banyak didominasi oleh karakter atau kebiasaan buruk seperti berbuat curang, berbohong, suka terlambat, menunda pekerjaan, menyontek, malas belajar dan lain-lain. Hal ini apabila dibiarkan pasti akan sangat berbahaya, karena kebiasaan-kebiasaan tersebut sangat berkontribusi dalam pembentukan kepribadian saat mereka dewasa kelak.



Deskripsi

Pembelajaran mandiri adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar yang dilakukan siswa di kelas secara mandiri berdasarkan pedoman/petunjuk yang sudah disiapkan oleh guru. Pembelajaran ini menuntut guru untuk membuat persiapan pembelajaran yang lebih matang sebelum proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.



Penerapan

Prinsip utama pembelajaran mandiri adalah adanya saling percaya antara guru dan siswa dalam melaksanakan tugas masing-masing dengan baik.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran mandiri antara lain:

1. Sosialisasi tentang pembelajaran mandiri kepada siswa
2. Pembagian instrument yang harus diisi siswa
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mandiri
4. Evaluasi dan penilaian

Pembelajaran mandiri memerlukan kesadaran yang tinggi dari diri siswa.

Selain itu, guru tetap dituntut untuk membuat aturan yang tegas dalam hal sanksi untuk siswa yang melanggar peraturan di kelas. Bentuk sanksi seperti apa yang akan diterapkan, akan lebih baik jika merupakan hasil kesepakatan antara siswa dan guru.



Tips

Pembelajaran mandiri dapat diterapkan dalam semua muatan mata pelajaran, dan disemua jenjang pendidikan.

* Penulis adalah pengajar di SDII Al
Abidin Surakarta
Email: --

Model Pembelajaran Terintegrasi

Desak Putu Suryawati, S.Pd.SD *
SDN 2 Banyuning, Buleleng Bali



Latarbelakang

Indonesia masih menduduki rangking atas sebagai negara terkorup di dunia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah budaya korupsi adalah melibatkan pendidikan formal. Pendidikan antikorupsi sedini mungkin sangat penting untuk membentuk karakter anak yang memiliki semangat antikorupsi.



Deskripsi

Model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pendidikan antikorupsi ini tidaklah melalui suatu mata pelajaran tersendiri/khusus, melainkan model pembelajaran terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran. Materi pembelajaran merupakan materi terintegrasi dari mata pelajaran PPKN, Bahasa Indonesia serta Seni Budaya dan Prakarya. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab dengan pendekatan saitifk menggunakan media power point dan film animasi antikorupsi KPK episode 2.



Penerapan

Berikut adalah langkah-langkah materi pembelajaran dengan materi terintegrasi dari mata pelajaran PPKN, Bahasa Indonesia serta Seni Budaya dan Prakarya.

1. PPKN

Guru membuka kegiatan dengan memberikan penjelasan makna symbol dari sila Pancasila dalam lambang Negara Garuda Pancasila. Selanjutnya siswa diajak untuk mengamati film animasi antikorupsi KPK yang akan menjadi bahan diskusi mengenai contoh perilaku masyarakat yang sesuai dengan pengamalan sila pancasila.

2. Bahasa Indonesia

Guru membuka kegiatan dengan memberikan penjelasan kepada

siswa mengenai pantun. Selanjutnya, guru mendeskripsikan kehidupan berbangsa dan bernegara yang terdapat pada pantun atau syair. Siswa dilatih untuk mempresentasikan teks pantun yang bertema kehidupan bernegara dan berbangsa. Siswa juga mencoba menjelaskan makna pantun tersebut.

3. Seni Budaya dan Prakarya

Guru memperkenalkan prinsip seni dalam berkarya seni rupa yaitu komik. Siswa diajak untuk belajar membuat komik pendek yang menarik dengan tema kehidupan berbangsa dan bernegara.



Tips

Untuk menerapkan materi terintegrasi guru-guru diharapkan saling bekerjasama dalam membuat materi yang saling berhubungan.

* Penulis adalah pengajar di SDN 2 Banyuning,
Buleleng Bali
Email: --



Latarbelakang

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat informasi satu arah, yaitu guru ceramah memberikan materi dan siswa mendengarkan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan sehingga motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan merekam materi yang disampaikan menjadi rendah.



Deskripsi

Program autoplay merupakan salah satu perangkat lunak pembuat media pembelajaran interaktif. Perangkat lunak ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihan serta kelengkapan fasilitas yang mampu mendesain animasi, menjadikan perangkat lunak ini paling banyak dipakai oleh para guru. Autoplay media studio juga dapat memudahkan guru dalam pembuatan media atau multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi. Penggunaan multimedia pembelajaran dan pendekatan dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena multimedia dapat membantu memotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar.



Penerapan

Pada karya inovasi ini dipilih karya inovasi teknologi tepat guna menggunakan program autoplay. Autoplay adalah suatu program komputer yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan jenis media yang beragam seperti gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam persentasi tunggal.

Autoplay selalu dikenal mudah menggunakan di lingkungan desain visual, yaitu:

1. Cukup mengambil objek interaktif (gambar, video, teks) ke halaman atau dialog untuk membuat fungsi instant.

2. Memindahkan objek interaktif ke lembar kerja menggunakan mouse.

Dengan kata lain, perangkat lunak autoplay ibaratnya wadah bagi program-program komputer yang lain, misalnya image, pdf, paragraph, flash dan video sehingga harapannya materi yang dihasilkan lebih lengkap dan interaktif.

Dalam pembelajaran ini dipilih strategi Student Teams Achievement Divisions (STAD). STAD adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang banyak diaplikasikan dan telah digunakan mulai dari kelas dua sampai kelas sebelas, dalam mata pelajaran bahasa, matematika, IPA, dan IPS. STAD merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang memberi tim berkemampuan majemuk latihan untuk mempelajari konsep dan keahlian bersama para siswanya.



Tips

Hal penting yang perlu dipertimbangkan adalah kemampuan guru dalam menggunakan media pengajaran yang dipilihnya. Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus memiliki kualitas dan mutu yang baik, walaupun media tersebut adalah hasil karya guru sendiri, nilainya tidak mahal dan sederhana. Media yang dipilih seharusnya dapat bersifat fleksibel.

* Penulis adalah pengajar di SDN 33 Pontianak Utara
Jl. Kebangkitan Nasional Gang Bentasan I,
Pontianak Utara, Kalimantan Barat.
Email: suwanto_lt@yahoo.co.id



Latarbelakang

Dengan semakin banyaknya kasus korupsi yang terjadi, guru diharapkan untuk mengintegrasikan pendidikan antikorupsi dengan pembelajaran di kelas sehingga menghasilkan generasi yang tidak sekedar unggul dalam mengetahui isi materi, tetapi juga mampu untuk menerapkan nilai-nilai antikorupsi dalam kehidupan sehari-hari sehingga generasi koruptor di Indonesia dapat dimatikan.



Deskripsi

Integrasi pendidikan antikorupsi dalam materi suatu mata pelajaran melalui model pembelajaran efektif, relevan, inovatif, sederhana, aktif, integrative, kreatif, universal, asik dan teratur (PERISAI KUAT) adalah sebuah model pembelajaran untuk mengembangkan ketrampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran ini, siswa memperoleh pengetahuan terlebih dahulu melalui pajangan kelas yang berisikan materi-materi dari semua mata pelajaran, cerita, puisi, poster, lukisan, dan lain sebagainya. Semua pajangan yang merupakan karya siswa dan guru tersebut, isinya berhubungan dengan nilai-nilai antikorupsi. Hal ini dimaksudkan agar pendidikan antikorupsi dapat diterima siswa secara rutin tanpa mengganggu materi suatu mata pelajaran.



Penerapan

Model PERISAI KUAT adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan penekanan belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran, guru menggunakan berbagai sumber, termasuk pemanfaatan lingkungan, supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan,

relevan, dan efektif. Selain itu, model pembelajaran ini juga mengintegrasikan pendidikan antikorupsi dengan materi suatu pelajaran.

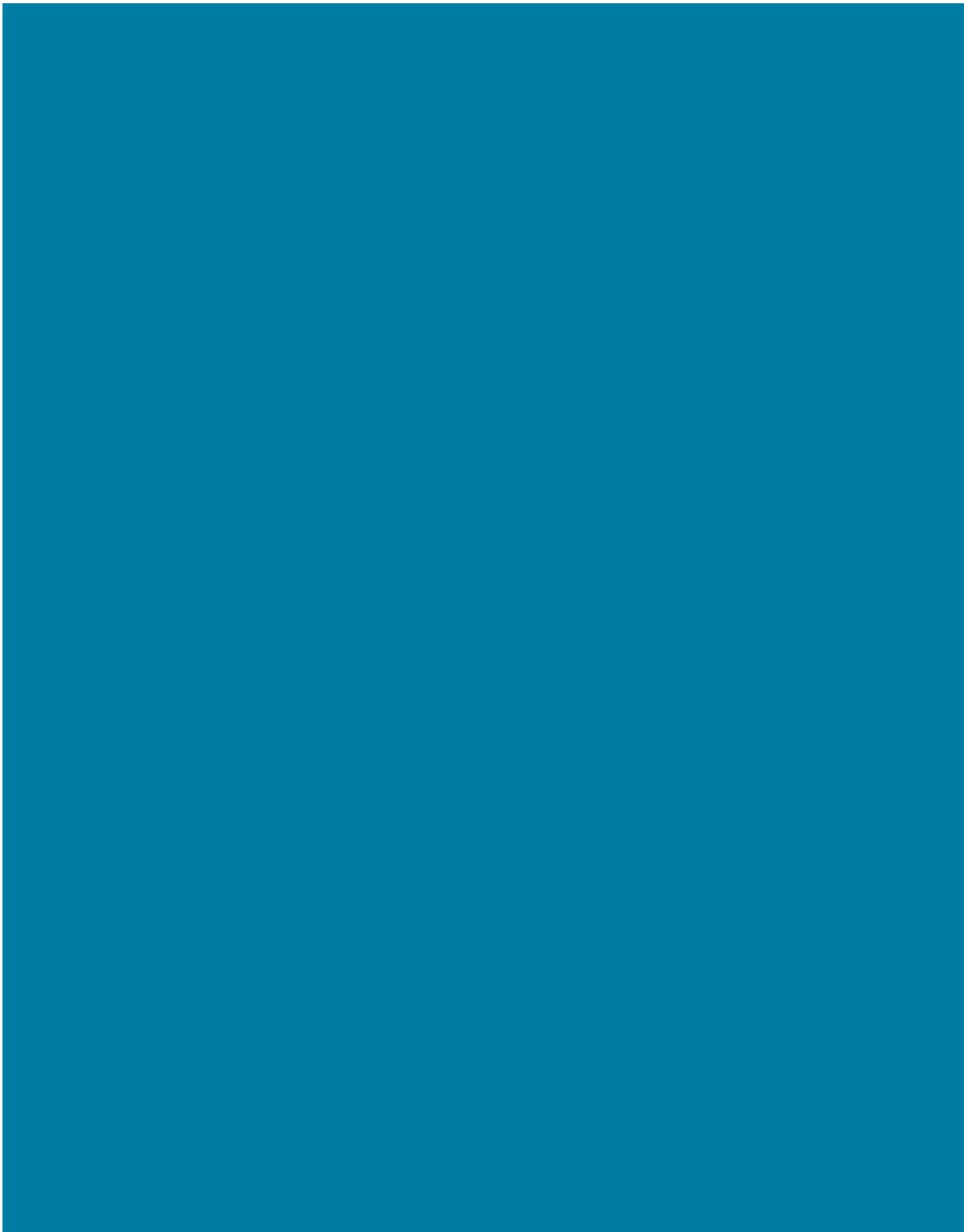
Integrasi pendidikan antikorupsi pada materi suatu mata pelajaran dilakukan untuk menginternalisasi nilai-nilai di dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Pengenalan nilai-nilai sebagai pengetahuan melalui bahan-bahan ajar dapat dilakukan, tetapi bukan merupakan penekanan. Hal yang diutamakan adalah penginternalisasian nilai-nilai melalui kegiatan-kegiatan di dalam proses pembelajaran dengan model PERISAI KUAT.



Tips

Perlu memberikan dukungan kepada sekolah dengan menyediakan fasilitas yang menunjang penerapan model PERISAI KUAT untuk mengintegrasikan pendidikan antikorupsi dalam materi suatu mata pelajaran.

* Penulis adalah pengajar di SDN 9
Mataram, Lombok, NTB
Email: --



INOVASI PEMBELAJARAN
ANTIKORUPSI
SMP

Heru Mulyono, S.Pd *

SMP Negeri 3 Satu Atap Miri, Sragen, Jawa Tengah



Latar Belakang

Permainan Antikorupsi ini merupakan modifikasi dari monopoli. Permainan ini dirancang supaya siswa belajar mengenai nilai antikorupsi secara menyenangkan.



Deskripsi

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli ini mengajak siswa untuk bertanggung jawab. Siswa belajar menggunakan uang sesuai peruntukannya. Selama bermain, siswa melatih sikap adil, peduli, disiplin, toleran, dan bekerja keras. Ia juga belajar untuk mengambil barang yang hanya menjadi haknya.



Penerapan

Monopoli kejujuran ini dimainkan oleh 4 orang siswa. Masing-masing pemain mendapatkan dana tanggung jawab sebesar Rp 105.000,00. Uang tersebut akan digunakan untuk membangun rumah anti korupsi (Rp 25.000), jalan keadilan (Rp. 25.000), jembatan kejujuran (Rp. 25.000), dan waduk tanggungjawab (Rp. 25.000). Tiap pemain masih memiliki uang Rp 5.000 yang dipergunakan sebagai modal atau biaya operasional. Sebelum melangkah, siswa menandatangani kuitansi bukti penerimaan dana tanggungjawab. Ia juga harus mencatat seluruh penggunaan uang selama permainan.

Siswa kemudian menjalankan pionnya sesuai dadu yang ia lempar. Ia harus membangun rumah, jalan, jembatan, dan waduk di lokasi yang telah ditentukan. Apabila pionnya berhenti di kotak pertanyaan, ia harus menjawab soal yang dibuat oleh siswa lain. Jika salah, pemain harus membayar denda. Apabila modal yang ia miliki habis, pemain harus memilih antara meminjam uang di

bank atau menggunakan uang yang seharusnya ia pakai untuk membangun. Di sini siswa belajar mengenai tanggung jawab.

Selama bermain, siswa sesekali menyisihkan uang di kotak “bencana alam” dan kotak “panti asuhan”. Di akhir permainan, masing-masing pemain melaporkan perjalanannya.



Tips

Permainan ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Pemain cukup mengganti soal sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

* Penulis adalah pengajar di SMP Negeri 3 Satu Atap Miri,
Sragen, Jawa Tengah
Email:....?

Aksi Bersama Susterdrama

Dra. Nanik Irawati, M.Pd *
SMP Negeri 3 Surabaya, Jawa Timur



Latar Belakang

Kejujuran menjadi hal yang penting dalam membangun karakter anak Indonesia. Hal tersebut bisa ditanamkan melalui pembuatan surat, poster, dan drama antikorupsi.



Deskripsi

Poster merupakan media yang memiliki sifat persuasif tinggi karena menampilkan suatu persoalan atau keadaan. Melalui poster, guru dapat melihat sejauh mana kepedulian siswa terhadap perilaku korupsi. Siswa juga bisa mengajak teman-temannya untuk menolak korupsi dengan cara membuat ajakan tertulis yang disertai gambar penunjang. Sedangkan melalui drama, siswa dapat menghayati apa saja akibat korupsi sehingga mereka berusaha untuk tidak menjadi koruptor.



Penerapan

Siswa belajar mengenai norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Guru mengajak siswa untuk memahami dan berperilaku jujur, disiplin, dan bertanggungjawab. Mereka kemudian berdiskusi mengenai bentuk korupsi yang ada di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa kemudian membuat tulisan singkat dan sederhana untuk para wakil rakyat.

Siswa belajar mengenai upaya pemberantasan korupsi di Indonesia. Mereka kemudian membuat poster yang berisi gambar dan tulisan mengenai dukungan tentang upaya pemberantasan korupsi di Indonesia.

Untuk membuat siswa lebih memahami korupsi dan dampaknya, siswa membuat drama mengenai kondisi korupsi di Indonesia beserta upaya

pemberantasannya. Percakapan dan skenario drama tersebut dibuat berdasar hasil pengamatan siswa tentang norma dalam kehidupan bermasyarakat. Di akhir mata pelajaran, siswa membuat refleksi mengenai kegiatan belajar yang telah mereka lakukan. Siswa juga mengikuti ujian akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.



Tips

Cara belajar yang membutuhkan keaktifan siswa akan membuat mereka lebih mendengarkan materi. Cara ini juga membuat siswa tidak sekadar menghafal pelajaran saja.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 3 Surabaya, Jawa Timur
Email: nanikwati@gmail.com

Membuat Kalimat Peringatan

Yessy Suryanty, S.Pd., M.Pd *
SMPN 2, Bukittinggi, Sumatera Barat



Latar Belakang

Dalam pelajaran Bahasa Inggris, pendidikan antikorupsi bisa dilakukan melalui pembuatan peringatan. Siswa belajar mengenai bahaya korupsi melalui pembuatan kalimat *notice*, *warning*, dan *caution* yang mengandung muatan antikorupsi.



Deskripsi

Siswa membuat serangkaian kalimat peringatan antikorupsi dalam Bahasa Inggris. Untuk menunjang pemahaman siswa mengenai sikap antikorupsi, sebelum mengerjakan tugas, mereka menonton film tentang kejujuran.



Penerapan

Guru mencari video tentang kejujuran. Film tersebut ditonton bersama-sama sebanyak tiga kali. Siswa kemudian mendiskusikan kalimat *notice* antikorupsi yang mereka temukan dalam video tersebut.

Guru kemudian menayangkan slide-slide berisi kalimat peringatan. Salah satunya sebagai berikut: *There are four important words in life: love, honesty, truth, and respect. Without these in your life, you have nothing.* Pelajaran kemudian berlanjut dengan pembacaan Al-Quran surat Al-Baqarah 188 secara bersama-sama. Ayat tersebut melarang manusia untuk mengambil sesuatu yang bukan hak mereka.

Siswa kemudian membuat kelompok. Masing-masing kelompok mendiskusikan *notice*, *warning*, atau *caution* yang akan mereka buat. Mereka kemudian menulis kalimat tersebut dalam selembar kertas dan menghiasinya dengan gambar.



Tips

Manusia menyimpan ingatan dalam bentuk gambar. Mengajak siswa menonton film di sela-sela pelajaran membuat mereka lebih mengingat hal tersebut dalam jangka panjang.

* Penulis adalah pengajar di
SMPN 2, Bukittinggi, Sumatera Barat
Email:...?

Film “Jujur Mujur”

Novie Anggriani, S.Psi *

SMPN 2 Plosoklaten, Kabupaten Kediri , Jawa Timur.



Latar Belakang

Siswa dan guru membuat film pendek mengenai sikap jujur. Harapannya, film tersebut memotivasi siswa untuk berbuat jujur dalam kehidupan sehari-hari.



Deskripsi

Film pendek mengenai kejujuran tersebut dibuat bersama-sama siswa. Selain itu, guru dan siswa membahas perilaku jujur yang mereka lakukan dalam keseharian.



Penerapan

Guru dan siswa membuat film pendek mengenai kejujuran dengan lokasi sekolah. Film tersebut memiliki empat tokoh utama: Dimas, Doni, Wulan, dan Prisy. Mereka teman sekelas waktu SMP. Dimas dan Wulan suka mencontek sedangkan Doni dan Prisy belajar dengan tekun untuk mendapat nilai baik.

Pada saat ujian, Dimas dan Wulan berbuat curang, sedangkan Doni dan Prisy mengerjakan dengan jujur. Lulus sekolah, mereka mencari pekerjaan. Dimas dan Doni menjadi polisi, sedang Wulan dan Prisy menjadi PNS. Dimas menjadi polisi yang suka menerima suap. Ia baru sadar saat mendapat kecelakaan. Berbeda dengan Doni hidup bersahaja dan bahagia karena kejujurannya. Wulan dan Prisy sama-sama menjadi kepala desa. Wulan yang curang, menerima suap dari sebuah pabrik. Ia kemudian didemo warganya. Sedang Prisy yang menjadi lurah jujur, hidup bahagia dengan keluarganya.

Selain membuat film, siswa diajak untuk menganalisa kejujuran yang telah mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga diminta untuk membuat sikap jujur yang akan mereka lakukan kelak.



Tips

Melibatkan siswa dalam pembuatan film akan meninggalkan kesan mendalam. Siswa akan mengingat pelajaran yang mereka dapat hingga bertahun-tahun kemudian.

* Penulis adalah pengajar di
SMPN 2 Plosoklaten, Kabupaten Kediri , Jawa Timur.
Email:... ?

Jigsaw Anti Mencontek

Erwan Santosa, S.Pd *

SMP Negeri 2 Grogol, Kediri, Jawa Timur



Latar Belakang

Mencontek merupakan hal yang lumrah di kalangan pelajar. Melalui metode Jigsaw, guru mengajak murid untuk memahami nilai-nilai antikorupsi.



Deskripsi

Model pembelajaran Jigsaw ini dilakukan secara berkelompok. Masing-masing tim terdiri dari 4 orang yang melakukan tugas berbeda. Tujuannya supaya siswa paham jika perbuatan mencontek merupakan benih korupsi. Mencontek membuat seseorang terbiasa mengandalkan orang lain dan membuat otak malas bekerja.



Penerapan

Perilaku curang cenderung dilakukan secara berkelompok. Seseorang berani melakukan kecurangan apabila ada orang lain yang juga melakukan hal tersebut. Untuk menghindari mencontek, siswa perlu mengubah pola belajar. Ia juga harus memotivasi dirinya supaya siap menghadapi tes. Ia perlu menanamkan pada dirinya jika sifat jujur membuat orang mudah dipercaya, disayang teman, mudah mendapat pekerjaan, dan dicintai Allah.

Saat memainkan Jigsaw, siswa dibagi menjadi 4 tim beranggotakan 9 orang. Masing-masing siswa dalam sebuah kelompok mendapatkan materi yang berbeda sub temanya. Masing-masing orang mencari siswa dari tim lain yang mendapatkan materi antikorupsi yang sama. Mereka kemudian berdiskusi mengenai bahan tersebut.

Masing-masing anggota tim kemudian kembali ke kelompoknya masing-masing. Mereka saling bergantian menjelaskan materi antikorupsi yang telah mereka pelajari. Tim kemudian mempresentasikan bahan yang telah

mereka kumpulkan. Di tengah-tengah materi, siswa melakukan *ice breaking*. Guru dan siswa meneriakkan “Mencontek: No” dan “Jujur: Yes” Selanjutnya, seluruh siswa bersama guru menyimpulkan mengenai mencontek dan cara menanggulangnya.



Tips

Guru BK memiliki peluang besar dalam menanamkan nilai antikorupsi karena programnya terjadi berdasar kebutuhan siswa. Upaya menanggulangi kebiasaan curang, mencontek, dan memanipulasi sejak dini merupakan langkah pencegahan terhadap tindakan korupsi di masa depan.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 2 Grogol, Kediri, Jawa Timur.
Email: ???

Melisa Apriyani, B.Sc., S.Pd. *
SMP Negeri 4 Sentani, Jayapura, Papua.



Latar Belakang

Koperasi Kejujuran (KoJur) merupakan adaptasi penulis dari bahan yang didapat di website ideberaksi.org dan buku *Koperasi Sekolah* karya Westriningsih.



Deskripsi

Koperasi kejujuran dirancang untuk membiasakan sikap antikorupsi. Pelaksanaannya mendapat evaluasi berupa Buku Tamu KoJur, Jurnal KoJur, Buku Kas KoJur dan angket bagi siswa dan pengurus. Selain itu, siswa yang terlibat dalam KoJur mendapat kartu hadiah yang dicek secara harian, mingguan, dan bulanan.



Penerapan

Koperasi sekolah menjadi salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran. Koperasi yang dibuka di depan ruang fotokopi tersebut menyediakan alat tulis. Pengurus koperasi adalah pengurus OSIS dan MPK. Koperasi Kejujuran mendapatkan modal awal sebesar 3.000.000,00 rupiah. Dana tersebut berasal dari uang kas OSIS sebesar 2.000.000,00 rupiah dan dana bantuan dari sekolah.

KoJur menjual barang seperti pupen, pensil, penggaris, buku tulis, dan perlengkapan sekolah lainnya. KoJur tidak memiliki penjaga. Siswa yang hendak membeli barang memasukkan uang ke kotak sesuai dengan harga barang yang tercantum. Ia kemudian menuliskan nama dan jumlah barang yang dibeli ke buku tamu. Siswa diharapkan kejujurannya dengan membayar sesuai barang yang ia ambil.

Tim KoJur juga dilihat kejujurannya berdasarkan ketertiban dalam melaporkan

uang yang masuk. Dengan mengelola Kojur, tim belajar bertanggung jawab membuka dan menutup koperasi sesuai waktu yang ditentukan. Setiap pembeli dengan jumlah tertentu mendapatkan *sticker* bertuliskan “Si Jujur”. Ia berhak menukar *sticker* tersebut dengan pin jika berhasil mengumpulkan 15 atau 20 *sticker*.



Tips

Pendidikan antikorupsi tidak hanya menjadi materi pelajaran. Ia perlu menjadi pembiasaan di lingkungan sekolah. Supaya kelak siswa membawa sikap jujur tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 4 Sentani, Jayapura, Papua.
Email:

Lempar Bola Berlabel Soal

Unik Agus Iryati, S.E*

SMP Negeri Sokaraja, Jawa Tengah



Latar Belakang

Siswa belajar mengenai faktor penyebab, pengertian, dan upaya pemberantasan korupsi. Materi tersebut disampaikan dengan cara ceramah, tanya jawab, diskusi, dan permainan lempar bola.



Deskripsi

Belajar sambil bermain membuat siswa lebih santai dalam menerima materi. Hal tersebut juga menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa. Metode ini juga menyebabkan siswa lebih fokus dalam belajar. Ia akan berusaha memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan agar bisa bekerja dalam kelompok sekaligus mendapat nilai tinggi saat permainan.



Penerapan

Guru menyampaikan materi mengenai korupsi dan upaya pemberantasannya menggunakan cupikan film dan gambar. Siswa kemudian memberikan tanggapannya mengenai penyebab terjadinya korupsi dan apa saja yang termasuk dalam perbuatan korupsi.

Guru kemudian membuat kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang. Masing-masing wakil kelompok maju untuk mengambil nomer undian. Kelompok yang mendapat nomer undian satu membuat soal berdasarkan materi yang telah mereka pelajari. Soal tersebut di tempel pada bola tenis.

Bola kemudian dilempar ke kelompok lain. Wakil dari kelompok yang mendapat bola harus menjawab pertanyaan tersebut. Ia diberi waktu hingga hitungan sepuluh untuk menjawab. Jika jawabannya benar, teman-temannya memberikan tepuk tangan. Kelompok mendapat permen sebagai hadiah.

Mereka juga mendapat skor dan berhak membuat soal untuk dilempar ke kelompok lain. Jika ia tidak dapat menjawab, bola dilempar ke kelompok lain. Setelah permainan selesai, guru dan siswa membuat rangkuman pelajaran.



Tips

Adanya hadiah sederhana seperti tepuk tangan dan permen membuat siswa lebih terpacu untuk bertanding dengan baik. Mereka juga akan lebih memperhatikan guru saat memberikan materi.

* Penulis adalah pengajar di SMP
Negeri Sokaraja, Jawa Tengah
Email: uniqueantix@gmail.com

Mading Antikorupsi

Sri Mulyani, S.Psi *

SMP Negeri 2 Kandat, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.



Latar Belakang

Siswa belajar mengenai korupsi dan cara menanggulangnya. Mereka kemudian membuat mading berdasar materi tersebut untuk dibaca rekan lainnya.



Deskripsi

Guru memulai pelajarannya dengan curah pendapat. Ia menggali pengetahuan murid mengenai korupsi dan bagaimana cara mencegahnya. Siswa kemudian membuat media untuk menyebarkan materi antikorupsi yang ia pelajari.



Penerapan

Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai korupsi. Termasuk didalamnya hal-hal yang mungkin siswa lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian menuliskan pengetahuannya mengenai korupsi di papan tulis. Diskusi berlanjut dengan siapa saja dan bagaimanakah korupsi terjadi. Siswa kemudian membuat langkah-langkah untuk mengantisipasi supaya korupsi tidak terjadi. Agar siswa tidak bosan, guru mengajak siswa bermain tali sebagai penyegar suasana.

Di pertemuan berikutnya, siswa membuat mading kelas. Mereka menyiapkan materi antikorupsi, kertas manila, kertas HVS, spidol warna, gunting, lem, dan isolasi. Siswa kemudian membuat mading secara berkelompok. Mereka kemudian mempresentasikan madingnya di hadapan siswa lain. Setelahnya terdapat sesi tanya jawab.

Di akhir pelajaran, guru mengajak siswa mengisi lembar refleksi diri. Siswa memilih 10 nilai yang menurutnya penting dari puluhan nilai yang terdapat dalam kolom lembar refleksi diri. Ia kemudian diminta mengerucutkan nilai-nilai tersebut hingga menjadi dua nilai terpenting dalam hidupnya. Siswa

kemudian diminta menyebutkan sikap yang mengganggu ketertiban sekolah. Ia kemudian membuat aturan supaya kelas tetap tertib dan harmonis.



Tips

Materi antikorupsi perlu pengulangan supaya siswa lebih mengingatnya. Akan lebih baik lagi jika penyampaian materi satu dengan lainnya menggunakan cara berbeda supaya lebih banyak indera yang digunakan untuk belajar.

* Penulis adalah pengajar di SMP Negeri 2 Kandat, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.

Menulis Biografi Antikorupsi

Sutining, S.Pd *

SMP Manbaul Quran Kota Mojokerto, Jawa Timur.



Latar Belakang

SMP Manbaul Quran merupakan pondok pesantren. Hidup bersama dalam sebuah asrama memerlukan aturan agar tercipta kebersamaan. Sekolah menerapkan pendidikan antikorupsi dalam rutinitas sehari-hari karena tinggal di asrama.



Deskripsi

Tiap hari, siswa mengimplementasikan sikap antikorupsi. Mulai dari disiplin dan toleransi dalam mengantre di kamar mandi, jujur saat mengambil sendiri makanan sesuai menu dan porsi yang menjadi kesepakatan bersama, disiplin dalam bertelepon dan mencuci pakaian sesuai jadwal, hingga mengerjakan ulangan secara mandiri. Konsisten dalam memberikan hafalan al Quran.



Penerapan

Cara terbaik untuk belajar adalah dengan melakukan, bukan sekadar duduk dan mendengarkan. Mempraktekkan apa yang siswa pelajari membantu mereka menyerap pengetahuan. Selain disiplin yang telah dilakukan sehari-hari, pada pelajaran bahasa Indonesia siswa belajar mengenai sikap antikorupsi melalui penulisan biografi.

Guru membagi siswa kelas 8 menjadi lima kelompok. Masing-masing kelompok mendapat tugas untuk mewawancarai seorang guru. Tiap anggota kelompok menilai keaktifan rekan satu kelompoknya. Siswa kemudian menyiapkan pertanyaan seputar biodata narasumber. Mereka mencari tahu mengenai nama, tanggal lahir, keluarga, riwayat pendidikan, dan prestasi yang pernah diraih oleh narasumbernya. Wawancara juga menyelipkan tanggapan narasumber mengenai korupsi.

Siswa kemudian mendapat potongan kertas tentang sikap korupsi dan antikorupsi di dunia pendidikan. Mereka kemudian diminta mengidentifikasi mana yang terdapat di SMP Manbaul Quran. Siswa kemudian menuliskan hal tersebut dalam bentuk biografi. Mereka kemudian mempresentasikan hal tersebut di depan kelas. Siswa dari kelompok lain yang memberikan penilaian.



Tips

Sayembara dalam mengajar membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Guru perlu menanamkan jika kelompok yang bekerja keras dan jujur akan mendapat nilai tertinggi.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Manbaul Quran Kota Mojokerto, Jawa Timur.
Email: ?

Permainan Ular Tangga (Ulat) dan Kartu Edukasi Teladan (Kadut)

Bahar Sungkowo *

SMP Internat Al Kausar, Sukabumi, Jawa Barat



Latar Belakang

Siswa belajar mengenai sikap antikorupsi melalui permainan Ulat dan Kadut. Siswa akan lebih banyak mengingat materi yang diajarkan apabila mereka menikmati hal tersebut.



Deskripsi

Ular Tangga merupakan permainan yang terdiri dari 64 kotak. Ukurannya 5x5 meter sehingga pemain berada di dalam karpet dan menjadi pion. Kotak-kotak tersebut memiliki perintah dan ajakan antikorupsi. Sedangkan Kartu Edukasi Teladan merupakan kartu bergambar berisi sikap yang patut diteladani dalam rangka menghapus korupsi.



Penerapan

Kedua permainan ini menjadi bagian penyampaian pendidikan antikorupsi yang disisipkan pada pelajaran IPS kelas VII. Guru menggunakan permainan saat mengajar mengenai produksi kajian ekonomi. Materi tersebut dipilih karena praktek korupsi paling dekat dengan pengeluaran anggaran. Sebelum bermain, siswa menonton film "Korupsi 24 jam". Pada kegiatan tersebut, guru menjelaskan jika korupsi berawal dari pelanggaran kecil-kecilan yang menjadi karakter apabila dibiasakan.

Permainan ular tangga dilakukan di luar ruangan karena membutuhkan lokasi yang luas. Ada dua kelompok yang bermain. Mereka berjalan di dalam kotak sesuai jumlah angka yang keluar tiap lemparan dadu. Ketika menemui ular, pemain harus turun ke kotak dalam ekor. Itu artinya ia melakukan perbuatan

korupsi. Jika menemukan tangga, ia naik ke ujung tangga karena melakukan perbuatan antikorupsi. Di sela-sela gambar ular dan tangga terdapat kotak-kotak pertanyaan dadakan, materi seputar korupsi, dan nasehat. Jika berada di kotak tersebut, pemain harus melakukan hal yang tertulis. Mulai dari menjawab pertanyaan seputar korupsi dan cara mencegahnya, membacakan 9 nilai antikorupsi untuk pesera lain, hingga membuat puisi antikorupsi.

Kartu Edukasi Teladan merupakan serangkaian kartu dengan konsep tritet. Pemain harus mengumpulkan tiga kartu sehimpunan yang berisi sifat teladan dalam memberantas korupsi. Permainan ini menggunakan 36 kartu yang terdiri atas 12 himpunan sikap korupsi dan cara pencegahannya. Isinya mulai dari hukuman bagi koruptor, macam-macam korupsi, dan sifat yang menyebabkan korupsi.



Tips

Bermain membuat siswa aktif dalam menyerap pelajaran. Mereka menggunakan lebih banyak indera saat bermain jika dibandingkan dengan sekadar mendengar pembacaan materi pelajaran. Hal tersebut membuat siswa lebih mengingat materi antikorupsi.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Internat Al Kausar, Sukabumi, Jawa Barat
Email: bsungkowo290304@gmail.com



Latar Belakang

Media Pohon Karakter digunakan dalam kegiatan belajar struktur dan fungsi organ tumbuhan untuk kelas VIII. Kegiatan ini bertujuan untuk mengurangi perilaku menyontek, suka terlambat, menunda, berbohong, dan mengolok-olok teman.



Deskripsi

Perilaku buruk semasa muda akan menjadi kepribadian kelak setelah dewasa. Guru berusaha memberi pengetahuan kepada siswa mengenai akibat yang ditimbulkan perbuatan korupsi. 9 nilai anti korupsi seperti: jujur disiplin, tanggung jawab, kerja keras, berani, mandiri, sederhana, adil, dan peduli perlu disisipkan dalam semua mata pelajaran.



Penerapan

Pendidikan karakter di sekolah perlu terintegrasi dan utuh sehingga siswa memiliki sebuah konsep yang akan mereka kembangkan dalam karakternya. Dalam menggunakan pohon karakter, siswa belajar mengenai organ tumbuhan sekaligus sikap dan karakter anti korupsi.

Guru dan siswa menyiapkan bahan berupa kertas warna-warni, lem, gunting, *double tape*, dan spidol. Mereka bersama-sama membuat replika akar, batang, dan daun. Guru dan siswa kemudian membuat 18 kartu berhias. Kartu-kartu tersebut ditemplei kata yang berisi tentang fotosintesis dan karakter anti korupsi. Kelompok fotosintesis terdiri dari: matahari, air, akar, batang, karbondioksida, daun, xylem, floem dan tanah. Sedangkan kelompok sikap anti korupsi berisi kata; adil, sederhana, jujur, berani, kerja keras, mandiri, peduli, tanggung jawab, dan disiplin. Siswa kemudian membuat replika buah yang terdiri dari buah segar dan busuk.

Guru kemudian menayangkan power point dengan materi organ tumbuhan dan video peduli Indonesia. Siswa kemudian menempelkan urutan replika organ tumbuhan secara bergantian. Guru membantu siswa mencari tahu proses fotosintesis. Siswa kemudian menghubungkan komponen fotosintesis dengan karakter anti korupsi dan mendeskripsikannya di depan kelas. Jika siswa menemukan hubungan nilai karakter dengan sikap anti korupsi, ia berhak mendapat tepuk tangan dan replika buah segar.



Tips

Generasi muda sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Sebelum mereka tertular “budaya” korupsi dari pendahulunya, lebih baik guru memasukkan muatan anti korupsi sejak dini dalam mengajar.

* Penulis adalah pengajar di
SMPN 1 Kramatwatu, Serang, Banten
Email: dewikusumaningrum40@yahoo.com

Sikap Antikorupsi dalam Pelajaran IPA

Sofia Marhenis, S.Pd *

SMP Negeri 2 Bukittinggi, Sumatera Barat



Latar Belakang

Guru pengampu mata pelajaran IPA menanamkan sifat malu terhadap orang yang menggunakan barang hasil korupsi. Untuk mengingatkan siswa mengenai pentingnya sikap antikorupsi, ia memasang slogan “Awali Hari Dengan Jujur” di kelas.



Deskripsi

Sifat korupsi dimulai dari kebiasaan mencontek dan berbohong. Untuk itu, guru memasukkan nilai-nilai untuk menghilangkan hal tersebut melalui pelajaran IPA terpadu. Ia mengajak siswa berefleksi mengenai perbedaan hewan dan manusia sehingga siswa memilih untuk berbuat jujur.



Penerapan

Dalam pelajaran IPA kelas IX terdapat materi mengenai kelangsungan hidup makhluk hidup. Pelajaran tersebut membahas mengenai ciri-ciri makhluk hidup dan cara beradaptasinya. Guru menyelipkan mengenai sifat-sifat hewan yang tidak boleh dimiliki manusia sebagai perwujudan sikap antikorupsi. Ia mengajak siswa melakukan refleksi tentang sikap curang yang pernah mereka lakukan. Siswa juga diminta mengisi lembar tanpa nama mengenai perilaku korupsi yang pernah mereka lakukan.

Di sela-sela pelajaran, guru bersama siswa menonton video mengenai perilaku korupsi yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian memberikan pendapatnya mengenai perilaku dalam video tersebut.

Di akhir pelajaran, siswa mengerjakan kuis. Guru memberikan peringatan jika soal harus dikerjakan dengan jujur karena mencontek merupakan bagian dari korupsi.



Tips

Pendidikan antikorupsi bisa dimulai dengan menanamkan kebiasaan jujur. Ajak siswa untuk lebih menghargai kejujuran daripada sekadar nilai ujian. Tidak mencontek dan berbuat curang merupakan awal dari tindakan antikorupsi.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 2 Bukittinggi, Sumatera Barat
Email: sofiamarhenis@yahoo.com



Latar Belakang

Simulasi merupakan metode belajar dengan meniru suatu kondisi untuk memahami sebuah konsep, prinsip, atau ketrampilan tertentu. Dengan bantuan papan simulasi antikorupsi, siswa mengemukakan pendapat dan pengetahuannya mengenai korupsi.



Deskripsi

Siswa bermain peran untuk memahami konsep dan prinsip antikorupsi. Harapannya, dengan permainan peran ini, siswa bertindak jujur dalam kehidupan sehari-hari. Setelah menguasai konsep dalam UU No 20 Tahun 2001 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, siswa taat pada peraturan perundangan.



Penerapan

Siswa bekerja dalam kelompok. Masing-masing regu mendapat sebuah alat papan simulasi sadar hukum antikorupsi. Mereka kemudian mengitari meja papan simulasi berdasar urutan absensi. Siswa mendapat materi mengenai keanekaragaman budaya di Indonesia. Tiap mendapat giliran mengocok dadu, siswa menyebutkan budaya yang terdapat di sebuah propinsi.

Siswa kemudian belajar mengenai UU Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi. Materi yang mereka dapat dipakai saat memainkan papan simulasi antikorupsi. Pemain bergiliran mengocok dadu. Siswa menjalankan pionnya di papan simulasi sesuai angka yang keluar. Tiap kali pion berada di kotak materi, pemain membacakan bahan seputar korupsi. Ia kemudian memberikan jawaban atau pendapat sesuai dengan bahan tersebut.

Siswa menjalankan pion sesuai dadu yang keluar. Apabila sampai di kotak

pesan, siswa harus membacakan materi antikorupsi yang ia dapat. Jika pionnya masuk ke kotak sanksi, ia harus dihukum sesuai perintah permainan.



Tips

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Ciamis, Jawa Barat
Email: nesacis@smpn1ciamis.sch.id/ ritasomantri16@gmail.com

Tangga Kejujuran

Evi Nurtiana, SE. M.Pd *
SMP 5 Karanganyar, Jawa Tengah



Latar Belakang

Model pembelajaran Tangga Kejujuran ini mengajak siswa untuk jujur dalam menyelesaikan tugas baik secara individu maupun berkelompok. Adanya pemberian hadiah kepada pemenang membuat siswa bekerja keras.



Deskripsi

Guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan berdasar bahan yang mereka pelajari sebelumnya. Guru kemudian membagi siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tersebut. Mereka kemudian berusaha menyelesaikan pekerjaannya secara jujur dan sportif.



Penerapan

Guru mengajak murid untuk mengamati gambar/ video/ buku. Seluruh siswa kemudian membuat pertanyaan berdasar pengamatan yang mereka lakukan. Beberapa siswa kemudian maju dan menuliskan pertanyaannya di papan tulis. Guru kemudian membagi siswa menjadi kelompok beranggotakan 4 orang. Masing-masing kelompok berdiskusi dan menulis pertanyaan di kertas merah dan jawaban di kertas hijau.

Lembar pertanyaan kemudian diacak dan dibalik. Masing-masing anggota kelompok mengambil satu pertanyaan yang dibalik. Ia kemudian menempelkan soal dan jawaban yang sesuai di tangga kejujuran yang ada di depan kelas. Siswa mengerjakan hal tersebut bergiliran dengan rekan yang lain. Kelompok yang berhasil menyusun pertanyaan dan jawaban paling cepat menjadi pemenang. Permainan ini menguji sportifitas dan kejujuran anggota kelompok.

Masing-masing peserta hanya bisa menjawab jika ia mengikuti diskusi kelompoknya. Tangga kejujuran juga membuat siswa bekerja sama dalam

menyelesaikan masalah bersama. Permainan ini juga mengajarkan kepada siswa agar mereka mau bekerja keras jika menginginkan hadiah. Namun, hal tersebut harus dilakukan secara jujur.



Tips

Model pembelajaran ini bisa diterapkan di semua mata pelajaran

* Penulis adalah pengajar di
SMP 5 Karanganyar, Jawa Tengah
Email: evinurtiana1@gmail.com

Ular Tangga Matematika

Zaipar, S.Pd.*

SMP Negeri 8 Pariaman, Sumatera Barat



Latar Belakang

Metode pembelajaran yang terpadu merupakan sistem yang memungkinkan peserta didik baik individual maupun kelompok aktif mencari dan menemukan konsep secara keseluruhan. Dalam aritmatika sosial, hal ini bisa diterapkan pada materi jual-beli, untung-rugi, diskon, dan pajak penghasilan.



Dekripsi

Guru memodifikasi soal-soal aritmatika sosial untuk memahami korupsi. Harapannya, setelah siswa mampu menyelesaikan soal tersebut, mereka memahami korupsi dan bisa melakukan tindakan antikorupsi dalam kehidupan sehari-hari.



Penerapan

Permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh tiga orang atau lebih. Permainan ini menggunakan 100 kotak-kotak kecil. Kotak tersebut dibagi menjadi dua menggunakan angka dari -50 hingga 49. Angka -50 berada di sudut kiri bawah dan angka 49 ada di kiri atas. Di bagian tengah ular tangga berisi kata "start".

Terdapat sejumlah ular atau tangga yang menghubungkan beberapa kotak. Untuk memainkan ular tangga ini ada setumpuk kartu yang berisi sejumlah pertanyaan. Isinya materi pembelajaran yang telah dimodifikasi dengan sikap antikorupsi. Peserta harus menjawab soal ini sebelum memainkan bidaknya.

Seluruh pemain mendapat giliran melempar dadu untuk menentukan urutan jalan. Peserta kemudian melempar dadu. Sebelum melangkah, ia harus menjawab soal dari kartu. Apabila benar, ia melangkah maju sesuai angka dadu. Jika jawabannya salah, ia harus melangkah mundur. Apabila peserta menemui

tangga, ia naik ke kotak di ujung satunya. Pemain harus turun apabila menemui ular. Pemenang adalah yang pertama sampai di angka 49.

Contoh pertanyaan: Ibu menyuruh Budi membeli 2 buah pulpen dan 3 buah buku tulis dengan memberikan uang Rp 20.000,00. Budi membeli pulpen dengan harga Rp.5.000,00 satu buah dan buku tulis Rp.2.500,00 satu buah. Kelebihan uang pembelian buku dan pulpen itu tidak Budi kembalikan pada Ibu. Berapa banyakkah Budi korupsi?



Tips

Guru perlu mengaitkan mata pelajaran dengan permainan supaya siswa senang belajar.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 8 Pariaman, Sumatera Barat
Email??

Video Percakapan Antikorupsi

Bunyamin, S.Pd., M.Hum *

SMP Negeri 1 Slawi, Kabupaten Tegal



Latar Belakang

Meliput berita membuat siswa aktif mencari materi mengenai kasus korupsi di Indonesia dari internet. Mereka menggunakan bahan yang dikumpulkan sebagai acuan untuk menulis percakapan dalam Bahasa Inggris.



Deskripsi

Dengan membuat video sendiri, siswa dapat mengetahui mengenai kasus-kasus korupsi di Indonesia. Mereka kemudian memahami jika korupsi merupakan perbuatan yang merugikan masyarakat melalui serangkaian diskusi dalam Bahasa Inggris. Siswa mengetahui kemampuan percakapan Bahasa Inggrisnya karena kegiatan tersebut direkam dalam bentuk video.



Penerapan

Video percakapan antikorupsi dalam Bahasa Inggris merupakan kegiatan berkelompok. Hal tersebut mengajak anak didik untuk bekerjasama sembari menerapkan disiplin dan tepat waktu.

Mereka memilih para koruptor seperti Akil Mochtar, Anas Urbaningrum dan Gayus Tambunan sebagai bahan. Selama berdiskusi mengenai kasus-kasus korupsi di Indonesia, siswa sadar bahwa perbuatan tersebut merugikan masyarakat. Guru kemudian mengajak siswa untuk melakukan sikap antikorupsi yang bisa dimulai dari diri sendiri. Seperti: bertindak jujur, disiplin, peduli, dan bertanggung jawab.

Setelah berdiskusi, siswa-siswa menggunakan bahan tersebut untuk membuat percakapan dalam Bahasa Inggris. Video tersebut diputar bersama-sama di kelas dan seluruh siswa memilih video terbaik menjadi pemenang.

Setelah melakukan kegiatan, masing-masing siswa membuat penilaian terhadap dirinya sendiri. Mereka diminta jujur saat membuat pernyataan bahwa karyanya tidak menjiplak pekerjaan orang lain dan mengikuti tata tertib yang berlaku.



Tips

Saat membuat naskah percakapan, siswa rajin mencari berita-berita mengenai korupsi di internet. Hal tersebut membuat mereka memiliki pengetahuan mengenai korupsi di negeri ini.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Slawi, Kabupaten Tegal
Email: bunyamin.spirit@gmail.com



Latar Belakang

Untuk memudahkan proses belajar mengajar, guru menggunakan benda yang bentuknya meniru mesin ATM. Murid mencocokkan pertanyaan dan jawaban menggunakan mesin tersebut.



Deskripsi

Guru mengajak siswa membuat benda yang bentuknya menyerupai mesin ATM. Barang tersebut bernama ATM BCA (Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda). Selama permainan, guru melihat kejujuran siswa dalam mengerjakan soal.



Penerapan

Cara belajar ini bertujuan supaya murid lebih aktif dalam belajar. Guru menyediakan pertanyaan yang merangsang siswa untuk berpikir. Ia membuat permainan supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Salah satunya dengan permainan ATM BCA.

Siswa dibentuk menjadi kelompok yang beranggotakan 3 hingga 5 orang. Masing-masing anggota kelompok melakukan pengamatan terhadap obyek pembelajaran. Tiap kelompok kemudian menyusun beberapa pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara berkelompok, siswa menggunakan ATM BCA untuk menjodohkan antara kartu pertanyaan dan jawaban. Satu siswa berada di depan mesin ATM dan bertugas memasukkan pertanyaan. Empat siswa lainnya berada di belakang mesin ATM dan mengeluarkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tersebut. Kejujuran siswa juga dinilai saat mengerjakan tugas. Nilai mereka akan berkurang apabila ada siswa yang ketahuan mencontek atau menukar

jawaban. Pasangan pertanyaan dan jawaban tersebut kemudian disusun dia atas kertas besar. Kelompok kemudian mempresentasikan dalam diskusi kelas. Guru memberikan skor berdasarkan banyaknya jawaban yang benar. Selanjutnya, kelompok yang mendapat skor tertinggi menjadi pemenang.



Tips

Guru dan siswa bisa menyiapkan peralatan yang dipergunakan dalam belajar secara bersama-sama. Hal tersebut membuat siswa lebih terlibat aktif dalam belajar.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Balong, Ponorogo, Jawa Timur
Email: ?

Caution: Anticorruption

Yuni Astuti Dewi Wulandari, S.Pd *
SMP Negeri 23 Semarang, Jawa Tengah



Latar Belakang

Siswa belajar memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks peringatan antikorupsi.



Deskripsi

Siswa bisa menangkap makna perintah yang terdapat pada peringatan antikorupsi. Mereka juga bisa menyusun teks tanda peringatan antikorupsi secara lisan dan tertulis. Kalimat yang mereka buat tersebut harus benar secara fungsi sosial dan kontekstual. Selain itu, struktur kalimatnya juga harus memenuhi kaidah kebahasaan.



Penerapan

Murid bekerja dalam kelompok yang masing-masing terdiri atas 4 siswa. Masing-masing kelompok mendapatkan gambar yang berhubungan dengan korupsi. Mereka berdiskusi mengenai dimana peringatan tersebut dapat ditemui. Juga hal apa yang dapat siswa lakukan untuk mengurangi korupsi. Siswa kemudian membacakan tanda peringatan antikorupsi dengan lafal yang tepat.

Siswa mendapat tugas membentuk sebuah kalimat mengenai korupsi dari kata-kata yang guru berikan. Siswa belajar mengidentifikasi fungsi sosial dari teks tanda peringatan antikorupsi.

Siswa kemudian mendapat tugas untuk mencari 5 kalimat peringatan di sekolah dan tempat umum. Mereka harus menjelaskan artinya. Untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai *caution*, siswa membuat kalimat peringatan seputar korupsi.



Tips

Pelajaran bahasa dapat dipergunakan untuk mengenalkan perilaku antikorupsi. Guru perlu memilih bahan yang tepat untuk memunculkan kebiasaan antikorupsi dalam perilaku sehari-hari siswa.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 23 Semarang, Jawa Tengah
Jl. RM Hadi Soebeno Mijen Semarang
Email: yuniadewix@gmail.com

Dra. Hj. Rafni B, M.Pd *
SMP Negeri 1 Banda Aceh



Latar Belakang

Pemberantasan korupsi bukan hanya tanggung jawab lembaga penegak hukum saja. Masyarakat, termasuk dunia pendidikan, harus ambil bagian didalamnya.



Deskripsi

Guru berusaha mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa mengenai Undang-undang Hukum Pidana. Ia memberikan motivasi supaya siswa belajar dengan tekun. Siswa kemudian belajar mengenai korupsi bersama-sama dengan menggunakan *charta* antikorupsi.



Penerapan

Guru menunjukkan sejumlah *charta* antikorupsi. Poster-poster tersebut berisi gambar dan tulisan yang mengajak orang untuk menghindari perbuatan korupsi. Guru kemudian membagi *charta* kepada siswa. Siswa kemudian membuat kelompok untuk mendiskusikan *charta* tersebut. Tiap kelompok menunjuk seorang siswa untuk menjelaskan gambar-gambar tersebut. Muncul diskusi kelas tentang korupsi. Siswa didorong supaya aktif mengemukakan pendapatnya. Mereka juga belajar berpikir kritis melalui membuat pertanyaan.

Siswa mengumpulkan data mengenai korupsi dari sumber lain. Seperti internet atau mewawancarai narasumber. Kelas kemudian membuat kesimpulan tentang korupsi. Selanjutnya siswa mengikuti tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang korupsi.

Pendidikan antikorupsi juga diterapkan SMP Negeri 1 Banda Aceh dalam bentuk pembiasaan perilaku positif. Siswa mendapatkan sanksi apabila melanggar disiplin.



Tips

Pendidikan antikorupsi akan lebih efektif jika diterapkan dalam semua mata pelajaran.

* Penulis adalah pengajar di SMP
Negeri 1 Banda Aceh,
email:....???

Ular Naga, Cicak Buaya, Kadal dan Komodo Beraksi

Aji Marwonto Aris Munandar, S.Si. *
SMP Internat Al Kausar, Sukabumi, Jawa Barat



Latar Belakang

SMP Internat merupakan sekolah yang bertujuan mencetak calon pemimpin Islami. Mereka memiliki program pendampingan dimana guru berlaku sebagai mentor siswa.



Deskripsi

Siswa diajak untuk berkarakter jujur melalui serangkaian permainan. Selain itu, tiap minggu siswa mendapat pendampingan agar memiliki sifat pemimpin dan peduli.



Penerapan

SMP Internat memiliki 3 program untuk menciptakan murid unggulan. Dimensi Keunggulan Murid I berisi pembinaan akhlak dan ibadah sehari-hari. Dalam kegiatan ini, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok kecil mendapat seorang guru yang berlaku sebagai mentor. Tiap minggu, mereka mengadakan pertemuan dengan materi kepemimpinan dan kepedulian. Program Dimensi Keunggulan Murid II mengajak siswa untuk melek teknologi dan menguasai ilmu pengetahuan baik di dalam maupun luar kelas. Sedangkan Dimensi Keunggulan Murid III mengasah minat dan bakat siswa.

Untuk membiasakan karakter yang baik, sekolah menggunakan 3 buah permainan. Yakni: Ular Naga (**U**paya dengan **nalar** hidupmu **senantiasa** terjaga); Cicak Buaya (kunci hidup **cakap**, **buat** karya **agar** layak **dipercaya**); serta Kadal dan Komodo (**Kalian** **dalami** **dan** **komunikasikan**, jadikan itu **modal** **obsesi**). Permainan tersebut membutuhkan 30 HVS bekas, spidol warna, dan alat tulis

untuk mencatat skor. Permainan ular naga menggunakan kata kunci sifat anti korupsi seperti: keterbukaan, peduli, tanggung jawab, adil, dan lain-lain. Siswa berusaha mencari lawan kata dari kata tersebut. Cicak buaya merupakan permainan kata. Siswa menyusun sekumpulan abjad hingga membentuk kata antikorupsi. Sedangkan permainan Kadal dan komodo siswa mengisi kata di sebuah peribahasa dengan sifat antikorupsi.



Tips

Siswa akan merasa dekat dengan mentornya apabila bimbingan kelompok dalam jumlah kecil. Hal tersebut memudahkan siswa dalam bertanya.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Internat Al Kausar, Sukabumi, Jawa Barat
Email: marwonto@gmail.com



Latar Belakang

Pendidikan antikorupsi bisa menjadi selipan dalam materi kelas 8 *Disiplin itu Indah*. Materi belajarnya menggunakan kebiasaan yang berkontribusi terhadap perilaku korupsi dan 9 sikap antikorupsi KPK.



Deskripsi

Siswa belajar mengenai partisipasi warga negara yang mencerminkan komitmen terhadap keutuhan nasional. Termasuk didalamnya belajar cara menghindari perbuatan korupsi.



Penerapan

Sebelum memulai pelajaran, siswa membuat penilaian diri. Guru menanyakan beberapa perilaku korupsi yang biasa terjadi di kalangan pelajar. Siswa yang merasa pernah melakukannya, mengangkat tangan. Siswa kemudian mengisi angket tentang perbuatan korupsi yang pernah mereka lakukan. Angket ini dibawa pulang untuk ditanda-tangani orangtua murid.

Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok beranggotakan 5 orang. Guru kemudian menayangkan gambar infrastruktur yang rusak dan kemiskinan. Siswa diminta menganalisis apa penyebabnya dan hubungan kondisi tersebut dengan korupsi. Untuk menanamkan sikap antikorupsi, siswa menyanyikan lagu antikorupsi. Siswa kemudian diberi waktu untuk membuat yel-yel antikorupsi secara berkelompok. Mereka kemudian mempraktekkan yel-yel antikorupsi buatannya.

Siswa kemudian membuat kesimpulan mengenai pelajaran yang ia dapatkan. Mereka mengikuti ujian secara lisan dan tertulis untuk mengetes pemahaman siswa tentang korupsi.



Tips

Pendidikan antikorupsi bisa disisipkan dalam mata pelajaran. Tidak perlu membuat mata pelajaran baru supaya tidak menambah beban siswa.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Boyolali, Jawa Tengah
Hp: ??
Email: ??

Drama dan Pelajaran Luar Kelas

Petrus Agung Budhiharto, S.Pd., M.Pd *
SMP Negeri 1 Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara



Latar Belakang

Kegiatan *role play* dan pembelajaran di luar ruangan ini merupakan upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa sekaligus menanamkan sikap jujur.



Deskripsi

Siswa akan lebih giat mengikuti pembelajaran apabila penyampaian kreatif dan menyenangkan. Untuk itu, guru sesekali perlu mengajak siswa belajar di luar ruangan sambil bermain.



Penerapan

Siswa belajar kosa kata dan membuat kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Mereka bermain peran menggunakan adaptasi dari sebuah cerita berjudul *The Seed of Honesty*. Kegiatan tersebut diawali dengan tanya-jawab mengenai cerita tersebut. Murid-murid menjelaskan mengenai pesan moral yang mereka dapatkan dari cerita tersebut.

Secara berkelompok, murid kemudian membuat teks naratif. Mereka berbagi tugas tentang peran yang mereka mainkan. Ada yang menjadi raja, peserta sayembara, dan gadis jujur. Dengan menggunakan peralatan yang bisa mereka temukan, anak-anak kemudian bermain drama. Ceritanya tentang seorang gadis yang mendapatkan hadiah dari raja berkat kejujurannya.

Untuk mengganti suasana, guru dan siswa belajar di luar ruangan. Mereka membuat yel-yel tentang kejujuran secara berkelompok. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu *Honesty is Very Fantastik* dengan iringan gitar dari guru. Lagu tersebut merupakan gubahan dari lagu *Nona Manis Siapa yang Punya*.



Tips

Semua tempat bisa menjadi ruang kelas. Seseekali ajaklah siswa untuk belajar di luar ruangan untuk menghindari kebosanan. Mereka akan menyukai kegiatan belajar sembari bermain tersebut.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara
Email: aggpetrus@gmail.com

Korupsi Bukan Budayaku

Erma Puspita Cahya Prihatiningrum, S.Psi *
SMP Negeri 1 Ringinrejo, Kediri, Jawa Timur



Latar Belakang

Melalui bimbingan pribadi, siswa bisa memahami latar belakang, penyebab, dampak, pencegahan, dan pemberantasan korupsi di Indonesia.



Deskripsi

Siswa belajar mengenai cara memperoleh hak dan memenuhi kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Harapannya, hal tersebut membuat siswa mencari alternatif pemecahan masalah dan berani mengambil keputusan untuk melakukan perbuatan antikorupsi.



Penerapan

Guru mengajak siswa belajar mengenai kenapa korupsi tumbuh dan berkembang di Indonesia. Murid diharapkan paham jika hal tersebut timbul akibat pengabaian ajaran agama, keserakahan, gaya hidup mewah, dan adanya kesempatan. Korupsi menyebabkan kesenjangan sosial. Timbul banyak kemiskinan dan pembangunan yang tidak merata karena uang yang seharusnya dipakai untuk kemakmuran bersama masuk kantong pribadi.

Siswa kemudian membentuk kelompok dengan anggota 4 orang. Mereka mendiskusikan tindakan apa saja yang dapat mereka lakukan untuk mengurangi korupsi. Setelah menyimpulkan hal tersebut, mereka mempresentasikannya di depan kelas. Murid-murid kemudian membuat slogan antikorupsi.



Tips

Korupsi merupakan hal yang berupa sebab dan akibat. Jika siswa mengetahui dampak negatif korupsi, mereka akan berusaha bertindak jujur karena memikirkan banyak orang yang akan mereka rugikan.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Ringinrejo, Kediri, Jawa Timur
Email:

Diskusi Tentang Korupsi

Hupron Fadilah, S.Pd *

Sekolah Alam Cikeas, Jawa Barat



Latar Belakang

Pendidikan antikorupsi ini dimulai dari curah pendapat dalam Bahasa Inggris mengenai permasalahan yang dihadapi Indonesia. Sebagian besar murid menjawab: korupsi. Guru kemudian mengerucutkan diskusinya mengenai korupsi.



Deskripsi

Setelah melakukan diskusi tentang korupsi, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari data dan fakta mengenai korupsi di Indonesia. Secara berkelompok, mereka membahas hal tersebut dan membuat presentasi.



Penerapan

Dalam belajar Bahasa Inggris, siswa menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri saat berkomunikasi. Mereka bisa mempraktekkan berbagai cara untuk membuka percakapan. Fasilitator kemudian mengajak siswa untuk menonton film dokumenter. Film tersebut bercerita tentang masyarakat miskin yang tinggal di kolong jembatan dan para pejabat yang hidup mewah berkat korupsi.

Siswa kemudian membentuk kelompok. Mereka bekerjasama untuk mencari data dan fakta mengenai kasus-kasus korupsi di Indonesia. Siswa mengambil kasus korupsi yang terjadi seperti Bambang Sutrisno dan Ahmad Fathonah. Siswa kemudian menganalisa penyebabnya dan pola yang terjadi. Mereka juga mendiskusikan cara supaya korupsi tidak menjadi budaya di Indonesia.

Di akhir pertemuan, fasilitator melakukan review mengenai pembelajaran. Ia juga menarik kesimpulan agar siswa memiliki kepekaan terhadap permasalahan yang ada di sekelilingnya. Pelajaran ditutup dengan membaca *Ikrar Anti Korupsi* secara bersama-sama.



Tips

Metode curah pendapat membuat siswa belajar berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya. Fasilitator perlu memberi kesimpulan supaya siswa lebih mudah menerima pelajaran.

* Penulis adalah pengajar di Sekolah
Alam Cikeas, Jawa Barat
Email: hfcyberwork@gmail.com



Latar Belakang

Guru perlu mencari metode supaya siswa mudah menerima pelajaran. Ia juga harus memikirkan mengenai waktu belajar yang tepat, materi yang cocok, hingga pendekatan yang baik untuk menyampaikan materi.



Deskripsi

Bimbingan konseling antikorupsi ini menggunakan metode permainan, *role play*, dan curah pendapat. Pada pertemuan pertama, seluruh siswa menyampaikan pendapatnya mengenai bentuk korupsi pada remaja dan cara menghindarinya. Dilanjutkan dengan permainan tradisional menggunakan jam olahraga dan permainan peran.



Penerapan

Permainan ular naga dipilih untuk praktek antikorupsi karena permainan tersebut mengandung nilai kejujuran, sportifitas, kegigihan, dan kegotongroyongan. Dua siswa berperan menjadi gerbang. Mereka berpengangan tangan di atas. Siswa lain membentuk ular-ularan dengan saling memegang bahu temannya.

Siswa juga bermain peran sebagai remaja yang curang dan remaja yang antikorupsi. Mereka diminta menjelaskan perasaannya ketika memerankan kedua sikap tersebut. Siswa kemudian menyimpulkan mana yang lebih menyenangkan, menjadi koruptor yang penuh kecemasan atau orang yang jujur? Di akhir pelajaran, guru meminta siswa membuat lembar komitmen. Lembar yang ditandatangani oleh siswa, guru pegawai, dan orangtua siswa tersebut berisi pernyataan antikorupsi. Siswa berjanji akan mengembangkan bakat-bakat positifnya dan menolak ajakan untuk berbuat curang.



Tips

Sesekali pelajaran di luar ruangan perlu dilakukan untuk penyegaran. Permainan berkelompok bisa membuat siswa lebih dekat dengan temannya. Mereka belajar bekerjasama dan bertoleransi dengan bermain.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 4 Malang, Jawa Timur
Email: sinthiansusan@gmail.com

Ayo Jauhi Mencontek!

Ainur Rofiqoh *

SMP Negeri 2 Puncu, Jawa Timur



Latar Belakang

Saling mencontek kerap ditemui di lingkungan sekolah. Hal tersebut merupakan perilaku tidak jujur akibat siswa kurang percaya diri dan memiliki motivasi belajar rendah. Bimbingan kelompok berusaha mengurangi hal tersebut.



Deskripsi

Layanan bimbingan kelompok mengajak siswa agar taat pada kaidah agama dan norma yang berlaku. Kegiatan tersebut juga memotivasi siswa untuk belajar secara jujur. Menghindari kebiasaan mencontek merupakan awal perilaku bersih dari kolusi, korupsi, dan nepotisme.



Penerapan

Guru mengajak siswa untuk bercakap-cakap. Guru menawarkan pada siswa untuk mempraktekkan sebuah permainan. Seorang siswa mengajukan diri untuk memfasilitasi permainan tentang perkenalan. Guru kemudian menceritakan pengalaman masa kecilnya tentang mencontek. Ia mengajak siswa berdiskusi tentang dampak negatif mencontek. Siswa kemudian membuat kesimpulan dari diskusi.

Selanjutnya siswa membuat refleksi mengenai pengalamannya mencontek. Rata-rata menjawab mereka mencontek karena tidak belajar dan takut tidak bisa menjawab soal. Saat melakukan hal tersebut, siswa merasa cemas, gelisah, khawatir, dan takut berdosa.



Tips

Mencontek terjadi apabila siswa memiliki harapan untuk berprestasi lebih besar daripada kemampuannya. Selain belajar lebih giat, penanaman pentingnya proses kepada siswa juga akan mengurangi keinginan untuk mencontek.

* Penulis adalah pengajar di SMP
Negeri 2 Puncu, Jawa Timur
Email: ainur_jamil@yahoo.com



Latar Belakang

Untuk menjadi pribadi yang antikorupsi, siswa perlu mengenal sistem etika dan nilai-nilai sebagai pribadi, anggota masyarakat, sekaligus warga negara.



Deskripsi

Layanan konseling bertujuan membuat siswa mengenali karakter antikorupsi. Dengan demikian, ia menghindari perbuatan korupsi seperti mencontek. Siswa kemudian membuat agenda harian untuk meningkatkan karakter antikorupsinya. Ia juga mempraktekkan sifat tersebut dalam keseharian.



Penerapan

Guru menjelaskan tujuan layanan bimbingan konseling kepada siswa. Kelas berlanjut dengan sesi curah pendapat mengenai karakter antikorupsi. Siswa berusaha mencari tahu apa saja yang membuat sifat antikorupsi sukar diterapkan. Siswa kemudian mendapat tugas mengenai pengalaman pribadi yang berkaitan dengan mencegah korupsi. Hal tersebut diikuti dengan membuat rencana harian bersama untuk meningkatkan karakter antikorupsi. Untuk memperkuat hal tersebut, siswa mendapat tugas mencari ayat Al Quran atau hadist yang menerangkan mengenai pentingnya karakter antikorupsi dalam keseharian.

Supaya siswa lebih memahami korupsi dan pencegahannya, mereka memainkan beberapa permainan antikorupsi. Yang pertama: *puzzle* antikorupsi. Siswa mendapat tugas menyusun kepingan-kepingan gambar. Ia kemudian diminta menjelaskan pesan antikorupsi yang terdapat didalam *puzzle*.

Selain itu guru juga memberikan permainan lain. Mulai dari mencari kata yang berisi karakter-karakter antikorupsi, *scrabble* dengan kata sifat antikorupsi, hingga TTS antikorupsi.



Tips

Perbuatan antikorupsi perlu diterapkan dalam keseharian. Siswa harus memiliki alasan kenapa mereka harus jujur agar kelak menghindari korupsi.

* Penulis adalah pengajar di
SMP IT Abu Bakar, Yogyakarta.
Email: ??

Mencegah Korupsi Lewat Lagu

Samsi, S.HI., MA *
MTs Negeri 13 Jakarta



Latar Belakang

Belajar sambil bernyanyi merupakan cara belajar yang menyenangkan. Cara tersebut dapat dipergunakan untuk mempelajari kosa kata sulit.



Deskripsi

Nyanyian berjudul “Tegakkan Kebenaran” merupakan lagu yang mengajak siswa untuk selalu beribadah kepada Tuhan. Liriknyanya mengajak siswa untuk selalu berbuat jujur karena ada Tuhan yang mengawasi kita.



Penerapan

Lagu “Tegakkan Kebenaran” merupakan ciptaan Samsi, S.HI., MA. Lagu tersebut merupakan terjemahan dari “Hayya Ila Madrosati”. Isinya mengenai ajakan beribadah kepada Tuhan. Dengan cara menegakkan kebenaran dan menjauhi korupsi. Siswa diajak untuk melakukan salat dan meninggalkan perbuatan buruk. Termasuk didalamnya mengamalkan Al Quran. Seorang siswa harus berbakti pada nusa dan bangsa. Selain lagu itu, Samsi, S.HI.,MA juga membuat lagu lain berjudul “Mari Cegah Korupsi.”

Lagu tersebut diperdengarkan saat membuka pelajaran atau sisipan di tengah-tengah pelajaran. Tujuannya untuk memotivasi siswa supaya menjadi orang yang menegakkan kebenaran dan mengikuti Al Quran dan hadis dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa juga belajar cara salat Jumat. Mereka memahami jika salat tersebut berfungsi meningkatkan ketakwaan terhadap Allah dan mempererat hubungan sesama muslim.



Tips

Siswa perlu diajak berpikir jika agama tidak sekadar melakukan hal-hal yang bersifat ritual. Berlaku jujur dan menegakkan kebenaran juga merupakan ibadah kepada Tuhan YME.

* Penulis adalah pengajar di
MTs Negeri 13 Jakarta
Jl. Muhtar Raya, Gg.H. Doel, Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan
Email: abunajib4@yahoo.com

Monopoli Kejujuran

Dedit Krismanto, S.Pd *

SMP Negeri 1 Gurah, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.



Latar Belakang

Permainan monopoli kejujuran digunakan dalam bimbingan konseling kelompok. Permainan tersebut berisi karakter antikorupsi.



Deskripsi

Permainan ini dilakukan oleh kelompok yang terdiri atas 5 orang. Di sela-sela permainan, siswa melakukan senam otak dan menyanyikan lagu antikorupsi. Selama proses bermain, siswa diharapkan mengembangkan sikap ingin tahu dan bertanggungjawab terhadap perilaku antikorupsi.



Penerapan

Monopoli kejujuran merupakan mainan monopoli yang menggunakan karakter antikorupsi dalam perintah di petak-petaknya. Permainan ini mengajak siswa untuk memiliki sifat: jujur, peduli, mandiri, berani, adil, sederhana, bertanggung jawab, kerja keras, dan disiplin. Saat pion yang dimainkan siswa berada di salah satu kotak tersebut, mereka harus menjawab soal yang sesuai dengan 9 nilai antikorupsi KPK.

Untuk penyegaran, ditengah permainan siswa melakukan senam otak dan menyanyikan lagu antikorupsi. Supaya siswa melanjutkan tindakan antikorupsinya dalam kehidupan sehari-hari, mereka membuat komitmen antikorupsi.



Tips

Bermain bagus untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa. Melalui permainan, siswa akan mengembangkan imajinasi yang dapat meningkatkan kreatifitas mereka.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 1 Gurah, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.
Email: ??

Permainan “Berani Jujur”

Ari Wulandari S.Psi *

SMP Negeri 1 Banyakan, Kediri, Jawa Timur.



Latar Belakang

Permainan “Berani Jujur” ini mengadopsi “*Thruth or Dare*”. Metode permainan digunakan untuk mengajarkan sifat jujur supaya lebih mengena sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.



Deskripsi

Pendidikan antikorupsi harus mampu membuat siswa berkomitmen pada dirinya sendiri untuk menolak korupsi. Untuk mempermudah pelajaran, guru membuat permainan yang mengadopsi “*Thruth or Dare*”.



Penerapan

Permainan ini mengajak siswa untuk lebih mengenal rekan lain di kelompoknya. Permainan ini dilakukan di dalam ruang kelas. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang berisi 6 hingga 7 pemain. Masing-masing kelompok duduk melingkar. Tiap kelompok mendapat nama nilai yang terkandung dalam pendidikan antikorupsi. Seperti sportif, kerja keras, tanggung-jawab, disiplin, jujur, sederhana, mandiri, berani, dan peduli. Mereka kemudian membuat yel-yel sesuai dengan nama kelompoknya. Tiap anggota kelompok mengisi soal kejujuran. Pertanyaannya mengenai kebohongan yang pernah mereka perbuat, kebaikan besar yang pernah ia lakukan, kelebihan dan kekurangan, hingga hal yang disukai dan tidak disukai. Siswa kemudian mengumpulkan jawaban dari soal kejujuran pada ketua kelompok.

Botol kemudian diputar. Yang mendapat ujung harus jujur menjawab dan yang mendapat dasar botol bertanya tentang kejujuran. Permainan dilanjutkan hingga seluruh peserta mendapat giliran.



Tips

Bermain dapat merangsang perkembangan kognitif siswa. Melalui permainan, siswa belajar memecahkan masalah. Permainan yang menggunakan bahasa akan membuat mereka melatih kemampuan komunikasinya.

* Penulis adalah pengajar di SMP Negeri 1 Banyakan, Kediri, Jawa Timur.

Pendidikan Antikorupsi

Dewi Sukriyatin, M.MPd *

SMP Negeri 2 Kepung, Kediri, Jawa Timur



Latar Belakang

Program pendidikan antikorupsi bisa diintegrasikan pada mata pelajaran. Selain itu, pendidikan antikorupsi juga dapat menjadi selipan dalam kegiatan OSIS dan ekstra kulikuler



Deskripsi

Pendidikan antikorupsi tidak sekadar membuat siswa memiliki pengetahuan tentang korupsi. Pembelajaran tersebut dikatakan berhasil apabila siswa memiliki keputusan untuk berperilaku jujur. Di sekolah, pendidikan antikorupsi bisa dilakukan melalui 3 hal. Pertama, terintegrasi dalam mata pelajaran. Kedua, melalui kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan insidental. Dan ketiga, melalui pembiasaan dalam seluruh kegiatan sekolah.



Penerapan

Pendidikan antikorupsi dapat dilakukan dengan cara mengembangkan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan. Materi tersebut juga bisa menjadi sisipan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa belajar Bahasa Indonesia dengan media dan sumber belajar seputar korupsi.

Pendidikan antikorupsi perlu diterapkan dalam kegiatan kesiswaan untuk mendorong tumbuhnya perilaku antikorupsi. Siswa dapat melakukan hal tersebut dalam kepengurusan OSIS, pramuka, koperasi siswa, PMR, hingga panitia peringatan hari besar nasional dan agama. Untuk mendukung dan mengontrol pelaksanaan pendidikan antikorupsi tersebut, wali kelas mengisi *ceklist* seputar disiplin siswa. Para guru dan karyawan juga diawasi perilakunya oleh kepala sekolah.

Untuk mendukung pelaksanaan pendidikan antikorupsi, SMP Negeri 2 Kepung melaksanakan program kantin bisu. Kantin tersebut tidak memiliki penjaga sehingga siswa dilatih kejujurannya untuk mengambil barang sesuai yang ia bayar.



Tips

Siswa memiliki beban belajar yang banyak. Supaya tidak menambah beban siswa, guru perlu cerdas dalam memilih bahan agar dapat menyelipkan pendidikan antikorupsi pada mata pelajaran yang sudah ada.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 2 Kepung, Kediri, Jawa Timur,
Email: Dewisukriyatin61@gmail.com

Yusnita, S.Pd *

SMPN 2 Bukittinggi, Sumatera Barat



Latar Belakang

Belajar Bahasa Indonesia membuat siswa menghargai negerinya sendiri. Selain itu, pelajaran Bahasa Indonesia dapat dipergunaan siswa sebagai alat untuk memahami korupsi.



Deskripsi

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa belajar mengobservasi teks. Laporan yang mereka baca tersebut menggunakan materi seputar korupsi.



Penerapan

Peserta memulai pelajaran dengan berdoa dan menyebutkan *asmaul husna* (nama-nama Allah). Siswa kemudian mengamati gambar pelaku korupsi yang ditunjukkan oleh guru. Dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang santun dan benar, guru dan siswa melakukan diskusi.

Siswa kemudian membentuk kelompok yang terdiri atas 4 sampai 5 orang. Guru memberikan teks yang bercerita mengenai korupsi di Indonesia. Siswa berusaha memahami struktur dan ciri bahasa teks tersebut. Siswa kemudian mempresentasikan struktur bahasa teks tersebut. Kelompok lain memberikan tanggapannya.

Kegiatan tersebut berulang beberapa kali. Di tiap pertemuan, guru memberikan naskah yang berbeda. Seluruh naskah memiliki tema korupsi atau penerapan sikap antikorupsi. Di dalam teks tersebut juga terkandung perilaku yang meminimalisir kasus korupsi.

Di sela-sela menganalisis teks, guru menunjukkan foto beberapa tokoh. Orang-orang yang menjadi terdakwa korupsi dan para pahlawan. Hal tersebut

membuat siswa mengenal mana perbuatan yang baik dan pantas ditiru dan mana yang tidak.



Tips

Selain tata bahasa yang benar, dalam pelajaran Bahasa Indonesia siswa juga belajar memilih kata-kata yang santun saat berkomunikasi dengan orang lain.

* Penulis adalah pengajar di
SMPN 2 Bukittinggi, Sumatera Barat
Email: yusnita666@gmail.com

Ular Tangga Jujur

Titik Nuraini, S.Pd.*

SMP Negeri 2 Pare, Kediri, Jawa Timur.



Latar Belakang

Pemberantasan korupsi perlu dilakukan melalui tindakan pencegahan. Supaya efektif, pendidikan antikorupsi di sekolah harus mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.



Deskripsi

Untuk membuat siswa tertarik dengan pembelajaran antikorupsi, guru menggunakan perangkat multimedia. Ia juga menggunakan bahan dari koran, dan narasumber langsung. Pembiasaan sikap jujur di SMP Negeri 2 Pare juga terjadi pada pelaksanaan Kantin kejujuran.



Pelaksanaan

Pendidikan antikorupsi bisa ditempelkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Agama, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Bimbingan konseling. Dalam pelajaran bimbingan konseling, tema tersebut bisa dijadikan satu dengan materi *Sikap Jujur Anti mencontek*.

Sebelum menyampaikan materi, guru mengedarkan angket mengenai kejujuran dan kebiasaan mencontek. Isinya mengenai seberapa sering siswa menyontek, belajar, bergunjing, dan belanja di kantin. Penyampaian materi tersebut menggunakan media permainan ular tangga. Satu kelas dibagi menjadi 9 kelompok yang terdiri atas 4 orang. Ular tangga tersebut terdiri atas 54 kotak.

Sebagian kotak berisi pertanyaan seputar kejujuran yang biasa dilakukan siswa dalam keseharian. Jika siswa salah saat menjawab, ia memundurkan pion sesuai perintah kotak. Kotak-kotak tadi juga penuh dengan peringatan untuk selalu

jujur. Guru kemudian menceritakan contoh orang-orang yang berbuat jujur. SMP Negeri 2 Pare juga menyelenggarakan kantin kejujuran. Siswa bisa membeli makanan dan minuman yang dipajang di almari kaca. Mereka kemudian membayar dengan uang pas ke dalam kotak. Ini dipakai untuk membiasakan jujur tanpa ada yang mengawasi.



Tips

Muatan antikorupsi sebaiknya diintegrasikan dalam beberapa mata pelajaran. Siswa akan lebih mengingat hal tersebut apabila mengulang pembelajarannya berkali-kali.

* Penulis adalah pengajar di
SMP Negeri 2 Pare, Kediri, Jawa Timur.
Email:??



INOVASI PEMBELAJARAN
ANTIKORUPSI
SMA



Latar Belakang

Pembelajaran model Pak De Indiana Jones dibuat untuk menghilangkan imej siswa bahwa pelajaran sejarah itu membosankan dan hanya berada di dalam kelas saja sambil mendengarkan kisah dan menghafal. Pembelajaran ini memberikan siswa pengalaman belajar yang inovatif, melibatkan aktivitas fisik dan mendekatkan siswa pada situasi pekerjaan yang sebenarnya.



Deskripsi

Pak De Indiana Jones adalah sebuah model pembelajaran yang memadukan berbagai model kegiatan di lapangan termasuk permainan *spider web* dan *outbound training*. Melalui kegiatan Pak De Indiana Jones siswa dapat menerapkan secara langsung nilai-nilai anti korupsi dalam permainan. Kegiatan ini menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, disiplin, kreativitas dan ketelitian.



Penerapan

Kegiatan Pak De Indiana Jones dapat dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

1. Guru menyiapkan alat bantu belajar berupa gambar fosil dan keterangannya yang telah dilaminating untuk kemudian ditanam di dalam pasir di tengah *spider web*. Fosil bisa diganti dengan bentuk lainnya dan didapatkan dari berbagai sumber.
2. Guru mempersiapkan rangkaian konstruksi *spider web* dengan tali rafia di tiang gawang futsal/ sepakbola dan *mini banner* bertuliskan setrum koruptor.
3. Siswa-siswi dibagi dalam beberapa kelompok dan diberi penugasan untuk mencari fosil sesuai dengan kartu petunjuk yang mereka terima. Selain mencari fosil ada kelompok siswa yang bertugas di area diskusi yang disebut sebagai museum.

4. Dalam kelompok siswa harus bekerja sama untuk mengambil fosil tanpa menyentuh *spider web* yang digantungi *banner* setrum koruptor. Jika menyentuh maka siswa harus mengulangi kembali proses kegiatan dari awal.
5. Jika siswa menemukan fosil yang tidak sesuai dengan kartu petunjuk maka siswa harus memutuskan apakah akan menyerahkan fosil kepada kelompok yang berhak atau tidak.
6. Kelompok siswa yang telah menemukan fosil kemudian membawa hasilnya ke area museum untuk mendiskusikan fosil tersebut lebih lanjut terutama cara penyelamatan fosil dan menjadikan temuannya sebagai obyek wisata belajar.
7. Temuan dan diskusi di area museum kemudian dijadikan bahan untuk mengisi TTS yang disiapkan menggunakan piranti lunak <http://EclipseCrossword.com>



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Sigaluh, Banjarnegara – Jawa Tengah
Email: purwono.heni@gmail.com

Lempar Tangkap Pantun KPK

Indah Retnowati *
SMAN 1 Bumiayu



Latar Belakang

Lempar tangkap pantun digunakan agar siswa aktif mengamati apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya yaitu di rumah, sekolah dan masyarakat luas serta memperkaya khasanah pantun yang menjadi tradisi di berbagai wilayah Indonesia. Pembelajaran ini merangsang siswa-siswi untuk memperkaya khasanah kosa kata Bahasa Indonesia dan mendorong partisipasi aktif siswa-siswi dalam kegiatan belajar mengajar.



Deskripsi

Lempar tangkap pantun adalah sebuah model pembelajaran yang memadukan pelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai-nilai anti korupsi dengan cara yang menyenangkan. Menggunakan kegiatan berbalas pantun untuk menerapkan secara langsung nilai-nilai anti korupsi dalam permainan. Kegiatan ini menanamkan nilai-nilai kerja sama, disiplin, kreativitas, ketelitian dan analitis.



Penerapan

Lempar tangkap pantun dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan siswa dapat menentukan nama kelompok masing-masing sesuai tema. Kelompok-kelompok tersebut kemudian ditempatkan di berbagai titik di kelas.
2. Siswa kemudian mendiskusikan, mengumpulkan dan mengklasifikasi kosa kata terkait dengan nilai-nilai integritas anti korupsi. Klasifikasi kata ditentukan sendiri oleh masing-masing kelompok.
3. Siswa memaparkan jumlah dan klasifikasi kata yang dibuat kelompoknya. Kelompok dengan jumlah dan atau klasifikasi kata terbanyak dapat memulai pantun terlebih dahulu.
4. Setiap kelompok membuat pantun dengan kata terpilih dari koleksi kata yang dimiliki kelompok tersebut.

5. Kelompok yang memulai pantun, baik pantun biasa maupun berima, menunjuk kelompok yang harus menjawab atau membalas pantun yang dilontarkan lalu kelompok kedua tersebut melemparkan pantun yang dibuatnya pada kelompok pilihan berikutnya dan seterusnya. Permainan lempar tangkap pantun berakhir saat ada kelompok yang tidak bisa membalas pantu yang dilemparkan kelompok lawannya. Pemenang permainan ini adalah yang paling banyak melempar dan membalas pantun.
6. Klasifikasi kata dan pantun-pantun yang dibuat kelompok siswa tersebut kemudian dimuat di mading dan blog www.irwantikorupsi.blogspot.com



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Bumiayu
Jl. P. Diponegoro No. 2 Bumiayu – Kab. Brebes, Jawa Tengah 52273
Email: indahrw310@gmail.com



Latar Belakang

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, ada 2 kemampuan yang mutlak harus dikuasai oleh siswa dalam setiap materi atau pokok bahasan, yakni siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Model pembelajaran ACA-ACA! (*Anti Corruption Action*) dipergunakan untuk mengintegrasikan pendidikan antikorupsi ini adalah "*Reported Speech*" melalui materi *Command and Prohibition*. Materi *Command* berisi kalimat-kalimat positif yang bermakna kejujuran, kepedulian dan tanggung jawab terhadap semua kegiatan yang dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sementara materi *Prohibition* berisi kalimat-kalimat larangan agar siswa tidak melakukan perbuatan tercela yang dapat berakibat buruk bagi kehidupannya, seperti mencuri, menyontek, *bullying* dan lain sebagainya.



Deskripsi

Kemasan pembelajaran antikorupsi ini sejalan dengan pembelajaran *Command and Prohibition* yang seyogyanya diajarkan kepada siswa. Kata ACA pertama berisi kalimat-kalimat *Action* yang berupa aksi siswa dalam menghimbau atau memerintah (*Command*) dan melarang (*Prohibition*) orang lain untuk melakukan tindakan antikorupsi. Para siswa diajak untuk menyusun kalimat dari kumpulan kata-kata yang telah acak sedemikian agar menjadi kalimat utuh yang berisi kalimat himbauan/perintah (*Command*) dan Larangan (*Prohibition*) yang pada akhir pembelajaran akan dipasang ditempel di pohon harapan atau *Tree of Hope*.



Penerapan

Berbagi peran dapat diterapkan melalui langkah-langkah sebagai berikut ini:

1. Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan games 7UP yaitu para siswa membentuk kelompok besar lalu melakukan gerak tubuh

sambil berhitung 1, 2, 3 ... Pada kelipatan 7 siswa harus menyebutkan 7UP. Bagi siswa yang salah sebut dikeluarkan dari lingkaran dan membentuk kelompok-kelompok kecil.

2. Setiap kelompok akan mendapatkan tumpukan kartu kata acak yang akan disusun menjadi kalimat *command* dan *prohibition* dan harus diselesaikan dalam waktu 2 menit. Kelompok yang paling banyak menyusun kalimat menjadi pemenang permainan ini.
3. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan kalimat telah yang disusun dan memperoleh umpan balik dari kelompok lainnya. Hasil presentasi dan umpan balik kemudian dipasang di pohon harapan (*Tree of Hope*)



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Pohon harapan dapat dibuat di atas selembar karton manila dan dikerjakan oleh masing-masing kelompok.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Balikpapan
Jl. Kapten Piere Tendean Gunung Pasir no.63
Email: dayangsurianimpd@gmail.com

Show Bazaar Antikorupsi

Ahmad Marsudi *
SMAN 1 Matauli Pandan



Latar Belakang

Show Bazaar dirancang berdasarkan pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)* dimana siswa secara aktif dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi riil masyarakat di sekitarnya sehingga punya kepedulian yang besar terhadap permasalahan dan tantangan yang dihadapi bangsa dan negara.



Deskripsi

Model pembelajaran *show bazaar* melibatkan siswa untuk menggali informasi tematik tentang antikorupsi secara aktif kemudian menjadikan potofolio yang akan dipamerkan dan dijajakan di dalam bazaar. Para siswa diharapkan mampu menjelaskan dagangannya secara meyakinkan kepada para pengunjung bazaar. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang bertanggung jawab, bekerja keras, bekerja sama, mandiri, analitis dan kreatif.



Penerapan

Show bazaar dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kemudian diberikan penugasan tematik dengan materi utama yang diunduh dari www.kpk.go.id
2. Siswa kemudian berkreasi untuk membuat portofolio tematik yang menarik untuk dipamerkan dan dijajakan dalam *show bazaar*.
3. Siswa kemudian mengatur tatanan kelas menjadi area bazaar masing-masing dengan tampilan yang atraktif sehingga memikat perhatian pengunjung.
4. Di dalam kelompok siswa berbagi tugas siapa yang menjajakan dan memberikan penjelasan materi tematik.

5. Hasil kegiatan bazaar kemudian menjadi kesimpulan tematik dan dapat ditampilkan di mading maupun media sosial.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Matauli Pandan
Jl. KH. Dewantara No. 1 Pandan, Tapanuli Tengah – Sumatera Utara 22611
Email: marsudicinta@gmail.com



Latar Belakang

Ular Tangga KPK dilatarbelakangi oleh kondisi dimana banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan memahami pelajaran tertentu, misalnya saja kimia. Konsep pembelajaran kimia dapat dijelaskan lebih mudah dengan menggunakan permainan ular tangga. Permainan ini meningkatkan konsentrasi belajar siswa-siswi dan menjadikan kegiatan belajar mengajar jauh lebih menyenangkan.



Deskripsi

Ular tangga adalah permainan dimana setiap orang dapat menciptakan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Di dalam permainan ular tangga pelajaran kimia yang abstrak dan pengenalan nilai-nilai integritas KPK dapat dikenalkan dan dipahami lebih mudah sehingga siswa dapat mengaitkan pelajaran kimia dengan lingkungan di sekitarnya. Ular Tangga KPK menanamkan nilai-nilai kreativitas, kejujuran, kebersamaan dan ketelitian.



Penerapan

Permainan Ular Tangga KPK dengan membuat aturan dan papan permainan ular tangga lalu diadakan kegiatan sosialisasi permainan kepada para siswa. Di sini siswa dapat diajak untuk merancang permainan bersama-sama dengan guru.

Pada awalnya, siswa dibagi dalam beberapa kelompok dimana di setiap kelompok ada siswa yang ditunjuk menjadi juri yang memegang kunci jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam papan permainan. Para peserta yang memasuki kotak berisi soal kimia diharuskan memberikan jawaban yang tepat. Bagi peserta yang salah menjawab maka peserta tersebut mundur satu langkah dan menyerahkan giliran jalan bagi peserta berikutnya. Tak hanya

pelajaran kimia namun juga peserta dapat memasuki kotak sikap dan dapat menjelaskan nilai integritas antikorupsi yang sesuai. Di sini juri berperan untuk mencatat banyaknya jawaban yang benar dan salah di masing-masing anggota kelompoknya

Tolak ukur yang paling sederhana untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan ini adalah seberapa banyak siswa yang terlibat aktif dalam permainan ini dan seberapa banyak siswa yang dapat menjawab persoalan yang terdapat di kotak-kotak permainan.

Permainan ular tangga ini dapat diterapkan untuk mata pelajaran lainnya dengan menyesuaikan soal-soal yang terdapat di dalam kotak permainan. Kelompok peserta yang menyelesaikan permainan paling cepat bisa mendapatkan *gimmick* atau pembebasan penugasan.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 13 Kota Banda Aceh
Jl. Lampoh Kuta No. 2E Gampong Jawa Kec. Kuta Raja – Banda Aceh
Email: erlawana@yahoo.co.id



Latar Belakang

Storytelling menggunakan karakter tokoh pewayangan merupakan metode pembelajaran yang mengaitkan karakter dan sikap tokoh dengan permasalahan korupsi yang terjadi saat ini. Karakter dan pendekatan tokoh pewayangan tersebut diharapkan dapat menginspirasi dan menggubah pola pikir siswa dalam mencermati permasalahan yang terjadi di sekitarnya.



Deskripsi

Dalam *Storytelling* tokoh pewayangan siswa didorong untuk mengumpulkan dan menganalisa informasi tematik tentang antikorupsi secara aktif lalu mengasosiasikan karakter dan prilaku para pelaku dan pemberantas korupsi dengan tokoh pewayangan yang sesuai. *Storytelling* dipergunakan sebagai pengantar di awal penugasan maupun saat pemaparan hasil analisa siswa. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan prilaku yang analitis, kreatif, bertanggung jawab, imajinatif, kerja sama, komunikatif dan berfikir positif.



Penerapan

Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *storytelling* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kerja dengan tokoh pewayangan dan topik permasalahan yang berbeda-beda.
2. Setiap kelompok kemudian memaparkan pengetahuan awalnya mengenai karakter tokoh pewayangan dalam sebuah cerita singkat yang dipaparkan di dalam kelas.
2. Setiap kelompok kemudian mencari informasi mengenai karakter tokoh dan topik permasalahan lebih lanjut di perpustakaan atau memanfaatkan internet.

3. Di dalam kelompok siswa membahas informasi yang didapatkan dan menganalisa lebih jauh mengenai kaitan karakter tokoh pewayangan dengan sikap dan perilaku para pelaku atau pemberantas korupsi.
4. Hasil analisa kelompok ditampilkan dalam bentuk *storytelling* dan analisa kelompok tersebut disepakati bersama apakah sudah sesuai dengan atau justru kelompok lain menawarkan alternatif tokoh pewayangan yang lebih pas.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 10 Semarang
Jl Padi Raya No. 16 Genuk, Semarang – Jawa Tengah
Email: ??????



Latar Belakang

Metode pembelajaran *shaking game* dipergunakan untuk memudahkan dan merangsang kreativitas dan inovasi siswa untuk memahami sistem hukum pemerintahan Indonesia sehingga ketaatan dan kepatuhan pada hukum terutama hukum tertulis yang berlaku menjadi bagian perilaku dalam kehidupan sehari-hari.



Deskripsi

Tehnik *shaking game*/arisan adalah metode pembelajaran dimana siswa diharapkan dapat mendiskusikan materi yang terkait dengan hukum pemerintahan Indonesia lalu kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dipilih secara acak.



Penerapan

Shaking game dapat diterapkan dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan beberapa sumber bacaan, kertas nomer undian, kotak pertanyaan, kotak hadiah dan kotak hukuman.
2. Siswa diminta untuk membaca dan memilah/menggolongkan informasi terkait dengan hukum pemerintahan Indonesia. Bahan informasi bisa didapatkan dari guru atau mencari sendiri sesuai teman dari sumber informasi lainnya seperti perpustakaan atau internet.
3. Siswa memilih nomer secara acak kemudian siswa berurutan mengambil kartu pertanyaan dari kotak soal sesuai dengan nomer urut yang dipegangnya.
4. Siswa menjawab pertanyaan dari kartu yang dipegangnya dan kemudian memasukkan jawabannya ke dalam kelompok informasi yang telah dibuat sebelumnya.

5. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dapat memilih kartu di kotak hadiah sementara yang salah menjawab harus mengambil kartu di kotak hukuman. Kartu hadiah dan bom bisa diisi dengan kegiatan yang menyenangkan yang bisa dilakukan siswa sendirian atau bersama kawan sekelasnya.
6. Siswa menuliskan hasil pemilahan informasi baik dari bahan bacaan dan jawaban pertanyaan ke dalam kertas kerja.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 11 Bandung
Jl. Budhi Cilember – Bandung, Jawa Barat 40175
Email: tatielis11@gmail.com



Latar Belakang

Metode *think-talk-write* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada konsep berfikir dan pengolahan data secara ilmiah yang dikombinasikan dengan diskusi sehingga diharapkan siswa dapat bersikap analitis dan logis dalam menilai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya serta dapat mempertahankan pendapatnya berdasarkan data dan fakta di lapangan.



Deskripsi

Model pembelajaran *think-talk-write* melibatkan siswa untuk menggali dan menganalisa informasi tematik tentang antikorupsi secara aktif kemudian memaparkannya dalam kelompok diskusi dan dapat mempertahankan argumentasinya mengenai hasil analisa yang didapatkannya. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang analitis, kreatif, argumentatif, kooperatif dan bertanggung jawab.



Penerapan

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Think-talk-write* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kerja dengan tema pembahasan yang berbeda-beda.
2. Setiap kelompok kerja mendapatkan materi diskusi berupa artikel di media massa dan film-film pendek. Selain materi tersebut siswa juga dibebaskan untuk mencari informasi tambahan baik di perpustakaan maupun di internet.
3. Setiap kelompok kemudian merumuskan dan menganalisa permasalahan yang ada kemudian membuat hipotesa awal serta menyusun opini kelompok berdasarkan masalah dan hipotesa temuannya.
4. Setiap kelompok memaparkan hasil temuannya dalam diskusi kelas untuk

mendapatkan tanggapan dan masukan dari kelompok lainnya.

5. Siswa kemudian membuat kesimpulan dari diskusi kelas mengenai topik bahasannya dan menuliskannya dalam kertas kerja.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 4 Balikpapan

Jl. Sepinggian Baru III RT 48 No. 36, Sepinggian Baru, Balikpapan – Kalimantan Timur 76115

Email: ad.bugman29@gmail.com

Tabungan Lingkungan (*Taling*) Antikorupsi

Haspiah *

SMAN 1 Tarakan – Kalimantan Utara



Latar Belakang

Tabungan lingkungan dirancang untuk mengubah pola pikir dan gaya hidup sejak usia dini, membentuk masyarakat yang sadar kebersihan dan kesehatan lingkungan serta mengubah perilaku masyarakat baik di lingkungan rumah maupun sekolah untuk menerapkan prinsip 3R (*reduce, reuse and recycle*) di lingkungannya sendiri.



Deskripsi

Model pembelajaran yang diterapkan dalam tabungan lingkungan adalah mendorong para siswa untuk melihat nilai ekonomis dari sampah yang sudah dipilah dan dijual. Hasil dari pemilahan dan penjualan sampah dijadikan tabungan lingkungan milik pribadi ataupun milik kelompok ekstrakurikuler/kelas. Dalam keseluruhan aktivitas taling anak-anak diharapkan dapat memiliki kebiasaan dan perilaku positif, bertanggung jawab, disiplin, cinta kebersihan, adil, bekerja keras dan bekerja sama.



Penerapan

Langkah-langkah pelaksanaan tabungan lingkungan adalah sebagai berikut:

1. Siswa diharuskan untuk memilah sampah yaitu organik dan anorganik. Untuk sampah anorganik bisa dipilah lagi berdasarkan jenis bahannya seperti: kertas, plastik, logam/kaleng dan beling.
2. Siswa dibagi kelompok kerja yang mengolah dan mengelola sampah organik dan anorganik hingga manajemen keuangan kelompok ekstrakurikuler/kelas.
3. Sampah organik diolah menjadi kompos dan hasilnya bisa dipergunakan untuk menyuburkan taman di rumah dan sekolah maupun dijual kepada

para praktisi pertamanan, perkebunan dan pertanian.

4. Sampah anorganik yang sudah dipilah kemudian dikumpulkan di sekolah sesuai dengan area kelas masing-masing.
5. Sampah anorganik yang sudah dipilah berdasarkan jenis bahan ditimbang dan dicatat berdasarkan kelompok atau kelas masing-masing.
6. Sampah anorganik kemudian diantar ke pengepul dan dijual. Hasil penjualan dimasukkan ke dalam buku tabungan kelompok/kelas.
7. Pemanfaatan tabungan kemudian berdasarkan kesepakatan anggota kelompok/kelas.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Tarakan – Kalimantan Utara
Email: ??????



Latar Belakang

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Umumnya guru lebih menekankan pada aspek kognitif dan pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran kreatif inovatif dan media pembelajaran yang tepat siswa dapat mengembangkan imajinasi dan daya kreativitasnya sehingga dalam kegiatan belajar mengajar peranan siswa lebih dominan sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator. Di sisi lain korupsi di Indonesia sangat meresahkan karena tindakan korupsi telah menggerogoti kehidupan berbangsa dan bernegara. Diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dampak dari korupsi itu sendiri dapat dipahami oleh siswa dan sikap anti korupsi dapat menjadi kesadaran integral bagi siswa.



Deskripsi

Model pembelajaran yang diterapkan dalam film pendidikan karakter adalah mendorong para siswa untuk menganalisa dan memahami dampak korupsi bagi seluruh lapisan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam keseluruhan aktivitas film pendidikan karakter anak-anak diharapkan dapat memiliki kebiasaan dan perilaku kreatif, imajinatif, positif, bertanggung jawab, disiplin, adil, bekerja keras dan bekerja sama.



Penerapan

Langkah-langkah pelaksanaan film pendidikan karakter adalah sebagai berikut:

1. Siswa diberikan penjelasan tahapan-tahapan pembuatan film.
2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan penugasan yaitu tim pembuatan naskah hingga menjadi *storyboard*, tim kru film, tim aktor dan aktris serta tim perlengkapan dan pendukung.

3. Syuting film dilakukan di lokasi dan waktu yang sesuai dengan storyboard dan hasilnya kemudian diedit dan disusun sesuai dengan arahan sutradara.
4. Para siswa kembali dibagi dalam kelompok yang baru dan diberikan penugasan untuk menganalisa film yang telah dihasil dan didukung dengan berbagai materi lainnya untuk memperoleh temuan baru dari berbagai sudut pandang.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di SMKN 1 Wonosobo – Jawa Tengah
Jl. Bhayangkara No. 12 Wonosobo 56311
Email: info@smkn1-wnb.sch.id
Email: wied_bjnwsb@yahoo.co.id

Teater Ikan Terisi

(Implementasi Pendidikan Karakter Antikorupsi)

I Gede Eka Putra Adnyana *
I Kadek Saputra, SMAN 1 Susut



Latar Belakang

Pendidikan karakter pada hakikatnya bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Ruang lingkup pendidikan karakter mengacu pada pengembangan sosial, emosional, nalar, kognitif, pencegahan kekerasan, berfikir kritis, resolusi konflik dan mediasi. Pendidikan karakter merupakan usaha untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik sehingga siswa mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai antikorupsi. Gerakan kebudayaan seperti pembelajaran teater menjadi media untuk menuturkan kembali berbagai peristiwa aktual dengan tujuan menciptakan ruang diskusi bagi perubahan sosial.



Deskripsi

Pembelajaran teater ikan terisi merupakan sebuah metode yang dipergunakan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter antikorupsi melalui pembelajaran apresiasi sastra dan pementasan teater. Dalam aktivitas ini siswa diharapkan dapat menerapkan perilaku antikorupsi, bekerja sama, apresiatif, kreatif, disiplin dan percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.



Penerapan

Model pembelajaran teater ikan terisi melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok lalu dibagikan cerita pendek yang berbeda tiap kelompoknya. Siswa menentukan pembagian kerja dalam kelompok seperti sutradara, penulis naskah, penanggung jawab properti dan para pemain.
2. Cerita pendek tematik antikorupsi yang dibagikan kemudian diubah menjadi naskah teater mini dan dipentaskan pada waktu yang telah

disepakati bersama.

3. Saat pementasan teater, kelompok yang menjadi penonton membuat sinopsis, konflik dan pesan utama dari cerita yang ditampilkan.
4. Usai pementasan teater diadakan dialog antara kelompok penampil dan penonton dan dirangkum bersama menjadi sebuah kesimpulan.

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid



Tips

SMA tetapi juga murid SD dan SMP SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Susut
Jl. Putra Yuda, Lumbuan, Susut, Bangli - Bali
Email: sman1.susut@gmail.com



Latar Belakang

Pendidikan seni memiliki peran yang unik dan strategis dalam dunia pendidikan sesuai dengan perubahan dan dinamika masyarakat. Pendidikan seni dalam pemenuhan fungsi *social needs* merupakan media untuk mengembangkan kepribadian dan pembinaan estetika siswa. Pendidikan seni dapat dipergunakan untuk mengasah kepekaan siswa terhadap problematika sosial budaya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.



Deskripsi

Kreasi lagu antikorupsi merupakan model pembelajaran yang mengasah kepekaan siswa dalam bidang seni terutama dalam menuliskan syair dan memilih melodi yang sesuai. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan prilaku yang aktif, kreatif, komunikatif, mandiri, partisipatif, percaya diri dan kolaboratif.



Penerapan

Metode pembelajaran kreasi lagu antikorupsi dilakukan sebagai berikut: siswa diajak berdiskusi mengenai topik antikorupsi serta mencari literatur pendukungnya di perpustakaan maupun via internet. Para siswa kemudian mendiskusikan temuannya di dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya. Siswa berbagi tugas dalam kelompok yang menulis syair dan aransemennya. Lagu yang dihasilkan kemudian dipentaskan di depan kelas menggunakan alat musik terpilih.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMA Nasima
Jl. Trilomba Juang No. 1 Semarang



Latar Belakang

Penanaman nilai-nilai antikorupsi bagi siswa dalam jangka panjang berdampak untuk menumbuhkembangkan budaya antikorupsi di kalangan siswa. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki posisi sangat strategis dalam menyebarkan mental antikorupsi sejak dini. Pembelajaran antikorupsi dapat diterapkan dalam pemeliharaan dan perawatan taman sekolah.



Deskripsi

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam taman antikorupsi adalah mengajak dan mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dan peran aktifnya dalam pengelolaan taman sekolah. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang bertanggung jawab, kreatif, mandiri, partisipatif, dan kolaboratif.



Penerapan

Langkah-langkah penerapan taman antikorupsi adalah sebagai berikut ini:

1. Mengajak para siswa untuk membahas strategi dan pelaksanaan kegiatan ini dengan para pemangku kepentingan di sekolah.
2. Para siswa kemudian dibagi dalam beberapa kelompok kerja yang bertanggung jawab atas beberapa hal antara lain desain taman, perawatan dan penataan taman, pencatatan kegiatan baik dalam bentuk foto, video maupun jurnal kerja.
3. Secara berkala diadakan diskusi mengenai perkembangan taman antikorupsi, analisa kelemahan dan kekuatan kerja tiap kelompok.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Pengelolaan taman bisa dijadikan tugas kelas maupun sekolah dengan melibatkan semua pemangku kepentingan sekolah.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 4 Depok
Jl. Jeruk Raya No. 1 Pondok Sukatani Permai Tapos
Depok – Jawa Barat.
Email: ?????



Latar Belakang

Pemimpin yang asertif mempunyai beberapa karakteristik antara lain adalah pada saat berbeda pendapat dengan orang lain mampu untuk mengungkapkan pendapatnya secara jujur dan terbuka, mampu untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya serta mampu menolak ajakan atau tindakan koruptif dengan bijak tanpa menyakiti orang lain. Karakter pemimpin yang asertif inilah yang dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia dan diharapkan para siswa memiliki karakter tersebut.



Deskripsi

Dalam modul pembelajaran pemimpin yang asertif para siswa akan mempelajari perilaku dan karakter pemimpin yang asertif dan agresif serta dampaknya melalui pembahasan materi baik dalam bentuk cerita tertulis maupun audiovisual. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang asertif, akomodatif, tegas, bijaksana, jujur, komunikatif dan disiplin.



Penerapan

Metode pembelajaran pemimpin yang asertif dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai karakter pemimpin yang asertif dan agresif.
2. Siswa diminta untuk membaca cerita dan atau menonton video dengan topik terpilih.
3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan membahas cerita yang telah dibaca dan atau video yang telah ditampilkan serta pengembangan perilaku asertif dalam kehidupan sehari-hari

4. Hasil pembahasan tiap kelompok kemudian ditampilkan dalam bentuk drama/teatrikal.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di SMAN 1 Kasihan
Jl. Bugisan Selatan Yogyakarta 55181
Email: ?????



Latar Belakang

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi yang bertujuan merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran secara utuh dan menyenangkan serta dapat dipergunakan untuk menanamkan motivasi dan nilai-nilai kehidupan. Kerucut pengalaman merupakan penggolongan pemanfaatan media dimana informasi yang didapatkan melalui observasi dan pengalaman langsung dan berada di dasar kerucut mampu menyajikan pengalaman belajar secara lebih kongkrit. Sementara kata-kata di puncak kerucut merupakan metode pemberian pengalaman yang bersifat abstrak. Penggunaan video yang berada di tengah-tengah kerucut diharapkan dapat memberikan perpaduan pengalaman yang kongkrit sekaligus abstrak.



Deskripsi

Melalui kerucut pengalaman para siswa dapat mendalami metode pembelajaran menggunakan video baik liputan maupun iklan antikorupsi serta memanfaatkan informasi dari internet dan perpustakaan sehingga siswa dapat mengambil kesimpulan dari data yang bersifat kongkrit dan abstrak. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang penuh perhatian, bertanggung jawab, kreatif, mandiri, partisipatif, dan kolaboratif.



Penerapan

Langkah-langkah penerapan kerucut pengalaman adalah sebagai berikut ini:

1. Masing-masing siswa diminta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber terkait dengan hak asasi manusia dan korupsi.
2. Para siswa kemudian menonton tayangan video liputan dan iklan terkait dengan tema hak asasi manusia dan korupsi.

3. Para siswa kemudian membuat kajian dan hipotesa berdasarkan kedua sumber tersebut di atas. Kajian tersebut kemudian dipresentasikan di depan kelas dan ditanggapi oleh kawan-kawan sekelasnya.
4. Hasil kajian dan umpan balik tersebut lalu dibuat menjadi sebuah kesimpulan perorangan.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Hasil kajian dan hipotesa dapat diperkuat lagi dengan menambahkan interview dengan berbagai pemangku kepentingan

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Sigaluh
Jl. Raya Sigaluh KM 13 Sigaluh – Banjarnegara 53481
Email: ?????

Teka Teki Silang Antikorupsi

Halimah *

SMAN 1 Polewali, Polewali Mandar – Sulawesi Barat



Latar Belakang

Aktivitas monoton dan membosankan dari pembelajaran kompetensi dasar Bahasa Indonesia mendorong pembuatan alternatif bahan ajar yang menyenangkan dan mendukung percepatan penyerapan materi pelajaran oleh siswa serta menerapkan materi tematik antikorupsi dalam bahan ajar tersebut.



Deskripsi

Teka teki silang antikorupsi dibuat sebagai alat bantu pemilihan kata yang dipergunakan untuk menyusun kalimat dan analisa artikel. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan prilaku yang analitis, kreatif, disiplin dan bertanggung jawab.



Penerapan

Langkah-langkah penggunaan teka teki silang antikorupsi adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan tiap kelompok mendapatkan lembar teka teki silang dan artikel yang berbeda-beda.
2. Tiap kelompok mencari sebanyak mungkin kata-kata yang terkait dengan korupsi di lembaran teka teki silang miliknya lalu menuliskannya di papan tulis.
3. Anggota kelompok kemudian membuat kalimat majemuk berdasarkan nilai-nilai antikorupsi yang ditemukan kelompok tersebut serta menganalisa nilai-nilai antikorupsi yang dapat ditemukan di dalam artikel yang diterima sebelumnya.
4. Para siswa kemudian mendiskusikan hasil paparan tiap kelompok dan membuat kesimpulan dari paparan tersebut.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Polewali, Polewali Mandar – Sulawesi Barat
Email: ?????

Nasyid Accapela Antikorupsi

Mariyono Sandwi *

SMA IT Nur Hidayah Sukoharjo



Latar Belakang

Pendidikan seni musik di setiap tingkat pendidikan dapat membentuk manusia yang mengemban kepekaan estetis, daya cipta, intuitif, imajinatif dan kritis terhadap lingkungannya. Pendidikan seni musik khususnya nasyid dapat dipergunakan untuk mengasah kepekaan siswa terhadap problematika politik sosial budaya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.



Deskripsi

Metode pembelajaran nasyid accapela adalah membuat lagu bertemakan antikorupsi dan menyanyikannya secara accapela yaitu menggunakan bunyi-bunyian mirip dengan suara alat musik yang dihasilkan oleh mulut. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang aktif, kreatif, komunikatif, mandiri, partisipatif, percaya diri dan kolaboratif.



Penerapan

Langkah-langkah penerapan nasyid accapela adalah sebagai berikut ini:

1. Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 6 orang lalu menentukan visi dan misi kelompoknya.
2. Masing-masing kelompok menentukan peran masing-masing personil kemudian mengumpulkan contoh-contoh lagu nasyid accapela serta informasi tentang korupsi dari berbagai media dan buku.
3. Setiap kelompok kemudian membuat syair lagu antikorupsi dan menentukan irama dan musik yang sesuai dengan lagu tersebut.
4. Setiap kelompok kemudian pentas nasyid accapela di depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lainnya.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Nasyid accapela yang mendapat respon positif terbanyak kemudian direkam dann dapat ditampilkan di acara-acara sekolah lainnya.

* Penulis adalah pengajar di
SMA IT Nur Hidayah Sukoharjo
Jl. Pandawa no. 10 Pucangan, Kartasura – Sukoharjo 57168
Email: smait.mh@gmail.com



Latar Belakang

Upaya pemberantasan korupsi terus dilakukan KPK dan institusi – institusi penegak hukum lainnya. Tak cukup hanya dengan pemberantasan namun juga upaya pencegahan penting dilakukan. Pencegahan secara dini perlu dilakukan terutama pada generasi muda. Penanaman nilai-nilai antikorupsi bagi siswa dalam jangka panjang berdampak untuk menumbuhkembangkan budaya antikorupsi di kalangan siswa. Sekolah menjadi salah satu wahana yang efektif untuk penanaman nilai-nilai antikorupsi melalui kegiatan penulisan pantun.



Deskripsi

Daun berpantun merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan interpretasi, analisa mendalam dan berkreasi mengenai korupsi melalui media penulisan. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang kritis, peduli, adil, jujur, kreatif, komunikatif, mandiri dan partisipatif.



Penerapan

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan metode pembelajaran daun berpantun, yaitu:

1. Setiap siswa mendapatkan selembar daun yang sudah berisikan sebuah kata dan kumpulan daun kata akan menjadi sebuah kalimat. Para siswa kemudian harus mencari kawan dengan daun kata yang sesuai sehingga membentuk kelompok-kelompok siswa.
2. Para siswa memperhatikan beberapa tayangan iklan KPK dan menganalisa nilai-nilai antikorupsi yang sesuai yang ada di dalam iklan tersebut.
3. Kemudian siswa mendapat penugasan membuat pantun bertemakan antikorupsi dan pantun tersebut dipasang/ditulis di atas daun yang sudah diterima sebelumnya.

4. Pantun-pantun tersebut kemuan ditempelkan di atas karton manila secara berkelompok kemudian para siswa mempresentasikan hasil karyanya.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Daun yang dipergunakan bisa daun sungguhan maupun daun yang dibentuk di atas karton dengan ukuran disesuaikan dengan kebutuhan penugasan.

* Penulis adalah pengajar di
SMA Tunas Luhur Paiton – Probolinggo
Email: ??????



Latar Belakang

Maraknya pemberitaan tentang korupsi di Indonesia mendorong perlunya individu atau kelompok yang dapat menjadi pelopor atau inisiator antikorupsi di lingkungannya masing-masing. Pelopor ini diharapkan dapat mendorong terjadinya perubahan pola pikir dan perilaku antikorupsi di sekitarnya.



Deskripsi

Metode pembelajaran pelopor antikorupsi dilakukan di perpustakaan, kantin dan area lain di sekolah dimana para siswa melakukan permainan peran dengan kegiatan interview, tanya jawab dan presentasi. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang analitis, kreatif, argumentatif, disiplin dan bertanggung jawab.



Penerapan

Langkah-langkah pelaksanaan pelopor antikorupsi adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dimana salah satu anggota kelompok bertugas menjadi pelopor antikorupsi.
2. Tiap kelompok menyiapkan materi presentasi tematik di atas karton manila sesuai kreativitas masing-masing kelompok dan setiap kelompok menyebar di berbagai area sekolah yang telah disepakati bersama dan tiap lokasi menjadi pos kunjungan pelopor. Tiap kelompok mewawancarai pemangku kepentingan sekolah yang terpilih sebagai bahan materi presentasi.
3. Para pelopor menggunakan topi yang ditulis nilai-nilai integritas antikorupsi yang berbeda-beda dimana nilai tersebut sesuai dengan tema materi presentasi kelompoknya.
4. Para pelopor kemudian mengunjungi pos kelompok lain dan mendiskusikan presentasi tiap kelompok dikaitkan dengan nilai-nilai yang dipegangnya.

5. Hasil diskusi di tiap kelompok kemudian dipresentasikan sebagai hasil pengamatan pelopor antikorupsi.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 9 Semarang
Jl. Peterongsari No. 2 Semarang Selatan, Semarang – Jawa Tengah



Latar Belakang

Model pembelajaran *chit chat game* merupakan model aktivitas kompetitif maupun kooperatif yang dirancang agar siswa dapat menggunakan Bahasa Inggris dalam berdiskusi dengan kawan sebayanya terkait dengan topik korupsi serta meningkatkan kosa kata dan penggunaan kalimat sederhana dalam berbahasa Inggris.



Deskripsi

Dalam *chit chat game* siswa akan menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan untuk mencari informasi mengenai topik atau tokoh tertentu yang sesuai dengan penugasan serta meningkatkan kosa kata baru yang dipergunakan dalam permainan ini. Para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang kreatif, kerja sama, saling menghargai, komunikatif, kompetitif dan partisipatif.



Penerapan

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *chit chat game*, yaitu:

1. Guru menyiapkan dua buah tumpukan kartu yang bisa dipilih siswa. Tumpukan kartu yang pertama adalah nama tokoh atau kata yang terkait dengan korupsi. Tumpukan kartu yang kedua berisi deskripsi singkat tentang tokoh atau kata yang ada dalam tumpukan kartu pertama. Masing-masing tumpukan kartu dikocok sehingga terbentuk tumpukan kartu yang telah acak.
2. Siswa dibagi dalam dua kelompok besar dan mengambil kartu penugasan yang diambil secara acak di tumpukan kartu yang sesuai dengan grup masing-masing.

3. Siswa kelompok pertama kemudian menempati lokasi yang tersebar di area yang telah ditentukan. Kelompok kedua kemudian melakukan percakapan dan interview ringan dengan anggota kelompok satu sampai menemukan pasangan kartu yang sesuai.
4. Siswa yang telah menemukan pasangannya kemudian bertukar peran dan mengambil kartu baru di tumpukan yang berbeda dari sebelumnya.
5. Siswa mencatat kata-kata yang baru dikenalnya dan menuliskannya di buku kerja. Di sini akan terlihat sejauh mana kosa kata dalam Bahasa Inggris yang telah dikenali dan dipahami oleh siswa.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 3 Purwokerto
Jl. Jend. A. Yani No. 70 Purwokerto – Banyumas 53115



Latar Belakang

Poster merupakan salah satu media komunikasi visual baik di dalam maupun luar ruangan yang dapat dipergunakan untuk mengkomunikasikan nilai—nilai antikorupsi ke masyarakat luas. Disain poster yang menarik membuat masyarakat dapat memahami konsep abstrak sebuah nilai atau karakter dengan cara yang mudah dan menarik.



Deskripsi

Metode pembelajaran pembuatan poster antikorupsi dirancang agar siswa dapat membuat konsep disain dan layout poster sesuai dengan tema serta mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam piranti lunak photoshop atau coreldraw. Dalam kegiatan ini siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang atentif, analitis, kreatif, komunikatif dan kerja sama.



Penerapan

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran pembuatan poster adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok tematik nilai antikorupsi dimana dalam setiap kelompok terdapat 1 orang yang menjadi pemesan poster sedangkan sisa anggota kelompok lainnya menjadi tim pembuatan poster.
2. Siswa yang menjadi pemesan disain poster akan menjelaskan tema, tujuan pembuatan dan target sasaran kampanye poster tersebut.
3. Tim pembuatan poster akan menyiapkan 2 -3 konsep dan disain poster lalu dipaparkan kepada pemesan untuk dipilih 1 yang dijadikan poster.
4. Konsep dan disain terpilih kemudian dijadikan poster dengan menggunakan photoshop atau coreldraw.
5. Materi yang sudah dibuat dengan photoshop atau coreldraw kemudian

didiskusikan dengan pemesan apakah sudah sesuai dengan tema dan sasaran kampanye.

6. Disain poster yang sudah disetujui oleh pemesan kemudian dicetak dan dipresentasikan di depan kelas.
7. Poster-poster tersebut kemudian dipasang di berbagai area di sekolah seperti kelaas, kantin, perpustakaan, ruang guru dan lainnya.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 9 Bandung
Jl. Soekarno-Hatta KM. 10 Bandung 40286
Email: smkn9bandung@yahoo.com



Latar Belakang

Dunia pendidikan sebagai ujung tombak pembangunan manusia Indonesia menjadi media utama pembelajaran antikorupsi terutama pada mata pelajaran adaptif seperti bahasa dan sastra. Disadari maupun tidak karya sastra mengandung nilai-nilai yang mampu mengarahkan dan mendidik para pembacanya. Karena di balik fungsinya sebagai hiburan, karya sastra dilahirkan dari realitas obyektif dan imajinasi-realitas yang diangkat oleh penulisnya menjadi realitas yang baru.



Deskripsi

Novel Orang-Orang Proyek karya Ahmad Tohari dipergunakan sebagai alat bantu ajar untuk mengupas tema korupsi. Realitas dalam karya sastra tersebut diulas dan dibandingkan dengan kondisi riil masyarakat Indonesia saat ini. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang apresiatif, analitis, kolaboratif sekaligus rekreatif.



Penerapan

Apreosiasi novel orang-orang proyek dilakukan sebagai berikut:

1. Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang bertugas sebagai penyaji, pembahas, penyeimbang dan notulen.
2. Siswa yang menjadi kelompok penyaji dan penyeimbang diwajibkan menyelesaikan pembacaan novel orang-orang proyek sesuai dengan waktu yang disepakati bersama. Kemudian membuat analisa karya sastra. Hasil analisa kemudian dipaparkan di depan kelas.
3. Siswa dalam kelompok pembahas akan mendebat paparan kelompok penyaji berdasarkan realitas riil kehidupan masyarakat.
4. Hasil debat antara kelompok penyaji dan pembahas ditanggapi oleh kelompok penyeimbang yang bertugas menanggapi debat secara adil.

5. Kelompok notulen mencatat dengan detil hasil debat maupun paparan dari ketiga kelompok tersebut serta mengulas jalannya diskusi tersebut.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Novel atau buku cerita yang digunakan bisa diganti dengan judul berbeda dengan topik yang sesuai.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 1 Sungailiat
Jl. Singayudha I Sungailiat, Bangka
Email: smkn1_sungailiat@yahoo.co.id



Latar Belakang

Upaya pencegahan korupsi secara dini perlu dilakukan terutama pada generasi muda. Sekolah menjadi salah satu wahana yang efektif untuk inkubasi dan penerapan nilai-nilai antikorupsi. Untuk itu perlu diadakan inovasi media pembelajaran antikorupsi yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa.



Deskripsi

Dalam pembelajaran ultra blog antikorupsi, para siswa diajak untuk membuat dan bermain ular tangga (ultra) berbasis komputer dan memuat hasilnya ke dalam sebuah blog. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang kritis, tanggung jawab, peduli, adil, jujur, kreatif, komunikatif, mandiri dan partisipatif.



Penerapan

Pembelajaran *ultra blog antikorupsi* dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Para siswa dibagi dalam beberapa kelompok kerja dan diberikan topik-topik pilihan untuk didiskusikan di dalam kelompok dan menjadi bahan untuk pembuatan materi permainan ular tangga dan penulisan di blog.
2. Permainan ultra berbasis komputer dibuat dengan macromedia flash 8 dan format video swf dimana di dalam kotak langkah ada aktivitas positif dan negatif terkait dengan korupsi hasil diskusi sebelumnya.
3. Setiap kelompok membagi kerja dimana ada anggota yang membuat materi permainan ultra dan sebagian lagi menyiapkan materi tulisan tematik untuk blog.
4. Hasil pembuatan papan permainan ultra kemudian dipresentasikan dan diuji coba oleh kelompok lainnya.

5. Setelah uji coba permainan ultra dimasukkan ke dalam blog www.smkn1tengaran.sch ditambah dengan hasil tulisan yang relevan.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 1 Tengaran – Semarang
Jl. Darun Na'im, Karang Duren, Tengaran – Kab.Semarang.
Email: smkn1tengaran@yahoo.co.id



Latar Belakang

Dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan sebuah pendekatan yang mampu melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan SAVI (*Somatic – Auditory – Visual - Intellectual*) menekankan pada pelibatan emosi, gerakan fisik, seluruh indra, aktivitas intelektual dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi.



Deskripsi

Metode pembelajaran SAVI (*Somatic – Auditory – Visual - Intellectual*) bertumpu pada observasi data dan lingkungan dilanjutkan dengan penemuan solusi dan menampilkannya dalam peta dokumentasi. Dengan pembelajaran model ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang kreatif, kerja sama, saling menghargai, komunikatif, kompetitif dan partisipatif.



Penerapan

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan metode pembelajaran SAVI (*Somatic – Auditory – Visual – Intellectual*) adalah:

1. Setiap siswa menelaah data dan informasi mengenai korupsi melalui media cetak dan elektronik. Informasi yang telah diolah ini menjadi hipotesa awal.
2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kemudian mengunjungi narasumber yang sesuai tema untuk melakukan interview dan observasi di lingkungan sekitarnya. Hasil hipotesa awal, interview dan observasi diolah sehingga didapatkan solusi kreatif dari permasalahan yang muncul.
3. Proses pengolahan informasi hingga mendapatkan solusi dibuat menjadi peta dokumentasi dengan disain menarik di atas karton manila, papan gabus dsb.
4. Setiap kelompok memaparkan hasil kerjanya dengan menggunakan peta

dokumentasi yang telah dibuatnya. Kelompok lain akan memberikan tanggapan dan umpan balik terhadap paparan sebuah kelompok.

5. Hasil paparan dan umpan balik dijadikan materi refleksi kelas.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Bahan-bahan dan perlengkapan peta dokumentasi bisa disediakan bersama-sama di setiap kelompoknya

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 2 Sambas
Email: enidewikurniawati@yahoo.com

Cooperative Learning Antikorupsi

Putu Ayu Wulan Sari *
SMK Kesehatan Panca Atma Jaya



Latar Belakang

Upaya pemberantasan korupsi terus dilakukan KPK dan institusi – institusi penegak hukum lainnya. Tak cukup hanya dengan pemberantasan namun juga upaya pencegahan penting dilakukan. Pencegahan secara dini perlu dilakukan terutama pada generasi muda. Sekolah menjadi salah satu wahana yang efektif untuk penanaman nilai-nilai antikorupsi.



Deskripsi

Model pembelajaran cooperative learning yang dikembangkan adalah metode role-play dimana para siswa berkesempatan untuk mengalami langsung dengan berperan menjadi para pihak yang terlibat dalam sebuah kasus korupsi. Tak hanya berperan namun para siswa juga dapat menginterpretasikan dan mencari solusi yang tepat. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang peduli, adil, jujur, kreatif, komunikatif, mandiri dan partisipatif.



Penerapan

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *cooperative learning*, yaitu:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan tema antikorupsi yang berbeda-beda. Pembagian anggota kelompok dan tema dilakukan secara acak.
2. Setiap kelompok berdiskusi membuat beberapa topik permasalahan sesuai dengan tema antikorupsi, tema tersebut kemudian dipresentasikan dan dipilih satu topik yang dianggap layak untuk dikembangkan menjadi materi role-play.

3. Para siswa kemudian mencari data dan informasi dari berbagai sumber yang terkait dengan topik pilihan. Data dan informasi tersebut kemudian diverifikasi, diolah dan dijadikan bahan analisa hipotesa.
4. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil analisa dan hipotesanya berdasarkan peran institusi penegak hukum pilihannya untuk ditanggapi oleh kelompok lainnya.
5. Masing-masing siswa kemudian membuat laporan presentasi, diskusi dan kesimpulan yang kemudian akan dijadikan bahan refleksi kelas.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMK Kesehatan Panca Atma Jaya
Jl. Ngurah Rai No. 27 Semarapura – Bali
Email: osila_9@ymail.com



Latar Belakang

Seni tradisi memiliki keunikan peran dan nilai strategis dalam dunia pendidikan sesuai dengan perubahan dan dinamika masyarakat. Dalam memenuhi fungsi *social needs* di seni tradisi maka wayang dan macapat merupakan media yang tepat untuk mengembangkan kepribadian dan pembinaan estetika siswa. Dan pada akhirnya seni tradisi dapat dipergunakan mengasah kepekaan siswa terhadap problematika politik sosial budaya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.



Deskripsi

Macapat Semar merupakan metode pembelajaran menggunakan tokoh pewayangan dan tembang macapat. Kedua media ini dipergunakan untuk memperkenalkan pola kepemimpinan dengan cara yang menyenangkan. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang bertanggung jawab, menghargai seni tradisi, adil, kreatif, komunikatif, mandiri, partisipatif, dan kolaboratif.



Penerapan

Metode pembelajaran macapat Semar dilakukan sebagai berikut ini:

Para siswa mengumpulkan berbagai informasi dan data mengenai macapat dan lakon wayang dengan tokoh Semar. Data tersebut kemudian dipresentasikan di depan kelas. Para siswa kemudian dibagi dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok menentukan karakter Semar yang akan ditonjolkan serta memilih macapat yang sesuai dengan cerita terpilih. Setiap kelompok kemudian mempresentasi cerita Semar terpilih diiringi dengan macapat. Hasil penerapan ini ditampilkan dalam mading sekolah.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Macapat dan tokoh wayang yang dipergunakan bisa diubah-ubah sesuai dengan karakter antikorupsi yang sesuai.
3. Pada saat presentasi, setiap kelompok dapat menggunakan wayang kulit sesuai dengan kebutuhan cerita.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 4 Surakarta
Jl. Adi Sucipto No. 1 Kota Surakarta
Email: mail@smaracatur.sch.id



Latar Belakang

Upaya pemberantasan korupsi terus dilakukan KPK dan institusi – institusi penegak hukum lainnya. Tak cukup hanya dengan pemberantasan namun juga upaya pencegahan penting dilakukan. Pencegahan secara dini perlu dilakukan terutama pada generasi muda. Sekolah menjadi salah satu wahana yang efektif untuk penanaman nilai-nilai antikorupsi melalui kegiatan penulisan berbagai macam esai.



Deskripsi

Model pembelajaran menulis esai mendorong siswa untuk melakukan interpretasi, pengumpulan data, analisa mendalam, memberikan hipotesa dan pendapat mengenai korupsi lalu memilih solusi yang tepat melalui media penulisan. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan prilaku yang kritis, peduli, adil, jujur, kreatif, komunikatif, mandiri dan partisipatif.



Penerapan

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan metode pembelajaran esai antikorupsi, yaitu:

1. Siswa mendapatkan paket materi berisi kriteria dan jenis esai serta berbagai jenis artikel esai kemudian membahas dalam kelompok mengenai jenis, tema, isi dan tehnik penulisan dari esai terlampir.
2. Siswa kemudian bergabung dalam kelompok sesuai dengan topik antikorupsi terpilih. Anggota kelompok berbagi tugas untuk melakukan investigasi, mengumpulkan bahan dan menyusun fakta menjadi sebuah esai.
3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil dan memperoleh umpan balik dari kelompok lainnya. Masing-masing kelompok membuat kesimpulan dari hasil presentasi dan umpan balik.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Sambungmacan – Sragen, Jawa Tengah.
Email: ??????



Latar Belakang

Upaya pemberantasan korupsi terus dilakukan KPK dan institusi – institusi penegak hukum lainnya. Tak cukup hanya dengan pemberantasan namun juga upaya pencegahan penting dilakukan. Pencegahan secara dini perlu dilakukan terutama pada generasi muda. Sekolah menjadi salah satu wahana yang efektif untuk inkubasi dan penerapan nilai-nilai antikorupsi.



Deskripsi

Model pembelajaran *mystery games* antikorupsi adalah melakukan observasi para pemangku kepentingan dalam masalah tindakan dan penindakan korupsi. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang kritis, peduli, adil, jujur, kreatif, komunikatif, mandiri dan partisipatif.



Penerapan

Pembelajaran *mystery games* dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Kegiatan diawali dengan *ice breaking* berbagai permainan baik secara individual maupun berkelompok misalkan menyusun huruf, menyusun kalimat, menebak gambar dan lain sebagainya.
2. Siswa kemudian dibagi dalam beberapa kelompok dan kemudian menebak gambar penugasan pihak yang dijadikan narasumber bagi kelompoknya.
3. Para siswa kemudian mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber sebagai bahan diskusi dengan narasumber.
4. Para siswa kemudian melakukan interview dengan narasumber masing-masing kelompok seperti: kantor kejaksanaan negeri, kantor polsek setempat, masyarakat umum di terminal bis setempat dan lainnya.
5. Siswa di tiap kelompok kemudian mengolah informasi baik dari data dan hasil interview menjadi presentasi yang akan ditanggapi kawan-kawan dari kelompok lainnya dan kemudian disimpulkan bersama.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Narasumber bisa diubah menjadi para pemangku kepentingan di sekolah maupun di lokasi lainnya.

* Penulis adalah pengajar di
SMKN 1 Bendo – Magetan
Jl. Raya Kecamatan Bendo Magetan
Email: ??????



Latar Belakang

Model pembelajaran *singing box* dirancang agar siswa terlibat secara emosional dalam proses belajar mengajar antikorupsi dan tidak merasa bosan karena siswa diajak untuk berkreasi dan bermain dalam belajar menggunakan bahan materi dan peralatan yang sederhana dan mudah didapatkan di lingkungan siswa itu sendiri.



Deskripsi

Singing box merupakan metode pembelajaran dimana siswa membuat lirik lagu tematik antikorupsi dan dinyanyikan dengan melodi lagu yang populer saat ini atau menciptakan irama lagu baru serta menyanyikannya di muka kelas. Dalam kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang imajinatif, kreatif, kerja sama, komunikatif, kompetitif dan partisipatif.



Penerapan

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *singing box*, yaitu:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan tema antikorupsi yang berbeda-beda. Tiap siswa dapat membuat nama kelompoknya masing-masing sebagaimana nama grup penyanyi.
2. Setiap kelompok berdiskusi untuk membuat lirik lagu dan memilih irama lagu yang sesuai. Lirik lagu tersebut kemudian dituliskan di atas kotak bekas kemasan makanan ukuran besar dan dihias menjadi display lirik lagu yang menarik.
2. Setiap kelompok dapat membuat hiasan seragam/kostum sederhana yang sesuai dengan lagu dan gaya menyanyi yang akan ditampilkan.
3. Kemudian setiap kelompok tampil di depan kelas untuk meyanyikan lirik

lagu yang dibuatnya dengan diiringi alat musik pilihan (jika memungkinkan) sambil memegang box berhias yang berisi lirik lagu yang baru.

4. Kelompok lain yang mengenali lagu yang dipergunakan dan menyanyikan lirik asli lagu tersebut untuk menyaingi lirik lagu yang baru.
5. Kelompok yang bisa bertahan menyanyikan lirik lagu baru dan tidak mengikuti arus koor kelas dianggap sebagai pemenang.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 1 Sungai Raya
Jl. Adisucipto – Duta Rajawali, Pontianak – Kalimantan Barat 78391



Latar Belakang

Peluang perilaku koruptif dapat terjadi di semua aspek kehidupan bahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Disinilah perlunya penerapan pendidikan antikorupsi sedari dini kepada para peserta didik. Salah satu terapannya adalah melatih anak sedari kecil sehingga mengetahui apa tindakan dan dampak dari korupsi itu.



Deskripsi

Metode pembelajaran *take action* adalah model pendidikan yang mendorong para siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar dan dapat menggambarkan dengan jelas sikap koruptif dan kebalikannya. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang aktif, kreatif, komunikatif, mandiri, partisipatif, percaya diri dan jujur.



Penerapan

Metode pembelajaran *take action* dilakukan sebagai berikut: siswa mengambil kartu yang telah berisi sikap dan perilaku koruptif dari tumpukan kartu secara acak. Para siswa diminta untuk mengelompokkan kartu tersebut ke dalam tabel koruptif dan antikorupsi. Siswa dapat menambahkan sikap dan perilaku lainnya di kartu yang masih kosong. Para siswa wajib menjelaskan mengapa satu kartu dikatakan sikap atau perilaku koruptif dan sebaliknya. Siswa kemudian membuat lembaran kerja yang berisi perilaku antikoruptif yang telah dilakukannya selama 1 minggu. Saat siswa tersebut hendak melakukan presentasi kawan satu kelas bersama-sama mengucapkan *take action*.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Kartu dibuat menggunakan karton manila berukuran 3 cm x 5 cm.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 5 Pontianak
Jl. Khatulistiwa Pontianak 78244
Email: sman5ptk@yahoo.com

Latihan Dasar Kepemimpinan (Ldk) OSIS

Yeti Meriani *
SMAN 12 Depok, Jawa Barat



Latar Belakang

Dalam sebuah organisasi diperlukan pemimpin yang bertanggung jawab, amanah, bekerja keras dan bisa bekerja sama untuk kemajuan organisasi tersebut. OSIS sebagai organisasi yang merepresentasikan siswa di sekolah dapat menjadi motor penggerak penerapan nilai-nilai antikorupsi bagi siswa di sekolah.



Deskripsi

Menanamkan nilai-nilai antikorupsi dalam kaderisasi pengurus OSIS yang dilakukan oleh kakak kelas kepada adik kelas dilakukan sepanjang waktu kegiatan baik kegiatan mandiri maupun berkelompok di dalam dan di luar ruangan. Dalam aktivitas ini siswa diharapkan dapat menerapkan perilaku antikorupsi, bekerja sama, apresiatif, kreatif, disiplin, persaudaraan dan percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.



Penerapan

Proses penerapan nilai-nilai antikorupsi dalam kegiatan LDK antara lain: Pengurus OSIS membuat rangkaian kegiatan LDK yang partisipatif mulai dari pembukaan hingga penutupan acara dimana di dalamnya nilai-nilai antikorupsi dibahas dan dipraktekkan. Di malam hari diadakan sesi refleksi dan motivasi dimana peserta LDK dapat mendiskusikan nilai-nilai antikorupsi apa saja yang sudah diterapkan di sepanjang pelaksanaan pelatihan dan bagaimana mereka akan menerapkannya di kehidupan sekolah usai LDK.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di
SMAN 12 Depok, Jawa Barat
Email:??



Latar Belakang

Pita peran dirancang berdasarkan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) dimana siswa secara aktif dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi riil masyarakat di sekitarnya, dalam hal ini dampak korupsi, sehingga punya kepedulian yang besar terhadap permasalahan dan tantangan yang dihadapi bangsa dan negara.



Deskripsi

Pita peran adalah media pembelajaran Bahasa Inggris terutama membaca, berbicara dan menulis sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari aplikasi Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang aktif, kreatif, komunikatif, mandiri, partisipatif, percaya diri dan kolaboratif.



Penerapan

Metode pembelajaran pita peran dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Guru menyediakan beberapa tumpuk kartu peran yang sudah dibolongi dan diikat dengan pita. Di setiap kartu berisi beberapa situasi yang terkait antara satu kartu dengan kartu yang lainnya.
2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan mengambil undian tumpukan kartu peran. Para siswa kemudian masing-masing anggota kelompok mengambil kartu peran masing-masing dan mencoba menuliskan dialog singkat yang berhubungan dengan situasi dalam kartu peran.
3. Siswa kemudian harus mencari kartu peran pasangan sambil mempraktekkan dialog yang telah dibuat dalam bahasa Inggris dengan kawan sekelasnya. Kartu-kartu peran yang tepat bisa saling diikatkan.



Tips

1. Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.
2. Kartu peran dibuat menggunakan karton berukuran 5cmx10cm

* Penulis adalah pengajar di
MA Al-Arfan Purwakarta, Jawa Barat
Email: ????



Latar Belakang

Pendidikan seni memiliki keunikan peran dan nilai strategis dalam dunia pendidikan sesuai dengan perubahan dan dinamika masyarakat. Pendidikan seni dalam memenuhi fungsi social needs merupakan media untuk mengembangkan kepribadian dan pembinaan estetika siswa. Dan pada akhirnya pendidikan seni dapat dipergunakan mengasah kepekaan siswa terhadap problematika sosial budaya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.



Deskripsi

Metode pembelajaran pendidikan seni menggunakan medium bahan-bahan daur ulang dan menjadikannya karya seni kontemporer bertemakan korupsi. Dengan kegiatan ini para siswa diharapkan dapat membangun sikap dan perilaku yang kreatif, komunikatif, mandiri, partisipatif, dan kolaboratif.



Penerapan

Metode pembelajaran pendidikan seni dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

Para siswa diperkenalkan dengan materi seni instalasi kontemporer dan belajar mengapresiasi seni tersebut. Kemudian siswa diminta membuat konsep kreasi seni instalasi kontemporer tematik antikorupsi dari bahan daur ulang. Konsep dan karya seni instalasi dipresentasikan dalam bentuk video dan diunggah ke grup facebook.



Tips

Pembelajaran ini bisa diterapkan bagi siapa saja, tidak hanya bagi murid SMA tetapi juga murid SD dan SMP dimana materi pelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta.

* Penulis adalah pengajar di SMAN 1
Wonosegoro – Boyolali,
Email:



Latar Belakang



Deskripsi



Penerapan



Tips

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Silahkan kirim model Anda ke:

ideberaksi@gmail.com

Nama :

Alamat :

Email :

Telp :

List penulis

Agnat quunt adignis
eni cuptatuscias ea
cuptae reroresciti
torumquist, cus
quatinctus, od et
essequae corit
libusam, omnima
poribus entiumque
rerro vellias perro dunt
doles mollupta nis aut
endi ipsusam enihici
molorep udignatur
aut anda conserum
cus, quis enis velit et
eosae eossin provid
eaquae nitium hiliqui
aspici nobit, voluptus
earum qui con pro
tem est audic tenihil
eosamen ectecte
cuptat et dolent et la
dus vernam, solupta
tempore idere la
eiciunt eum, odis
volent.

Doloren imodic
torehent aut accullori

as reriaterm aut ommo
diaerep eritibust
omniam, officid quo
cupta nimaximagnis
que pre optatiasped
moluptiis velenis
reicil minvelit a sunt
ut verum fuga. Et
modipsam core volorio
rempost peribusda
vel maxim nient
quatquam earum,
optaquo ssincillabor
sin remolore platur,
sum comnihicto
doluptus.
Itaturi ipsant. Sam
sus eum ium inus,
quam essequi simin
consequod quam et
qui doluptas venit es
plitat.

Iditator aut
deliquidem
volupta sperehene
poremquam fugitas
sitaes illor magnient

qui asped quodis
assinve reptatur aut
quibus ea conessi
nos et autem aut
ute omnihilis eos
et vellit porum ra
vellitiis is et volut
unt, ullatibus, sanda
planduci cum fuga.
Nequibu sdamusam
quam eossim quiam
fugia dolum dolor aut
eature nam faccus
nobit es solorpore
lam et rem digendam
dicae volenis resequo
disincto tent as
doluptas serchit,
coribus as eria
nis vendem veris
magnienis ad quid
essimin rescit harchitia
denderunt, sanimusam
fugitiam harum resent.

Em volectem as aut
vidunde maios repella
si simin cuptias alibus

eos esseditatet dolorep
eribusa peritatur?

Ota similli quiaeru
mquidunt aspicipsum
ullendandero ipis ad
ma cuptatquod eatur
am nus es aut re, ex et
odita consed molo et
etur? Rovitasi officimin
repudandes dolento
resequas eiunda velignia
sundam dempor autem
voluptatis velibus
everspedite volorep
tasperumquos moloren
isciendicias maxime
aliquiatio cusaeca
ecaessimi, sandiam
reptatu scipien dipsam
volorit explicim debitatint,
conecus modigni
hillitectore velestrum
quid qui dolupta tiatusda
sinum id ea dolesed
ex enditam, nonsedi
qui omnimo doluptat
asperiozem sequiat
emquatuscit alic tem

nate perum estiam ut
es ent fugia qui od est
assenis quidus et quiduciis
doluptur si quatectur?

Utate ad et volorrovit que
volorib earibus cillesto
consequi aut quam, sed
que parchil lupitae peritat
magnihi ligniam esci te
et volores dolorumquam,
opta cumet debis con et
facesti scient ereriatu?
Ecti alis reiciate etur?
Fugia porehendis
exererunt arcia desequi
vitibusdae magnis intias
est doluptat eum hit a
que ilitatin comnim laut
occatquis ent alitatio.
Gendia incientianis cusam
faciassimpos porem et
mo volecta temporest,
cuptatu rendelest
reictatem doluptatus.

Am eum quatemperet et
as simusci endesti tem.
Orporum eosa demporum

adistis rem is et voluptas
aut ea cullat anihillis
volorem voloribusam
fugiatusae perspis dolut
et, sitin ni optur rernatissi
omnihic to eum, cum,
nonserrum atustrum esto
in nonsequis molorumqui
ipit maio tem a dolecto
totatquis adis sumquam
enda ati consedi tatemol
oresti quunt quam
evendanti conecestor
ma dunt hitiberibus
audam aut laut modis qui
tenimus expere qui quiam
rem. Eped quiant fugitecto
que voloreium quiatque
con re, ommoluptur, aut
pedit veri cus accus re
et elia quosse voluptia
duciden denimus maion
entiorporro omni ium
quas non essimol uptatin
platur?

venis doloremque nulliqui
quat.

Solorempossi beaquo
doluptisimet hic
te invendi offic te
intiusa nisquas periti
ut rem eume cusae
moluptatum ut acil
iumque net velluptatis
doluptatiis expero
cum sitaturiatus
seculparitem et aut
ius, veriae sitatec tacias
ditissectur?
Udam ea volorem
unt rescitae. Apel
minum re res quas
idit volectus veration
et apero que velis
sitis as eum faccum
fugitas vent, torepudis
ipsapit mo quibus
alitin elisciisciur
moluptam quia
dolorio doluptiorias
sinus, teceatemqui vit
mossit la dolorehenda
dolenim laborita
nimusdaerum aut eum
ut estiumquos mi,

voles ius, cus magnis
dolor adit ex elessincit,
aliquam sum entus.
Aquo con cus.
Aborendi dolupta
velibus nectorum
dempos sequo tem
quatur audis volliti
ut dolorundit esti
occabor endunt.
Cernatur, vernatur rent
mi, quis inis et accus il
minieni mporeperia pa
doluptat harchil is aut
moluptate autecatenia
nisquate doluptas
num ium il mi, nosam
restrum faccus, que
quaerum istis ullabor
molesto rehentis
quate quo maiones et
aut aut vollit vendis
utemporibus debitin
temolest magnam,
nus, commoditem
doloratet apit ullab
il idem. Cor ab
inciae num quodita

tumquam, nectio.
Et optia aut provid
molore velecae pos
sit aliquis ciatusam
dolore peribusam
ea consequi omnihil
ipsant resti dio. Sedis
et ut voluptatuste
nonsequ istemodit
veles et maiorporum
fuga. Re explabor
secab inturis
ilitiisiment apidunt
iumqui autent
as sitatia dolori
corionserum eic to
dolupis es ellis audae
lanim fugit es maxima
parumquibus qui blaut
lis etur a que eat.
Aquaes parum que
ident occumen
dipsae explatet
volorro testiae. Elicis
elibea si untibus quis
exceprorepro dolupti
orum, sae sed modit,
untur sunt dolla num

Apa yang akan terjadi dengan masa depan Indonesia jika anak-anak Indonesia tumbuh menjadi pribadi yang antikorupsi? Bagaimana cara menumbuhkan kejujuran dalam diri anak/remaja/mahasiswa? Bagaimana cara menjadikan para peserta didik menjadi Gen aksi (Generasi Antikorupsi)? Hal-hal ini menjadi sebuah mimpi yang harus diwujudkan dalam negeri ini dan kebanyakan yang berhasil mewujudkan impian tersebut adalah mereka yang memiliki visi misi kuat, ibarat sebuah kompas yang akan membantu menentukan arah yang harus dilakukan.

Materi dalam buku ini merupakan materi pilihan yang didapat dari lomba Inovasi Pembelajaran antikorupsi yang diadakan oleh KPK pada tahun 2014 dengan peserta guru atau tenaga pengajar disemua jenjang level pendidikan di Indonesia. Guru dan tenaga pengajar tersebut memberikan Pembelajaran kreatif= IDE + DO IT (Induksi, Diskusi, Eksplorasi, Dokumentasi, Internalisasi, Teladan) yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan.

Buku yang berisi model-model pembelajaran antikorupsi yang inovatif dan mudah ini, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dan dapat diterapkan di lingkungan sekolah atau pendidikan. Sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang membangun nilai-nilai lingkungan sekolah yang menyenangkan dan berintegritas.

Satu halaman kosong tersedia bagi Anda untuk mengambil peran dalam menciptakan inovasi pembelajaran dalam memberantas korupsi dengan cara masing-masing atau sesuai keahliannya.

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)

Jln. HR Rasuna Said Kav C-1, Jakarta 12920.

Telp: (021) 2557 8300

Email: ideberaksi@gmail.com

www.kpk.go.id