

PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SMP KOTA SEMARANG

Noviani Achmad Putri [✉], Asep Ginanjar, Aisyah Nur Sayidatun Nisa, Yadi Suryadi, Radini Sinta

Semarang State University

Info Artikel

Sejarah Artikel:
 Disubmit: Juni 2024
 Direvisi: Agustus 2024
 Diterima: Oktober 2024

Keywords:
E-Comic; Media; Anti-Corruption Education

Abstrak

Salah satu penyebab negara Indonesia masih belum dapat bersaing dengan negara lain termasuk di Kawasan Asia Tenggara yaitu masih banyaknya praktik korupsi yang dilakukan baik dari tingkat pemerintahan desa sampai pemerintahan pusat. Upaya mengatasi tingginya praktik korupsi di Indonesia tentunya menjadi tugas banyak pihak, tidak terbatas KPK sebagai lembaga yang didirikan khusus untuk memberantas korupsi. Lembaga pendidikan juga mempunyai peranan sentral dalam upaya mencegah terjadinya praktik korupsi. Salah satu bentuk upaya dari penguatan pendidikan anti korupsi dengan Pengembangan *E-Comic* sebagai media Pendidikan anti korupsi di SMP Kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (research and development). Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, uji kelayakan media, dan uji pengguna *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi sangat layak untuk dijadikan sebagai salah satu opsi dalam menanamkan sikap anti korupsi pada peserta didik di jenjang SMP.

Abstract

*One of the reasons why Indonesia is still unable to compete with other countries, including those in the Southeast Asia region, is that there are still many corrupt practices carried out both from the village government level to the central government. Efforts to overcome the high level of corrupt practices in Indonesia are of course the task of many parties, not limited to the Corruption Eradication Committee (KPK) as an institution specifically established to eradicate corruption. Educational institutions also have a central role in efforts to prevent corrupt practices. One form of effort to strengthen anti-corruption education is by developing *E-Comic* as an anti-corruption education medium in Semarang City Middle Schools. The research method used in this research is research and development. Based on the results of the material feasibility test, media feasibility test, and *E-comic* user test, Anti-Corruption Education is very suitable to be used as an option in instilling an anti-corruption attitude in students at the junior high school level.*

© 2024 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:
 Gedung C7 Lantai 2 Program Studi Pendidikan IPS FISIP UNNES
 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
 E-mail: noviani.ips@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-7133
 E-ISSN 2548-4648

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam dan sumber daya manusia. Keanekaragaman hayati, sosial dan budaya menjadi kekayaan terbesar dari negara Indonesia yang tidak dimiliki oleh negara lain. Sumber daya manusia dengan jumlah penduduk terbanyak di Asia Tenggara dan ke-4 di dunia merupakan potensi yang dapat menjadi modal Bangsa Indonesia untuk bersaing dengan bangsa lain. Berlimpahnya sumber daya alam dan sumber daya manusia tidak menjadikan negara Indonesia terbebas dari kemiskinan. Berdasarkan data dari BPS, jumlah penduduk miskin pada Maret 2023 tercatat sebanyak 25,9 juta jiwa dengan batas kategorinya yaitu pengeluaran dibawah Rp. 550.458,- per bulan [1]. Di wilayah Asia Tenggara, tingkat kemiskinan terendah negara Indonesia (9,57%) pada tahun 2022 menduduki peringkat ke-4 di bawah Vietnam (6,1%), Malaysia (6,2%), dan Thailand (6,3%), dengan catatan negara Brunei Darussalam dan Singapura tidak tercatat jumlah penduduk miskin [2].

Salah satu penyebab negara Indonesia masih belum dapat bersaing dengan negara lain termasuk di Kawasan Asia Tenggara yaitu masih banyaknya praktik korupsi yang dilakukan baik dari tingkat pemerintahan desa sampai pemerintahan pusat. Pada tahun 2022 penindakan kasus korupsi menyentuh angka 579 kasus dengan 1.396 orang dijadikan tersangka. Jumlah ini meningkat sebesar 8,63% dari tahun 2021 [3]. Di kawasan Asia Tenggara, dengan skor IPK 34 Indonesia menempati negara terkorup kelima di bawah Thailand, Vietnam bahkan Timor Leste. Indonesia dengan luas wilayah paling luas serta jumlah penduduk terbanyak di Asia Tenggara, tidak membuat negara Indonesia menjadi negara paling maju dan Sejahtera di Asia Tenggara. Salah satu penyebabnya yaitu masih banyaknya praktik korupsi yang massif yang terjadi mulai dari tingkat pemerintah Desa sampai dengan pusat. KPK sebagai Lembaga yang didirikan khusus untuk memberantas praktik korupsi masih belum dapat menghilangkan atau mengurangi praktik korupsi di Indonesia.

Upaya mengatasi tingginya praktik korupsi di Indonesia tentunya menjadi tugas banyak pihak, tidak terbatas KPK sebagai lembaga yang didirikan khusus untuk memberantas korupsi.

Lembaga pendidikan juga mempunyai peranan sentral dalam upaya mencegah terjadinya praktik korupsi. Implementasi Pendidikan Anti Korupsi di bidang pendidikan dilaksanakan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sesuai tingkatan sekolah serta perkembangan IPTEK yang sudah sangat massif dan mendisrupsi berbagai sendi kehidupan. Peserta didik pada level Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan digital native generation yang generasi ini lahir, tumbuh dan berkembang berbarengan dengan perkembangan teknologi digital. Sehingga penanaman nilai-nilai dan pembentukan karakter anti korupsi tentunya harus menyesuaikan dengan karakteristik generasi tersebut.

Penggunaan media atau sumber belajar perlu disesuaikan dengan era digital sekarang, Salah satu yang dapat dijadikan media maupun sumber belajar adalah komik, dimana komik yang dulunya berupa buku cetak, sekarang dapat berupa komik digital atau *E-Comic* yang lebih relevan dengan dunia remaja atau peserta didik di tingkat SMP. Penggunaan *E-Comic* dalam pendidikan anti korupsi dimana didalamnya terdapat karakter yang memerankan sebuah cerita yang sederhana, mudah dicerna, memusatkan perhatian di sekitar rakyat sehingga pembaca dapat mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari tokoh yang ada di dalam komik dapat membawa peserta didik berimajinasi dan menghayati peran dan pengalaman yang dialami oleh tokoh yang berada dalam komik, sehingga penanaman nilai akan lebih jauh meresap dan membekas [4].

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan riset Sugiono, dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan sampai uji tingkat level 1 (meneliti tanpa menguji), Pada level ini, peneliti hanya fokus untuk membuat rancangan produk tetapi tanpa menguji ke lapangan. Model pengembangan Sugiyono yang dalam hal ini menggunakan level 1.

Penelitian pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahap yang meliputi Tahap pertama yaitu tahap studi pendahuluan yang meliputi kajian teoretis dan identifikasi kebutuhan. Kajian teoretis dilakukan dengan mengkaji sumber-sumber yang

berkaitan dengan Pendidikan Anti Korupsi seperti diktat, modul, buku referensi, sedangkan identifikasi kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan data tentang implementasi Pendidikan Anti Korupsi yang berlangsung di SMP Kota Semarang melalui angket. Hasil dari studi pendahuluan ini digunakan sebagai dasar pengembangan media *e-comic* Pendidikan Anti Korupsi. Tahap kedua adalah perencanaan dan perancangan dimana pada tahap ini meliputi membuat kerangka materi untuk dijadikan bahan media *E-Comic* Pendidikan Korupsi, menyusun *draft script*, membuat sketsa komik dan digitasi komik Pendidikan Anti Korupsi. Tahapan ketiga yaitu tahap studi pengembangan yaitu meliputi uji kelayakan media yang dilakukan dengan cara menyebar angket kepada dosen ahli media pembelajaran dan ahli konten. Media juga diujikan pada pengguna yaitu peserta didik di SMP Kota Semarang. Evaluasi kelayakan menggunakan skala likert.

PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi meliputi studi pendahuluan, desain produk dan uji terbatas. Berdasarkan dari tiga tahapan pengembangan tersebut dijabarkan secara lebih rinci berikut ini.

Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan yang meliputi kajian teoretis dan identifikasi kebutuhan. Kajian teoretis dilakukan dengan mengkaji sumber-sumber yang berkaitan dengan Pendidikan Anti Korupsi seperti diktat, modul, buku referensi, sedangkan identifikasi kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan data tentang implementasi Pendidikan Anti Korupsi yang berlangsung di SMP Kota Semarang melalui angket. Berdasarkan dari hasil literatur dan observasi maka diperoleh beberapa identifikasi masalah berkaitan dengan Pendidikan Anti Korupsi yaitu belum adanya budaya anti korupsi, banyaknya perilaku koruptif mulai dari hal kecil seperti korupsi waktu, rekayasa laporan keuangan dan lain sebagainya, masih banyaknya pihak yang belum paham mengenai jenais korupsi sehingga banyak fenomena terjadi tindakan korupsi tanpa pelaku menyadari bahwa sudah melakukan tindakan korupsi, penanaman nilai-nilai atau sikap anti korupsi masih bersifat teoretis belum dalam ranah lebih konkret atau

pembiasaan dalam kehidupan baik di keluarga, sekolah maupun masyarakat, belum adanya mata Pelajaran khusus mengenai pendidikan anti korupsi, Belum maksimalnya pelaksanaan Pendidikan anti korupsi sehingga perlu adanya strategi yang disusun oleh sekolah, guru, dan MGMP.

Tahap Perancangan Produk Media Pembelajaran

Tahap ini meliputi menyusun kerangka materi untuk dijadikan bahan media *E-Comic* Pendidikan Anti Korupsi, menyusun *draft script*, membuat sketsa komik dan digitasi komik Pendidikan Anti Korupsi. Pada tahap kedua ini juga dibuat beberapa cerita tentang anti korupsi yang dikembangkan berdasarkan masing-masing nilai seperti integritas, jujur, peduli, mandiri, disiplin, tanggungjawab, kerja keras, sederhana, berani, dan adil. Cerita yang disusun kemudian dijadikan sebagai sumber dalam pengembangan *E-Comic*.



Gambar 1. Pembuatan *E-comic* mulai dari Sketsa Tokoh, Penambahan Aset, dan Pewarnaan

Dalam alih media dari tulisan menjadi gambar atau komik tentunya memerlukan beberapa penyesuaian seperti bentuk kalimat yang menjadi dialog atau percakapan, mengembangkan tokoh dengan karakteristik tertentu disesuaikan dengan cerita. Berikut salah satu contoh gambar komik mulai dari sketsa hingga menjadi komik utuh.

Tahap Uji Kelayakan

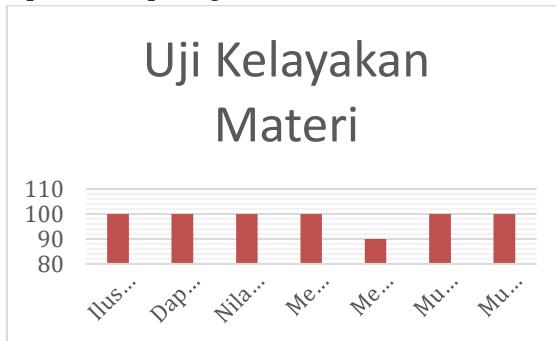
Uji kelayakan menggunakan skala likert dengan menggunakan kriteria skor berdasarkan interval yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Interpretasi Skor Kelayakan

Interval	Kategori
0-19,99	Sangat Tidak Layak
20-39,99	Tidak Layak
40-59,99	Cukup
60-79,99	Layak
80-100	Sangat Layak

1. Uji Kelayakan Materi

Uji kelayakan materi *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi diuji oleh Dosen PKn dan Periset dari Mankhu's Research dengan indikator penilaian meliputi ilustrasi, dapat menjadi suplemen materi pembelajaran, merepresentasikan nilai kearifan lokal, meningkatkan pemahaman peserta didik, menarik, mudah dipahami, mudah digunakan. Adapun hasil uji kelayakan materi dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



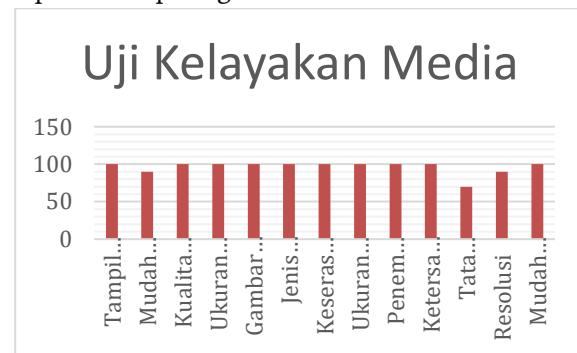
Gambar 2. Hasil Uji Kelayakan Materi *E-Comic* Pendidikan Anti Korupsi

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa skor hasil uji kelayakan materi *E-comic* berada pada rentang skor 80-100. Hampir seluruh indikator mendapat skor 100 kecuali pada indikator menarik perhatian peserta didik mendapat skor 80. Berdasarkan tabel 1 dengan rata-rata skor 98,57 dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelayakan materi dari *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi berada pada tingkat sangat layak yang berarti *E-comic* ini sudah sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan dalam menanamkan nilai-nilai anti korupsi pada peserta didik.

Dari segi kemenarikan *E-comic* ini masih memerlukan beberapa perbaikan seperti perlu ditambah karakter antagonis untuk menambah dramatisasi sehingga jalan ceritanya lebih menarik untuk disimak, selain itu dengan adanya karakter antagonis, maka peserta didik dapat diberikan contoh dari perilaku korupsi yang tidak baik serta akibat negatif dari tindakan korupsi tersebut bagi orang lain dan juga didir sendiri. Dari segi pewarnaan juga masih perlu penyesuaian untuk memilih warna yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang SMP. Ilustrasi dari adegan cerita di dalam *E-comic* masih perlu dikembangkan untuk lebih variatif sehingga dapat lebih menarik perhatian peserta didik.

2. Uji Kelayakan Media

Selain uji kelayakan materi, *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi juga diuji kelayakannya oleh ahli media dengan indikator penilaian meliputi kemenarikan tampilan, kemudahan dipahami dan digunakan, kualitas gambar/ilustrasi, proporsi ukuran gambar/ilustrasi, kemenarikan gambar/ilustrasi, keterbacaan gambar dan *font*, keselarasan warna *font* dengan *background*, ukuran *font*, penempatan *font*, ketersampaian pesan, tata letak teks dan gambar, resolusi gambar, serta mudah digunakan. Hasil dari uji kelayakan media dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Uji Kelayakan Media *E-Comic* Pendidikan Anti Korupsi

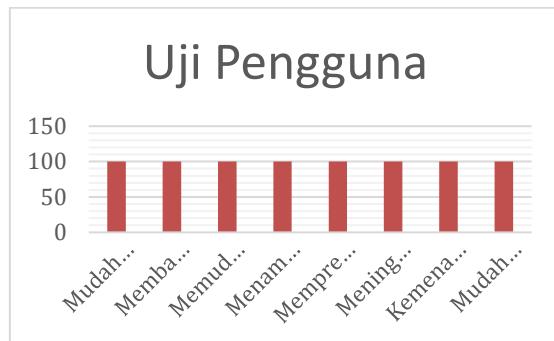
Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa hasil uji kelayakan media *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi berada pada rentang skor 70-100 dengan rata-rata skor sebesar 96,15 dengan rincian 10 indikator mendapat skor 100, dua indikator mendapat skor 90 yaitu indikator mudah dipahami dan digunakan serta indikator resolusi gambar. Sedangkan indikator tata letak teks dan gambar mendapat skor paling rendah yaitu 70. Dari rincian skor tersebut dan berpatokan pada tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa dari segi kelayakan media *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi sangat layak untuk dijadikan sebagai media penanaman sikap anti korupsi.

Dari 13 indikator, terdapat satu indikator yang mendapat skor terendah yaitu 70 yang berarti layak. Indikator dengan skor terendah ini berada pada bagian tata letak teks dan gambar dimana masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti posisi balon ucapan yang belum tepat, sehingga menutup gambar dan mengurangi informasi yang ingin disampaikan. Secara estetika juga pemilihan posisi balon ucapan masih belum tepat dan perlu diperbaiki lagi, sehingga secara

keseluruhan *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi dapat lebih menarik dan dapat menyampaikan informasi lebih baik. Selain tata letak, terdapat ketidak konsistenan penamaan tokoh yang dapat menyebabkan terkendalanya pembaca dalam memahami alur cerita dari komik.

3. Uji Pengguna

Sesuai dengan tujuan utama dikembangkannya *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi yaitu menciptakan generasi muda yang mempunyai sikap anti korupsi, maka dilakukan uji pengguna. Pengujian dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran IPS SMP yang notabenenya sebagai calon pengguna yang akan menjadi garda terdepan dalam penenaman maupun penguatan sikap anti korupsi melalui Pendidikan Anti Korupsi yang diintegrasikan dalam pembelajaran IPS. Terdapat 8 Indikator penilaian yang meliputi mudah digunakan, dapat dijadikan media pembelajaran, dapat dipelajari, menambah wawasan, merepresentasikan nilai-nilai PAK, meningkatkan pemahaman, tampilan menarik, mudah dipahami. Hasil dari uji pengguna dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Hasil Uji Pengguna *E-Comic* Pendidikan Anti Korupsi

Pada gambar 4 dapat dilihat bahwa dari seluruh indikator penilaian *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi mendapat skor 100 dengan rata-rata skor 100. Berdasarkan tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa *E-comic* Pendidikan Anti korupsi sangat layak untuk dijadikan suplemen, sumber belajar atau media pembelajaran dalam menanamkan sikap anti korupsi pada peserta didik SMP melalui pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka kesimpulan dari penelitian

ini yaitu Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, uji kelayakan media, dan uji pengguna *E-comic* Pendidikan Anti Korupsi sangat layak untuk dijadikan sebagai salah satu opsi dalam menanamkan sikap anti korupsi pada peserta didik di jenjang SMP

DAFTAR PUSTAKA

Hadriani, Ni Luh Gede. 2022. Nilai-nilai Pendidikan Anti Korupsi dalam Kearifan Lokal Masyarakat Bali. Jurnal: Purwadita Agama dan Budha.
<https://dataindonesia.id/varia/detail/data-tingkat-kemiskinan-di-asean-2022-indonesia-urutan-berapa>. (Diakses pada tanggal 24 Februari 2024).

<https://goodstats.id/article/jumlah-kasus-korupsi-mengalami-peningkatan-dalam-3-tahun-terakhir-UOzDZ>. (Diakses pada tanggal 24 Februari 2024).

<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/2023071713317-532-974408/259-juta-orang-ri-masih-hidup-miskin-per-maret-2023>. (Diakses pada tanggal 24 Februari 2024).

Mahmudah, Siti. 2022. Penerapan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Anti Korupsi. Jurnal Penelitian Multi Disiplin. Vol. 1 Nomor 3, pp: 343-354.

Permendikbud No 68 Tahun 2013.

Rayo, Erniati, dkk. 2021. Pendidikan Karakter Anti Korupsi berbasis Nilai Kearifan Lokal. Proceding: Seminar Nasional PGSD Transformasi Nilai-nilai Kearifan Lokal berbasis Teknologi.

Situru, Roberto Salu, dkk. 2021. Budaya Malongko Masyarakat Toraja sebagai Nilai Karkter Anti Korupsi. Proceding: Seminar Nasional PGSD Transformasi Nilai-nilai Kearifan Lokal berbasis Teknologi.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Syafnial. 2020. Kontribusi Kearifan Lokal Singkil dalam Mencegah Perilaku Korupsi. Jurnal. Jihafas. Vol 3 No. 2.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.