



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG NILAI-NILAI ANTI KORUPSI MELALUI ISPRING SUITE DI SMP NEGERI 3 KOTA KUPANG

¹Angelina H. Perada Liat, ²Yulsy Nitte, ³Katarina T. Derosari, ⁴Angelo F. Daga Ndao, ⁵Marisa Lobang, ⁶Felisa Jelita, ⁷Jedidya Malelak, ⁸Rijkar Putra S. Keling, ⁹Didimus Neonbasu, ¹⁰Ayu Desita Koa, ¹¹Desri Sinlae, ¹²Samuel Takain, ¹³Randi Timu, ¹⁴Yosep G. Miru, ¹⁵Benediktus Kurniawan, ¹⁶Idho Aleut, ¹⁷Merty Sobeukum, ¹⁸Deryanti Tahu, ¹⁹Yudi Tabal, ²⁰Jhon Enstein

¹⁻¹⁹Pendidikan Informatika Universitas Citra Bangsa

¹angelinaperadaliato4@gmail.com, ²yulsynitte9@gmail.com, ³derosarieka@gmail.com, ⁴Angelondao12@gmail.com, ⁵marisalobang9@gmail.com, ⁶felisajelita02@gmail.com, ⁷Jedidyamlk13@gmail.com, ⁸kelingputra663@gmail.com, ⁹armyoneonbasu792gmail.com, ¹⁰ayudesitakoa@gmail.com, ¹¹desrisinlae8@gmail.com, ¹²samueltakain5@gmail.com, ¹³randitimu@gmail.com, ¹⁴yosepmiru@gmail.com, ¹⁵benediktuskurniawan@gmail.com, ¹⁶idoaeleut@gmail.com, ¹⁷mertysobeukum@gmail.com, ¹⁸tahuderyanti@gmail.com, ¹⁹yuditabala@gmail.com, ²⁰enstein_j17@yahoo.com

Abstrak

Korupsi menjadi permasalahan serius di Indonesia yang berakibat pada kemiskinan, melemahnya sistem kenegaraan, dan kerugian bagi rakyat. Untuk menanamkan nilai-nilai antikorupsi sejak dini, dikembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Ispring Suite di SMP Negeri 3 Kota Kupang. Media pembelajaran ini memuat materi tentang definisi korupsi, jenis-jenis korupsi, dampak korupsi, dan nilai-nilai antikorupsi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Nilai-Nilai Anti Korupsi, Ispring Suite

Abstract

Corruption is a serious problem in Indonesia that results in poverty, a weakened state system, and losses for the people. To instill anti-corruption values early on, interactive learning media was developed using Ispring Suite at SMP Negeri 3 Kota Kupang. This learning media contains material on the definition of corruption, types of corruption, the impact of corruption, and anti-corruption values.

Keywords : Interactive Learning Media, Anti-Corruption Values, Ispring Suite

PENDAHULUAN

Berbagai macam persoalan terkait korupsi dianggap sebagai hal yang biasa, karena seringkali persoalan itu muncul di berbagai media masa dan tidak ada ujung penyelesaiannya. Parahnya lagi, penanganan serta hukuman bagi koruptor tidak membuat jera seseorang untuk melakukan tindakan yang sama. Akibatnya adalah semakin merebaknya para koruptor yang bermunculan di negeri ini (Sakinah & Bakhtiar, 2019). Kata korupsi berasal dari bahasa Latin “*corruptio*” atau “*corruptus*” yang berarti kerusakan atau kebobrokan (Samidan, 2011). Arti kata korupsi secara harfiah adalah kebusukan, keburukan, kebejatan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian (Karsona, 2013). Istilah korupsi dapat pula mengacu pada pemakaian dana pemerintah untuk tujuan pribadi. Defenisi ini tidak hanya menyangkut korupsi moneter yang konvensional, akan tetapi menyangkut pula korupsi politik dan administratif. (Nitte 2023:65)

Salah satu efek negatif yang paling berbahaya dari korupsi pada jangka panjang adalah rusaknya generasi muda. Dalam masyarakat yang korupsi telah menjadi makanan sehari-hari, anak tumbuh dengan pribadi antisosial, generasi muda akan menganggap bahwa korupsi sebagai hal biasa (atau bahkan budaya), sehingga perkembangan pribadinya menjadi terbiasa dengan sifat tidak jujur dan tidak bertanggung jawab. Jika generasi muda suatu bangsa keadaannya seperti itu, bisa dibayangkan betapa suramnya masa depan bangsa tersebut. (Nitte 2024:56)

Generasi sekarang memang mengalaminya (korupsi) tetapi generasi yang akan datang, semoga dikabulkan Tuhan dengan kerja keras semuanya hanya akan melihat kejahatan korupsi, kemiskinan dan ketimpangan sosial pada deretan diorama di museum nasional.

Diharapkan segenap bangsa ini dimana korupsi tidak akan terjadi lagi di generasi berikutnya. Disisi lain, penindakan korupsi sekarang ini belum cukup dan belum mencapai sasaran sehingga pemberantasan korupsi perlu ditambah dengan berbagai upaya dibidang penegakan dan pendidikan. Menanggapi masalah tersebut beberapa kalangan elemen masyarakat mengungkapkan bahwa ada kekeliruan dalam upaya pemberantasan korupsi oleh pemerintah, karena fokusnya bahwa kepada menindak para koruptor. (Nitte 2023:66)

Dalam penerapan nilai-nilai pendidikan anti korupsi ini di generasi muda juga menanamkan karakter baik karena nilai karakter ini dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang bertanggung jawab bersifat etis untuk menolak perbuatan korupsi. Selain itu tujuan dari karakter ini adalah membentuk identitas individu, dimana dalam hal ini akan menunjukkan bagaimana integrasi kepribadian seseorang seperti nilai keyakinan, sikap dan prinsip-prinsip yang dimiliki oleh individu tersebut (Yulsy 2024:170). Penanaman nilai anti korupsi dikembangkan dengan media pembelajaran interaktif melalui *Ispring suite*. *Ispring suite* merupakan aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat rancangan pembelajaran karena fitur-fitur yang ada pada ispring suite dihubungkan langsung dengan microsoft powerpoint diantaranya perekaman video, rekam narasi slide, materi ajar interaktif, membuat kuis, lalu publikasi konten pembelajaran dalam bentuk format HTML5 maupun video (Kusuma, 2018). Aplikasi ispring suite ialah perangkat lunak yang digunakan dalam membuat media pembelajaran beserta dengan beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. (Kusuma 2018:4)

2. METODE ABDIMAS

Metode yang digunakan ialah ceramah dan demonstrasi kepada siswa kelas 7-8 di SMP Negeri 3 Kota Kupang, tentang penerapan nilai-nilai anti korupsi melalui media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui media *Ispring Suite*.

- a) Tahap I (perizinan) tim pengabdian masyarakat meminta izin kepada kepala sekolah dan guru-guru di SMP Negeri 3 Kota Kupang melalui surat izin yang di berikan kampus Universitas Citra Bangsa, tim mengutarakan maksud kedatangan ke sekolah SMP Negeri 3 Kota Kupang
- b) Tahap II (pemaparan materi) tim atau anggota kelompok mulai menyampaikan materi tentang nilai-nilai anti korupsi pada siswa atau sosialisasi
- c) Tahap III (memberikan kuis) setelah selesai menyampaikan materi tentang nilai-nilai anti korupsi tim atau anggota kelompok kuis kepada

Subjek/Bahan : Siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 3 Kota Kupang

Bahan: Materi pembelajaran tentang nilai-nilai antikorupsi , *software Ispring Suite*, Perangkat keras komputer dan multimedia

Alat : Laptop , Projector, Layar , Aplikasi Pendidikan Anti Korupsi yang dikembangkan lewat *Software Ispring Suite*

Rancangan Percobaan/Desain

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDI (Analyze, Design, Develop, dan Implement)

Tahap 1: Analyze (Analisis)

Tim melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru terkait pembelajaran nilai-nilai antikorupsi dan menganalisis media pembelajaran yang tersedia di sekolah dan kesesuaiannya dengan materi pembelajaran nilai-nilai antikorupsi.

Tahap 2: Design (Desain)

Menyusun kerangka materi pembelajaran tentang nilai-nilai antikorupsi yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran interaktif dan memilih dan mendesain format media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.

Tahap 3: Develop (Pengembangan)

Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan software Ispring Suite, memasukkan materi pembelajaran tentang nilai-nilai antikorupsi ke dalam media pembelajaran interaktif, dan melakukan uji coba media pembelajaran interaktif dengan melibatkan beberapa siswa dan guru untuk mendapatkan masukan.

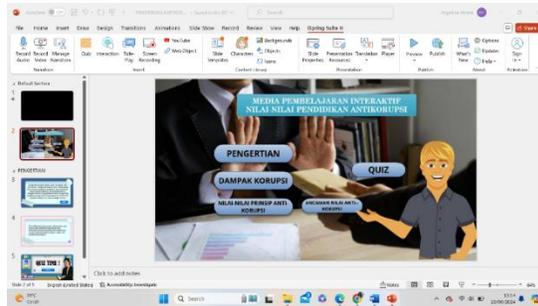
Tahap 4: Implement (Implementasi)

Menerapkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di SMP Negeri 3 Kota Kupang, melakukan observasi dan monitoring terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan mengumpulkan data dan informasi tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam belajar tentang nilai-nilai antikorupsi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai metode pengembangan dengan model ADDI (Analyze, Design, Develop dan Implement), maka kami merincikan model pengembangannya dalam table :

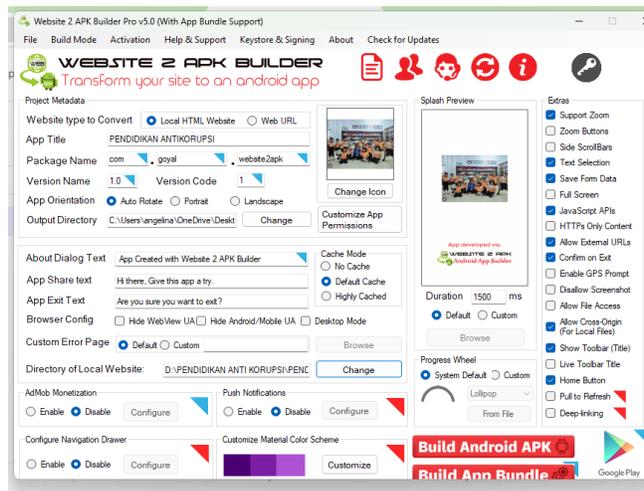
Metode	Keterangan
Analyze (Analisis)	Tim melakukan analisis kebutuhan media pembelaran yang dibutuhkan di sekolah yakni handphone.
Design (Desain)	<ul style="list-style-type: none">• Tim Menyusun kerangka media pembelajaran melalui power point dan menggunakan i-spring suite dan Memasukkan materi pembelajaran tentang nilai-nilai antikorupsi ke dalam media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Media Interaktif yang dirancang oleh tim

**Develop
(Pengembangan)**

Mengembangkan media dari link menjadi aplikasi menggunakan website 2 apk builder.



Gambar 2. Pengembangan media interkaktif oleh tim

**Implement
(Implementasi)**

Menerapkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di SMP Negeri 3 Kota Kupang. Sebelum memulainya tim mengabadikan moment Bersama guru dan siswa – siswa sebagai bukti tim telah turun ke sekolah untuk melakukan atau menerapkan media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut.



Gambar 3. Tim Bersama siswa-siswi dan guru SMP Negeri 3 Kota Kupang



Gambar 4. Pemaparan materi oleh tim

Tim mulai membagi tugas untuk menerapkan media pembelajaran ini. Adapun Langkah-langkah dalam menerapkan media pembelajaran ini yakni:

1. Tim membuka kegiatan dengan sapaan dan doa
2. Kemudian tim mulai menjelaskan bagaimana pengembangan media interaktif tersebut dengan beberapa software yang ditampilkan
3. Tim mulai menjelaskan materi dengan metode ceramah yang dimulai Pendidikan antikorupsi dimulai dengan pengertian korupsi, dampak korupsi, nilai-nilai antikorupsi dan ancamannya.
4. Setelah menjelaskan materi tim melakukan demonstrasi quis bersama anak-anak dan menjawab benar akan mendapatkan reward.
5. Setelah menjawab semua tim memberikan media interaktif tersebut kepada salah satu siswa dan ia membagikannya kepada teman-temannya untuk didemonstrasikan dan disimpan sebagai pembelajaran.

Link media pembelajaran interaktif dapat diakses pada :

https://drive.google.com/drive/folders/1wg5j1LZF1y_X9x4YNk1vCPKLnVyIjL1C?usp=drive_link

Dengan menerapkan Langkah-langkah di atas anak terlihat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan yang dilaksanakan tersebut. Selain itu pembelajaran yang berlangsung juga diapresiasi baik oleh pihak sekolah. Dengan melaksanakan kegiatan PKM ini anak-anak lebih bersemangat untuk belajar mandiri menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh tim dan dengan memanfaatkan media yang ada.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini diapresiasi baik oleh pihak sekolah dan diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai antikorupsi kepada siswa sejak dini. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat tumbuh menjadi generasi yang berintegritas dan anti korupsi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh tim pengabdian masyarakat menggunakan berbagai metode dan fitur yang menarik, seperti animasi, video, dan permainan. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan. Penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di SMP Negeri 3 Kota Kupang menunjukkan hasil yang positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan pemahaman tentang nilai-nilai antikorupsi. Hal ini terlihat dari hasil kuis yang dilakukan setelah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, N. R. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi DI Sekolah Menengah Atas." Universitas Negeri Makassar.
- Mona, G., Mona, G. Y. ., Nitte, Y. M., Tanggur, F. S. ., Sarmiento , A. ., Seo , C. S. ., Hana, V. ., Rubu, W. M. ., & Ndolu, Y. . (2024). Sosialisasi Menuju Generasi Bebas Korupsi Melalui Media Pembelajaran Role Play. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 4(1), 56–59. <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v4i1.1203>
- Nitte, Y. M. ., Bulu, V. R. ., Naitili, C. A., & Nahak, K. E. N. (2023). Memasyarakatkan Pendidikan Karakter Anti Korupsi Sejak Dini Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 65–67. <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v3i1.858>
- Nitte, Y. M. ., Bulu, V. R. ., Naitili, C. A., & Nahak, K. E. N. (2023). Memasyarakatkan Pendidikan Karakter Anti Korupsi Sejak Dini Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 65–67. <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v3i1.858>
- Nitte, Y. (2024). Kosu dan penerapan nilai-nilai karakter kearifan lokal di Amarasi Barat, Indonesia. *The International Journal of Social Sciences World (TIJOSSW)* , 6 (1), 170–175. <http://www.growingscholar.org/journal/index.php/TIJOSSW/article/view/445>