

INTEGRASI NILAI-NILAI ANTI KORUPSI PADA MATA PELAJARAN KIMIA MELALUI MEDIA GAME ULAR TANGGA

Erlawana

SMA Negeri 13 Banda Aceh
E_mail: erlawana@yahoo.co.id

Abstract

This research moved from the unfolding phenomenon of corruption cases in Indonesia which is on evidence of unsuccessful education world. One of the efforts is to arouse creativity, confidence, and passion to always be productive, responsibility so as not provoke by committing cheating and instant acts. Here we need innovative learning models that can give rise to awareness of goodness. The purpose of this research is to find out the integration of anti corruption values of chemical subject in SMAN 13 Banda Aceh and implementing anti corruption value to the student since early stage through snake and ladders game. The subject of this research is students grade X-MIA first semester academic year 2014/2015, the total amount is 25 students which consist of 14 male and 11 female. This research was conducted in two meetings. The first meeting is divided into two stages: first, 1 JP to implement anti values through video and the next, 2 JP with chemical bonding material. Whereas in the second meeting, the first 2 JP for snakes and ladders and the following 1 JP is for evaluation. Based on the result of attitude assessment of there is only one student whose grades rated C, for psychomotor assessment, all students succeed while in cognitive assessment there are four students who have not reached the KKM 2.66 (B-) with students total percentage about chemical bonding material reached 84%. Through snake and ladders game it can implement anti corruption values to students since early stage. It can be seen that the learning process each student have shown core (honesty, discipline, responsibility), work ethic (hard work, shumble, and independent) and attitudes (fair, brave and caring).

Keywords: *Integration, Anti Corruption Values, Chemical Subject, Snake and Ladders Game Media.*

PENDAHULUAN

Korupsi yang terjadi di Indonesia dewasa ini menjadi penyakit sosial yang sangat berbahaya yang mengancam semua aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Terungkapnya kasus korupsi di Negeri ini adalah bukti belum mapannya dunia pendidikan. Korupsi yang dilakukan oleh oknum pejabat di berbagai aparatur Negara merupakan bukti tidak berhasilnya pembinaan mental bangsa Indonesia. Pendidikan selama ini belum mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pencegahan korupsi yang dilakukan alumni pendidikan sendiri. Kenyataan demikian menjadikan dunia pendidikan kita semakin jauh dari realitas kehidupan umat manusia.

Dalam rangka mewujudkan kehidupan negara yang bersih dari korupsi, maka perlu sistem pendidikan anti korupsi, berupa sosialisasi bentuk-bentuk korupsi, cara pencegahan

dan pelaporan serta pengawasan terhadap tindak pidana korupsi. Pendidikan anti korupsi akan berpengaruh pada perkembangan psikologis pelajar, agar tidak melakukan perilaku koruptif. Pemberantasan korupsi tidak cukup teratasi hanya dengan mengandalkan proses penegakkan hukum. Memberantas korupsi sampai ke akarnya juga perlu dilakukan dengan tindakan preventif, antara lain dengan menanamkan nilai religius, moral bebas korupsi atau pembelajaran anti korupsi melalui berbagai lembaga pendidikan.

Salah satu misi pendidikan anti korupsi adalah membuat kepala sekolah, guru, dan peserta didik mengenal lebih dini hal-hal yang berkenaan dengan korupsi. Demikian juga halnya dengan sanksi yang diterima jika melakukan korupsi. Seperti di China seluruh peserta didik di jenjang pendidikan dasar, diberikan mata pelajaran pendidikan anti korupsi. Tujuannya untuk memberikan "vaksin" kepada pelajar dari bahaya korupsi. Dengan demikian tercipta generasi yang memahami bahaya korupsi. Pola pendidikan ini melibatkan masyarakat sekitar sekolah, termasuk wali peserta didik untuk ikut mengawasi sekolah, sehingga setiap tindak korupsi yang terjadi di sekolah diberikan sanksi.

Kemendikbud memiliki dua pilihan untuk menerapkan pendidikan anti korupsi di sekolah. Pertama, menambah satu mata pelajaran baru, yaitu pendidikan anti korupsi. Kedua, melakukan integrasi pendidikan anti korupsi ke dalam salah satu mata pelajaran yang ada. Banyak strategi yang dapat kita terapkan untuk membuat pembelajaran anti korupsi menjadi inovatif dan menyenangkan. Pendidik dapat memanfaatkan IT, multi media dan berbagai metode pembelajaran. Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran berupa *game* ular tangga dalam pengintegrasian nilai-nilai anti korupsi pada mata pelajaran Kimia sebagai mata pelajaran yang diampu oleh peneliti sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Integrasi Nilai-nilai Anti Korupsi pada Mata Pelajaran Kimia melalui Media *Game* Ular Tangga di Kelas X-MIA SMA Negeri 13 Kota Banda Aceh".

Dalam kegiatan penelitian ini tujuan yang ingin di capai adalah mengetahui pengintegrasian nilai-nilai anti korupsi pada mata pelajaran Kimia di SMA Negeri 13 Kota Banda Aceh dan untuk menanamkan nilai-nilai anti korupsi pada peserta didik sejak dini melalui *games* ular tangga.

KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA

Pengertian Korupsi

Pengertian korupsi telah banyak diungkapkan oleh beberapa ahli hukum, antara lain secara cukup lengkap oleh Andi Hamzah yang menyatakan:¹

Bahwa korupsi berasal dari bahasa latin *corruptio* (diambil dari “*Rechtgeleerd Handwoordenboek*”, Fockema Andreae, 1951) atau *corruptus* (diambil dari “*Webster Student Dictionary*”, 1960). Selanjutnya disebutkan bahwa *corruption* itu berasal pula dari kata *corrumpere*, suatu kata latin yang lebih tua dan berasal dari perpaduan dua kata dalam bahasa latin yaitu *com* yang berarti bersama-sama dan *rumpere* yang berarti pecah dan jebol. Dari bahasa Latin inilah turun ke banyak bahasa di Eropa seperti Inggris: *corruption*, *corrupt*, Perancis: *corruption*, dan Belanda *corruptie* (*koruptie*) yang kemudian turun ke bahasa Indonesia: “korupsi”

Menurut Undang-Undang No.31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, yang termasuk dalam tindak pidana korupsi adalah:

*Setiap orang yang dikategorikan melawan hukum, melakukan perbuatan memperkaya diri sendiri, menguntungkan diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi, menyalahgunakan kewenangan maupun kesempatan atau sarana yang ada padanya karena jabatan atau kedudukan yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara.*²

Dalam ilmu politik, korupsi didefinisikan sebagai penyalahgunaan jabatan dan administrasi, ekonomi atau politik, baik yang disebabkan oleh diri sendiri maupun orang lain, yang ditujukan untuk memperoleh keuntungan pribadi, sehingga menimbulkan kerugian bagi masyarakat umum, perusahaan, atau pribadi lainnya.

Para ahli ekonomi menggunakan definisi yang lebih konkret. Korupsi didefinisikan sebagai pertukaran yang menguntungkan (antara prestasi dan kontraprestasi, imbalan materi atau nonmateri), yang terjadi secara diam-diam dan sukarela, yang melanggar norma-norma yang berlaku, dan setidaknya merupakan penyalahgunaan jabatan atau wewenang yang dimiliki salah satu pihak yang terlibat dalam bidang umum dan swasta.

Nilai-Nilai Anti Korupsi

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) dan Kemendikbud memeras nilai-nilai positif yang harus dikembangkan menjadi nilai-nilai anti-korupsi. Ada nilai inti, yaitu jujur, disiplin, dan tanggung jawab. Nilai Etos Kerja, yaitu kerja keras, sederhana, dan mandiri. Nilai Sikap, yaitu adil, berani, peduli. Sembilan nilai-nilai anti korupsi tersebut yaitu:³

¹ Andi Hamzah. 1991. *Korupsi dalam pengelolaan Proyek*. Jakarta: Akademik Pressindo, hal 7-10.

² Undang-Undang No.31 Tahun 1999.

³ Komisi Pemberantasan Korupsi. 2006. *Memahami Untuk Membasmi* (Buku Saku).

1. Kejujuran

Kejujuran berasal dari kata jujur yang dapat didefinisikan sebagai sebuah tindakan maupun ucapan yang lurus, tidak berbohong dan tidak curang. Dalam berbagai buku juga disebutkan bahwa jujur memiliki makna kesatuan kata dan perbuatan. Jujur merupakan salah satu nilai yang paling utama dalam anti korupsi, karena tanpa kejujuran seseorang tidak akan mendapat kepercayaan dalam berbagai hal, termasuk dalam kehidupan sosial. Bagi seorang peserta didik kejujuran sangat penting dan dapat diwujudkan dalam bentuk tidak melakukan kecurangan akademik, misalnya tidak mencontek, tidak melakukan plagiarisme dan tidak memalsukan nilai. Lebih luas, contoh kejujuran secara umum di masyarakat ialah dengan selalu berkata jujur, jujur dalam menunaikan tugas dan kewajiban, misalnya sebagai seorang aparat penegak hukum ataupun sebagai masyarakat umum dengan membayar pajak.

2. Kepedulian

Peduli memiliki beberapa arti mengindahkan, memperhatikan dan menghiraukan. Rasa kepedulian dapat dilakukan terhadap lingkungan sekitar dan berbagai hal yang berkembang di dalamnya. Nilai kepedulian sebagai peserta didik dapat diwujudkan dengan meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekolah maupun sosial terhadap individu atau teman dalam kelompoknya.

3. Kemandirian

Pada beberapa buku pembelajaran, dikatakan bahwa mandiri berarti dapat berdiri di atas kaki sendiri, artinya tidak banyak bergantung kepada orang lain dalam berbagai hal. Kemandirian dianggap sebagai suatu hal yang penting harus dimiliki oleh seorang pemimpin, karena tanpa kemandirian seseorang tidak akan mampu memimpin orang lain.

4. Kedisiplinan

Definisi dari kata disiplin ialah ketaatan atau kepatuhan kepada peraturan. Sebaliknya untuk mengatur kehidupan manusia memerlukan hidup yang disiplin. Manfaat dari disiplin ialah seseorang dapat mencapai tujuan dengan waktu yang lebih efisien. Kedisiplinan memiliki dampak yang sama dengan nilai-nilai anti korupsi lainnya yaitu dapat menumbuhkan kepercayaan dari orang lain dalam berbagai hal. Kedisiplinan dapat diwujudkan antara lain dalam bentuk kemampuan mengatur waktu dengan baik, kepatuhan kepada seluruh peraturan dan ketentuan yang berlaku, mengerjakan segala sesuatu dengan tepat waktu, dan fokus pada pekerjaan.

5. Tanggung Jawab

Kata tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan dan diperkarakan). Seseorang yang memiliki tanggung jawab akan memiliki kecenderungan menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Seseorang yang dapat menunaikan tanggung jawabnya sekecil apa-pun itu dengan baik akan mendapatkan kepercayaan dari orang lain. Penerapan nilai tanggung jawab antara lain dapat diwujudkan dalam bentuk belajar dengan sungguh-sungguh, lulus tepat waktu dengan nilai baik, mengerjakan tugas akademik dengan baik, menjaga amanah dan kepercayaan yang diberikan.

6. Kerja Keras

Kerja keras didasari dengan adanya kemauan. Di dalam kemauan terkandung ketekadan, ketekunan, daya tahan, daya kerja, pendirian keberanian, ketabahan, keteguhan dan pantang mundur. Bekerja keras merupakan hal yang penting guna tercapainya hasil yang sesuai dengan target. Akan tetapi bekerja keras akan menjadi tidak berguna jika tanpa adanya pengetahuan.

7. Kesederhanaan

Gaya hidup merupakan suatu hal yang sangat penting bagi interaksi dengan masyarakat di sekitar. Dengan gaya hidup yang sederhana manusia dibiasakan untuk tidak hidup boros, tidak sesuai dengan kemampuannya. Dengan gaya hidup yang sederhana, seseorang juga dibina untuk memprioritaskan kebutuhan diatas keinginannya.

8. Keberanian

Keberanian dapat diwujudkan dalam bentuk berani mengatakan dan membela kebenaran, berani mengakui kesalahan, berani bertanggung jawab, dan sebagainya. Keberanian sangat diperlukan untuk mencapai kesuksesan dan keberanian akan semakin matang jika diiringi dengan keyakinan, serta keyakinan akan semakin kuat jika pengetahuannya juga kuat.

9. Keadilan

Berdasarkan arti katanya, adil adalah sama berat, tidak berat sebelah dan tidak memihak. Keadilan dari sudut pandang bangsa Indonesia disebut juga keadilan sosial, secara jelas dicantumkan dalam Pancasila sila ke-2 dan ke-5, serta UUD 1945. Keadilan adalah penilaian dengan memberikan kepada siapapun sesuai dengan apa yang menjadi haknya, yakni dengan bertindak proposional dan tidak melanggar hukum. Keadilan berkaitan erat dengan hak, dalam konsepsi bangsa Indonesia hak tidak dapat dipisahkan dengan kewajiban. Dalam konteks pembangunan bangsa Indonesia keadilan tidak bersifat sektoral tetapi meliputi ideologi. Untuk menciptakan masyarakat yang adil dan makmur. Adil dalam kemakmuran dan makmur dalam keadilan.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara. Media secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut *Association For Education and Communication Technologi (AECH)*, media adalah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association*, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Media juga merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Menurut Ahmad Sabri (2005:112) bahwa “media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar”.⁴ Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Guru yang efektif dapat menggunakan media untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar dan peserta didik akan lebih cepat memahami dan mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudy Bretz ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:⁵

1. Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, film pada televisi, televisi dan animasi.
2. Media audio visual diam, seperti: slide.
3. Audio semi gerak, seperti : tulisan bergerak bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: Film bisu.
5. Media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto.
6. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku, modul.

⁴ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005, hal 112.

⁵ Rudy Bretz, (1971). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, hal 175.

Media Permainan

Penggunaan Media Permainan

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Mereka bermain karena punya energi yang lebih sehingga mereka terdorong untuk beraktivitas sehingga bebas dari perasaan tertekan. Menurut Catron dan Allen bermain dapat mendukung perkembangan sosial dalam hal berikut :⁶

1. Interaksi sosial, yaitu hubungan dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.
2. Kerja sama yaitu hubungan saling membantu, berbagi, dan pola penggiliran.
3. Menghemat sumber daya alam, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda di lingkungan secara tepat.
4. Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, dan memahami masalah multi budaya.

Secara umum penggunaan media permainan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan karena berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan belajar yang lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peserta didik akan lebih termotivasi dan akan bersikap positif terhadap kegiatan pembelajaran,.

Alat bantu media permainan di dalam pembelajaran Kimia, peserta didik akan semakin mudah memahami materi Kimia yang bersifat abstrak di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kesadaran seperti ini, peserta didik akan lebih terdorong untuk mempelajari Kimia lebih lanjut. Misalnya dengan penggunaan media permainan dalam penjelasan konsep Ikatan Kimia, peserta didik akan semakin terlatih untuk mengingat, sehingga pada akhirnya mampu menemukan atau menyadari hubungan Kimia dengan lingkungan sekitar.

Seorang guru harus pandai menentukan media permainan apa saja yang tepat untuk sebuah topik tertentu, karena tidak semua topik dapat dijelaskan dengan menggunakan media permainan, dan tidak semua media permainan mampu menjelaskan konsep Kimia. Agar media permainan dapat digunakan secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Kimia, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan media permainan ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahan lama.
2. Menarik minat peserta didik.

⁶ Allen dan Catron, C.E. J. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.

3. Sederhana dan mudah dikelola (tidak rumit).
4. Sesuai dengan konsep.
5. Dapat menunjukkan konsep Kimia dengan jelas.

Media *Game* Ular Tangga

Media *game* ular tangga merupakan permainan berisi materi pelajaran yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Melalui permainan ini perhatian peserta didik akan tercurah secara penuh pada materi pelajaran.

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 "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir (Wikipedia.org).

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Kota Banda Aceh yang beralamat di Jl. Lampoh Kuta No. 2E Gampong Jawa, Kecamatan Kuta Raja, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan yaitu mulai awal bulan September sampai dengan pertengahan bulan Oktober 2014.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-MIA yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Sumber Data

Data yang diperoleh berasal dari siswa kelas X-MIA SMA Negeri 13 Banda Aceh.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis untuk mengetahui perkembangan yang dialami siswa dari setiap pertemuan, peneliti menggunakan rumus dari Sudijono (2011: 143) yaitu :⁷

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase responden

f = Frekuensi

n = Banyak Individu

Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang terdiri dari :

1. Hasil belajar, dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu dengan nilai tes antar siklus.
2. Observasi dengan analisis deskriptif berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa dan observasi PBM guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dibagi menjadi dua tahap yaitu 1 JP pertama untuk menanamkan nilai-nilai anti korupsi melalui tayangan video. Nilai-nilai anti korupsi dikategorikan menjadi 3 bagian, yaitu nilai inti yang terdiri dari jujur, disiplin, dan tanggung jawab, etos kerja terdiri dari kerja keras, sederhana, dan mandiri, sedangkan nilai sikap terdiri dari adil, berani, dan peduli. Selanjutnya 2 JP dilaksanakan pembelajaran dengan materi Ikatan Kimia. Pada pertemuan kedua, 2 JP pertama untuk *game* ular tangga dan 1 JP berikutnya untuk evaluasi.

Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan penilaian autentik diperoleh hasil sebagai berikut:

⁷ Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, hal 143.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Sikap, Kognitif dan Psikomotor Peserta Didik

Jenis Penilaian	Perolehan Nilai			Ketuntasan (%)	
	Nilai Sangat Baik	Nilai Baik	Nilai Cukup	Tuntas	Tidak Tuntas
Penilaian Sikap I	9	12	4	84%	16 %
Penilaian Sikap II	14	10	1	96%	4 %
Penilaian Kognitif	2	19	4	84%	16 %
Penilaian Psikomotor	8	17	0	100%	0 %

Dari data hasil penelitian yang telah disajikan pada tabel-tabel di atas dengan jelas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam segala aspek pengamatan mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan pertama peserta didik sangat antusias mengamati tayangan video. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengamati video yang telah ditentukan oleh guru. Kelompok Sportif mengamati Video tentang Disiplin, kelompok Jujur mengamati Video tentang penyusunan, kelompok Adil tentang Video keberanian, Kelompok Tanggung Jawab tentang video korupsi waktu, Kelompok Disiplin mengenai video manipulasi data.

Dari kelima kelompok tersebut peserta didik yang sangat aktif dan berani yaitu kelompok sportif. Kelompok sportif dapat merangkum isi tayangan video secara keseluruhan sehingga dapat menginspirasi bahwa nilai-nilai anti korupsi harus ditanamkan sejak dini dimulai dari diri sendiri dan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi nilai-nilai anti korupsi pada mata pelajaran Kimia melalui media *game* ular tangga sangat tepat untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik. Peserta didik sangat terkesan dengan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan proses penilaian yang sangat serius dan resmi dari guru dan peserta didik. Mereka berusaha untuk tampil sebaik mungkin dalam rangka mendapat penilaian terbaik dari guru selama proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran peserta didik berlomba untuk meningkatkan aktivitas belajar mereka di kelas. Dari semula yang kelihatan pemalu dan pendiam berubah menjadi aktif dalam berinteraksi dan berkomunikasi baik dengan guru maupun dengan teman sekelas atau teman kelompok belajarnya.

Penilaian psikomotor dinilai pada pertemuan pertama dimana guru memberikan permasalahan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk merangkai bentuk molekul dari Ikatan Kimia beberapa senyawa kovalen yang memiliki Ikatan tunggal, rangkap dua dan rangkap tiga dengan menggunakan bola pancing dan tusuk sate. Setiap kelompok diberikan permasalahan

yang berbeda. Setiap kelompok berdiskusi mengenai bentuk molekul dan menentukan Pasangan Elektron Bebas (PEB) dan Pasangan Elektron Ikatan (PEI).

Penyelesaian setiap permasalahan kelompok pada awalnya merasa sulit, tetapi setelah ditayangkan video tentang proses terbentuknya Ikatan Kimia peserta didik mulai mencoba merangkai bentuk molekul dengan tepat dan benar. Setelah peserta didik selesai memecahkan masalah dalam kelompoknya kemudian perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Kelompok yang cukup terampil dalam merancang bentuk molekul adalah kelompok Jujur dengan predikat sangat baik. Secara keseluruhan setiap kelompok telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Kompetensi Minimal (KKKM) sebesar 3,00 dengan predikat B.

Pembelajaran dengan media *game* ular tangga sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai anti korupsi pada peserta didik sejak dini. Hal ini disebabkan pada *game* ular tangga peserta didik dituntut untuk jujur, tanggung jawab, berani (sportif), disiplin, peduli, kerja keras, sederhana, mandiri, dan adil. *Game* ini juga dipadukan dengan materi Ikatan Kimia sehingga dapat dikatakan belajar sambil bermain. Suasana dalam kelas saat permainan berlangsung terlihat bahwa semua peserta didik merasa riang dan gembira serta antusias untuk cepat menyelesaikan permainan ular tangga. Dewan Juri memandu jalannya permainan dengan membacakan soal pada lembar soal dan mengecek jawaban dari pemain. Dari hasil permainan diperoleh juara pertama yang dimenangkan oleh kelompok sportif (berani) dengan predikat *Super Team*, juara kedua diperoleh oleh kelompok Adil dengan predikat *Very Good Team*, sedangkan juara ketiga diraih oleh kelompok Tanggung Jawab dengan predikat *Good Team*. Untuk juri terbaik diraih oleh kelompok Jujur atas nama Ardian Deski. Masing-masing pemenang diberikan sertifikat dan cinderamata dari guru.

Berdasarkan penilaian secara autentik yang dilakukan oleh guru dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran penanaman nilai-nilai anti korupsi pada pembelajaran kimia melalui media *game* ular tangga. Peserta didik terlihat sangat termotivasi, senang, dan ceria. Hanya ada satu orang peserta didik yang tidak mengalami peningkatan pada penilaian sikap. Hal ini disebabkan karena peserta didik tersebut adalah peserta didik baru yang belum dapat beradaptasi dengan lingkungan kelasnya.

Pada penilaian kognitif, Kriteria Ketuntasan Kompetensi Minimal (KKKM) pada mata pelajaran Kimia adalah sebesar 2,66 (B⁻). Dari hasil penelitian diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 21 orang. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada materi Ikatan Kimia belum tercapai (ketuntasan klasikal ≥ 85).

Berdasarkan penilaian yang ditetapkan pada kurikulum 2013 dengan menggunakan penilaian autentik dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran ini belum berhasil 100%. Hal ini disebabkan pada penilaian sikap ada satu peserta didik yang tidak tuntas dengan predikat C dan pada penilaian kognitif ada 4 peserta didik yang belum mencapai KKKM 2,66 (B⁻), sedangkan pada penilaian psikomotor tuntas seluruhnya. Ditinjau dari penanaman nilai-nilai anti korupsi bagi peserta didik cukup berhasil karena peserta didik mengalami perubahan yang signifikan pada tingkah laku di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data kualitatif dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai-nilai anti korupsi dapat diintegrasikan pada mata pelajaran Kimia dengan cara disisipkan melalui media *game* tangga sesuai dengan kurikulum 2013 dengan penilaian secara autentik. Pada penilaian sikap hanya ada satu siswa yang memperoleh nilai sikap dengan predikat C, untuk penilaian psikomotor siswa tuntas seluruhnya sedangkan pada penilaian kognitif ada 4 siswa yang belum mencapai KKKM 2,66 (B⁻) dengan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi Ikatan Kimia mencapai 84%.
2. Melalui *Game* ular tangga dapat menanamkan nilai-nilai anti korupsi pada peserta didik sejak dini. Hal ini dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran setiap peserta didik telah menunjukkan nilai anti (jujur, disiplin, tanggung jawab), etos kerja (kerja keras, sederhana, dan mandiri) dan sikap (adil, berani dan peduli).

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press. 2011.
- Bretz, Rudy. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta. 1971.
- Catron, C.E. J dan Allen. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall. 1999.
- Hamzah. Andi. *Korupsi dalam pengelolaan Proyek*. Jakarta: Akademik Pressindo. 1991.
- Komisi Pemberantasan Korupsi. *Memahami Untuk Membasmi (Buku Saku)*. 2006.
- Sabri, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching. 2005.
- Undang-Undang No.31 Tahun 1999.