

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PKn UTAG-ATIK (ULAR TANGGA ANTI KORUPSI) KELAS V SEMESTER I

DEVELOPMENT CIVIC EDUCATION UTAG-ATIK (LADDERS AND SNAKES FOR ANTI-CORRUPTION) LEARNING MEDIA FOR FIFTH GRADE STUDENTS

Oleh: Sasanty Ratna Gumelar, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta, gsasanty@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi anti korupsi kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *RnD*). Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada siswa sebagai pengguna. Hasil penelitian menunjukkan: 1) uji kelayakan ahli materi mendapat skor 4,25 (Sangat Baik), 2) uji kelayakan ahli media mendapat skor 4,15 (Baik), dan 3) uji kelayakan pengguna pada uji coba produk awal mendapat skor 4,17 (Baik), dan skor 4,50 (Sangat Baik) pada uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil dari serangkaian uji kelayakan tersebut, media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi anti korupsi.

Kata kunci: *permainan ular tangga, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.*

Abstract

This research aims at developing ladders and snakes game learning media that are fit for use in learning anti-corruption material of Citizenship Education for fifth grade students. This was a research and development. Developed media validated by subject matter experts and media experts before trials conducted to students as users. The results shows: 1) test the feasibility of materials experts get score 4.25 (Very Good), 2) test the feasibility of media experts get score 4.15 (Good), and 3) test the feasibility of the initial product trials receive score 4.17 (Good) and score 4.50 (Very Good) on trial usage. Based on the results of the feasibility test series, developing ladders and snakes game learning media fit for use in learning Citizenship Education anti-corruption materials.

Keywords: snakes and ladders game, learning Citizenship Education.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya, baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia. Letak Negara Indonesia yang berada antara samudra Hindia dan Pasifik serta terletak diantara dua benua yaitu Asia dan Australia menjadikan Indonesia negara yang kaya akan keberanekaragaman sumber daya. Kepulauan Indonesia terdiri dari beribu pulau, perairan yang luas dan tanah yang subur membuat Indonesia menjadi negara yang berpotensi besar untuk maju. Namun dengan sumber daya alam

yang kaya, banyak masyarakat Indonesia yang masih berada dibawah garis kemiskinan. Salah satu penyebab kemiskinan di Indonesia adalah banyaknya perilaku korupsi di masyarakat.

Menurut lembaga anti korupsi *Transparency International* yang dimuat dalam www.ti.or.id, survey terakhir yang diterbitkan pada tanggal 3 Desember 2014, menunjukkan bahwa Indonesia berada pada angka ke 107 dengan peringkat 2/3 lebih negara paling bersih dari korupsi di dunia. Dari penilaian tingkat korupsi diatas, Indonesia termasuk dalam negara

dengan tingkat korupsi tinggi. Sedangkan menurut Undang Undang No.31/1999 jo UU No.20/2001 menyebutkan bahwa korupsi mencakup perbuatan melawan hukum, memperkaya diri/badan lain yang merugikan perekonomian Negara (pasal 2), kewenangan karena jabatan atau kedudukan (pasal 3), penyuapan, penggelapan, pemerasan dan gratifikasi. Pengertian korupsi menurut Henry Campbel Black (Juni Sjafrien Jahja, 2012:8) adalah suatu perbuatan dilakukan dengan maksud untuk memperoleh keuntungan yang bertentangan dengan kewajiban dan hak orang lain. Perbuatan pejabat atau yang diberikan kepercayaan yang secara hukum telah bertentangan dalam menggunakan kekuasaannya untuk memperoleh keuntungan pribadi maupun kelompoknya sendiri yang bertentangan dengan hak orang lain. Berdasarkan pengertian korupsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa korupsi merupakan tindakan yang bertentangan dengan hukum dan hak orang lain, upaya untuk memperkaya diri dengan melanggar hak orang lain. Sedangkan koruptor adalah seorang pelaku korupsi, orang yang diberikan kepercayaan, seorang pejabat negara yang berkedudukan dalam tatanan kenegaraan, yang merugikan perekonomian negara demi keuntungan dirinya atau kelompoknya sendiri.

Perilaku korupsi merupakan imbas terbesar dari perilaku tidak jujur yang dapat dimulai sejak kecil. Contoh korupsi paling sering ditemukan adalah sikap ketidakjujuran, baik yang dilakukan oleh orang dewasa, siswa, maupun mahasiswa. Pada siswa, misal pada kasus contek mencontek ketika ujian. Meskipun tampak sepele, hal tersebut merupakan salah satu tindakan

korupsi yaitu dengan memperkaya nilai atau hasil ujian dari cara yang tidak benar. Demi nilai yang bagus, seorang siswa melakukan kegiatan mencontek dari buku maupun dari teman, hal tersebut dapat dikategorikan sebagai salah satu perilaku korupsi karena memperkaya diri atau nilai hasil ujiannya dengan mengambil jawaban teman dan tidak jujur. Seperti kasus yang dilaporkan ketika ujian nasional tingkat Sekolah Menengah pada tahun 2015. Menurut Retno Listyarti yang menjabat sebagai Sekretaris Jenderal Federasi Serikat Guru Indonesia atau FSGI (Mitra Tarigan, 2015, nasional.tempo.co) dilaporkan bahwa terdapat siswa sekolah menengah yang mencontek dengan menggunakan handphone dan sobekan kecil. Kasus ini dilaporkan dari berbagai kota seperti Bekasi, Bogor, Bandung, Lamongan, dan Jakarta. Selain itu, kasus ketidakjujuran juga ditemukan dikalangan Sekolah Dasar. Seorang siswa SD kelas 6 di Pacitan, Jawa Timur mencuri di sekolah sebanyak 50 kali untuk memperoleh uang jajan (Dwifantya Aquina, 2013, news.viva.com). Berdasarkan kasus-kasus yang ditemukan, perilaku ketidakjujuran sebagai salah satu bibit korupsi tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga pada siswa usia sekolah.

Perilaku korupsi dapat dideteksi sejak dini dan dapat diatasi dengan bimbingan sedini mungkin. Pendidikan merupakan faktor penting yang dapat dilakukan sebagai upaya membimbing seorang siswa di sekolah. Dalam kasus korupsi dan ketidakjujuran pada anak, bimbingan dapat dilakukan secara preventif dengan menerapkan perilaku jujur di rumah dan di sekolah. Di sekolah, pendidikan anti korupsi terdapat pada

mata pelajaran PKn kelas V (lima) semester I (satu) masuk dalam materi peraturan perundangan. Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah A dan B, pendidikan kejujuran sudah ada sejak kelas I (satu) dan pendidikan anti korupsi ada dalam mata pelajaran PKn kelas V (lima), namun masih ditemukan beberapa siswa yang mencontek ketika ujian dan beberapa ada yang pernah mencuri. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anti korupsi belum sepenuhnya menjadi kebiasaan oleh siswa di sekolah dasar.

Wawancara sederhana yang dilakukan di sekolah B kepada 15 siswa kelas V secara random, menunjukkan bahwa pelajaran PKn menurut mereka adalah pelajaran yang kurang menarik. Sumber belajar yang masih menggunakan buku teks saja dan minimnya media pembelajaran menjadi salah satu faktor ketidaktertarikan siswa dalam belajar PKn termasuk dalam materi anti korupsi pada kelas V. Belum tersedianya media pembelajaran dalam materi anti korupsi menjadi salah satu kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga pemahaman yang diperoleh siswa terbatas.

Berdasarkan ulasan diatas, pendidikan kejujuran dan anti korupsi sejak dini perlu dilakukan sebagai upaya preventif. Pendidikan kejujuran sudah diberikan sejak kelas satu sedangkan pendidikan anti korupsi baru diberikan pada pelajaran PKn di kelas V dan pendidikan anti korupsi secara khusus masih belum diterapkan pada kedua SD tersebut. Pembelajaran PKn harus dikemas dengan baik dan menarik agar memicu rasa keingintahuan siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran yang menarik adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik untuk materi anti korupsi di sekolah dasar mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran PKn materi anti korupsi yaitu dengan membuat Ular Tangga Anti Korupsi (UTAGATIK) untuk kelas V (lima) semester I (satu) tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan ular tangga yang lazim dimainkan oleh anak-anak, berisi materi tentang anti korupsi dan beberapa bagian yang disesuaikan agar dapat menjadi media belajar yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*RnD*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di dua sekolah dasar yaitu SDN Baciro Kota Yogyakarta dan SDN Sinduadi 1 Kabupaten Sleman

Subjek Penelitian

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan adalah siswa kelas V SDN Baciro dan siswa kelas V SDN Sinduadi 1 tahun ajaran 2016/2017.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Anti Korupsi (UTAGATIK) dilakukan melalui serangkaian tahapan

yang dijelaskan pada Bab III. Tahapan yang pertama yaitu menemukan potensi dan masalah pada subjek penelitian. Pada tahapan ini peneliti menemukan adanya potensi masalah korupsi disekolah dan dimasyarakat melalui pengamatan dan observasi yang dilakukan beberapa kali baik secara langsung maupun tidak langsung. Beberapa kasus yang ditemukan yaitu pencurian dilingkungan sekolah dan masyarakat, serta mencontek ketika ulangan sekolah. Potensi tersebut menimbulkan masalah yang dikhawatirkan akan semakin banyak pelaku korupsi jika tidak segera ditindaklanjuti atau diberikan tindakan secara preventif.

Setelah ditemukan potensi dan masalah, tahapan berikutnya yaitu pengumpulan data. Berdasarkan data pengamatan lapangan, diperoleh data dan informasi tentang kurangnya media pembelajaran tentang pendidikan anti korupsi untuk mata pelajaran PKn kelas V Sekolah Dasar. Berdasar pada hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran anti korupsi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Data yang diperoleh, menurut Piaget bahwa siswa usia sekolah dasar yaitu usia 7-11 tahun termasuk pada perkembangan kognitif tahap operasional kongkrit (Siti Rahayu, 2006:222). Pada tahap ini siswa membutuhkan suatu wujud kongkrit dalam suatu pemecahan masalah. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menemukan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Permainan dipilih berdasar pada data yang menunjukkan bahwa banyak manfaat yang diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran berupa permainan. Adapun

manfaat media permainan menurut Arief S. Sadiman, dkk, (2008:76) antara lain permainan dapat menjadi media pembelajar yang bersifat luwes dan memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep perannya dimasyarakat sekaligus hiburan yang menyenangkan dan menarik karena ada unsur kompetisi didalamnya.

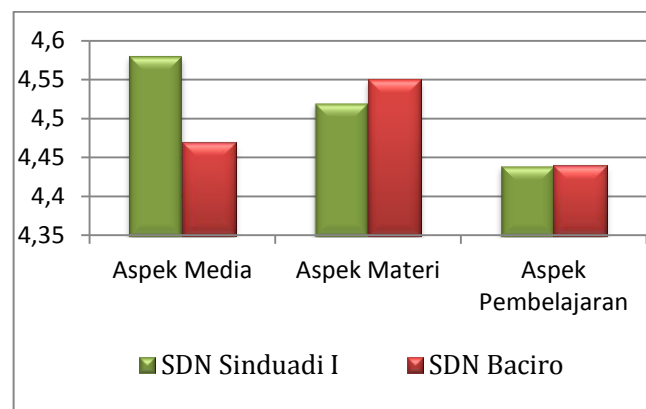
Tahap berikutnya yaitu desain produk. Produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga yang lazim ditemui di masyarakat. Permainan ular tangga dipilih karena sifatnya yang luwes dan dapat dimainkan dengan mudah. Media terdiri dari papan permainan, bidak, dadu, petunjuk permainan, dan kartu permainan. Desain papan, kartu permainan dan petunjuk permainan dibuat dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW Graphics Suite X7*. Setelah desain visual sudah siap, maka dilakukan pencetakan yang menggunakan kertas *Ivory* ukuran A2 pada papan, ukuran kartu dan petunjuk permainan disesuaikan.

Setelah desain produk dan komponen pada permainan sudah lengkap, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi dan revisi desain. Validasi dilakukan menurut aspek materi dan aspek media. Pada aspek materi, validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 5 Agustus 2016 oleh Ibu Dr. Wuri Wuryandani M.Pd. dengan perolehan skor rata-rata 4,25 dalam kategori **“Sangat Baik”**. Media dalam kategori ini sudah layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi. Kemudian pada tanggal yang sama, validasi media pertama kali dilakukan oleh Ibu Unik Ambarwati, M.Pd. sebagai ahli media dengan perolehan skor rata-rata 3,65 dalam kategori **“Baik”**. Media dalam

kategori ini sebenarnya sudah dapat diujicobakan dilapangan, namun masih ada beberapa bagian yang harus direvisi kemudian kembali untuk divalidasi. Validasi media kembali dilakukan pada tanggal 9 September 2016 setelah dilakukan revisi desain. Validasi media yang kedua dilakukan oleh ahli media yang sama dan memperoleh hasil skor rata-rata 4,15 termasuk dalam kategori **“Baik”**. Perolehan penilaian mengalami peningkatan dan layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.

Setelah validasi dan revisi pada desain, media siap diujicobakan pada uji coba produk awal. Pada tahapan ini uji coba dilakukan kepada 4 siswa kelas V dari SDN Sinduadi I dan 4 siswa kelas V dari SDN Baciro. Hasil yang diperoleh dari angket uji pengguna di SDN Sinduadi memperoleh skor rata-rata 4,25 termasuk dalam kategori **“Sangat Baik”**. Hasil yang diperoleh pada uji coba produl awal di SDN Baciro yaitu 4,09 dalam kategori **“Baik”**. Kemudian dapat diketahui hasil rata-rata skor dari kedua sekolah pada tahap uji coba produk awal yaitu 4,17 termasuk dalam kategori **“Baik”**. Dalam uji coba produk awal, tidak diketemukan kendala dari media. Tahap yang dilakukan setelah uji coba produk awal dengan hasil tanpa revisi adalah uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan di sekolah yang sama dengan skala siswa yang lebih banyak. Uji coba pemakaian di SDN Sinduadi dilakukan oleh 24 siswa di kelas VA dengan perolehan skor 4,52 dengan kategori **“Sangat Baik”**. Perolehan skor rata-rata SDN Baciro yaitu 4,49 termasuk dalam kategori **“Sangat Baik”**. Untuk mengetahui hasil dari kedua sekolah tersebut, kemudian diperoleh rata-

rata dari keduanya yaitu 4,5 dan termasuk dalam kategori **“Sangat Baik”**. Hasil uji coba pemakaian dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Uji Pemakaian

Pada tahap uji coba di lapangan, peneliti tidak menemukan kendala pada media sehingga tahapan revisi media yang kedua tidak dilakukan.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran didasari pada masalah banyaknya kasus korupsi dan masalah terbatasnya media pembelajaran PKn terutama pada materi anti korupsi. Pemilihan media pembelajaran anti korupsi dengan menggunakan permainan ular tangga dilakukan dengan pertimbangan usia siswa sekolah dasar antara 7-11 tahun yang perkembangan kognitifnya termasuk pada kategori operasional kongkrit (Piaget dalam Siti Rahayu, 2006:222). Pertimbangan lain yaitu tentang usia siswa yang masih berada pada usia permainan, menurut Desmita (2011:35) siswa sekolah dasar lebih menyukai bermain, bergerak, melakukan kegiatan berkelompok, dan senang merasakan atau melakukan kegiatan secara langsung. Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Anti Korupsi (UTAG-ATIK) siswa dapat lebih tertarik dan tercipta suasana belajar yang mengesankan. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji coba lapangan kepada

siswa kelas V di SDN Sinduadi I dan SDN Baciro. Pada tahap uji coba produk awal yang dilakukan di SDN Sinduadi I memperoleh skor rata-rata 4,25 (Sangat Baik), dan 4,52 (Sangat Baik) pada uji coba pemakaian. Hasil dari uji coba produk awal dan uji coba pemakaian di SDN Baciro yaitu 4,09 (Baik) dan 4,49 (Sangat Baik).

Selama uji coba berlangsung, siswa tampak antusias dan tertarik pada permainan ular tangga. Kemenarikan media ini sesuai dengan kelebihan permainan yang dikemukakan oleh Arief S. Sadiman, dkk (2008:76) yaitu:

1. permainan adalah suatu yang menyenangkan dan menghibur. Permainan akan lebih menarik karena terdapat kompetisi didalamnya. Kelebihan permainan tersebut yang menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, sebab pada permainan ular tangga terdapat kompetisi antar siswa,
2. permainan dapat menimbulkan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

Berdasar pada teori dan hasil di lapangan, siswa tampak senang bermain sekaligus belajar dengan menggunakan media Ular Tangga Anti Korupsi (UTAG-ATIK). Hal tersebut tampak ketika siswa saling menyemangati untuk terus maju menuju kotak finish. Pada saat permainan berlangsung, siswa juga nampak aktif dan antusias saat bermain serta aktif menjawab ketika diberi pertanyaan seputar media dan materi pada saat sesi akhir pembelajaran.

Media yang dikembangkan oleh peneliti mengandung materi yang telah disesuaikan

dengan ruang lingkup mata pelajaran PKn di sekolah dasar dan indikator yang telah dikembangkan oleh peneliti. Melalui media ini siswa dapat lebih interaktif dalam belajar dan mampu belajar secara mandiri sesuai dengan manfaat media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad. 2009:21) yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dapat lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip psikologis yang diterima, dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan. Kualitas hasil belajar juga dapat ditingkatkan dengan integrasi kata dan gambar seperti pada media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Manfaat media pembelajaran yang lain dikemukakan oleh Rudi Susilana & cepi Riyana (2009:9) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, dapat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan visual, auditory, dan kinestetiknya. Berdasarkan pada manfaat tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Anti Korupsi (UTAG-ATIK) berjenis media visual dengan penerapan kinestetik atau gerak sederhana dalam proses bermain serta auditory melalui membaca nyaring.

Pengembangan media pembelajaran ini tidak lepas dari beberapa kendala, baik pada saat proses pembuatan dan secara teknis di lapangan. Adapun kendala pada proses pembuatan media pembelajaran Ular Tangga Anti Korupsi (UTAG-ATIK) sebagai berikut.

1. kesulitan dalam pembuatan desain grafis,
2. proses pembuatan kemasan menjadi kendala,
3. terbatasnya waktu saat uji coba lapangan,

4. beberapa siswa pada saat membaca nyaring suara yang dihasilkan kurang jelas,

Selain kendala secara teknis, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan seperti penekanan agar membaca setiap kalimat dengan suara yang nyaring serta memperhatikan petunjuk permainan dan pemahaman pada beberapa bagian dalam kotak permainan. Beberapa siswa kurang memahami perintah pada kotak 17 yaitu perintah untuk berhenti selama satu kali putaran sehingga diperlukan penjelasan terlebih dahulu.

Pada proses pembelajaran berlangsung terdapat hal yang menarik perhatian, yaitu fakta bahwa beberapa siswa yang berhenti pada kotak 28 berani mengakui bahwa dirinya pernah melakukan hal curang seperti mencontek. Hal tersebut menjadi salah satu contoh sikap kejujuran yang dilakukan oleh siswa tersebut. Setelah proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan umpan balik secara lisan kepada siswa. Siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai pengertian, sikap, akibat, dan sebab korupsi dengan antusias. Sikap anti korupsi diharapkan dapat diterapkan dengan tindakan yang bertanggung jawab oleh siswa dikemudian hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Anti Korupsi (UTAG-ATIK) yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anti korupsi pada mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. Kelayakan ini didasarkan pada:

1. uji kelayakan ahli materi yang mendapat skor 4,25 (Sangat Baik),
2. uji kelayakan ahli media yang mendapat skor 4,15 (Baik),
3. uji kelayakan pengguna pada uji coba produk awal yang mendapat skor 4,17 (Baik), dan skor 4,50 (Sangat Baik) pada uji coba pemakaian.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah media pembelajaran Ular Tangga Anti Korupsi (UTAG-ATIK) dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya memiliki kemampuan secara sarana dan prasarana dalam menggunakan *CorelDRAW Graphics Suite X7* untuk mempermudah pengembangan desain grafis pada media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP, dan SMA)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dwifantya Aquina. (2013). *Siswa SD Mencuri 50 Kali Demi Uang Jajan*.

<http://nasional.news.viva.co.id/news/read/446450-video--siswa-sd-mencuri-50-kali-demi-uang-jajan>. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2015 pukul 11.05

[kpk/fungsi-dan-tugas](http://www.kpk.go.id/fungsi-dan-tugas) diakses pada tanggal 22 Juli 2016, pukul 09.15.

Mitra Tarigan. (2015). *Kecurangan Ujian Nasional* 2015. <http://nasional.tempo.co/read/news/2015/04/16/079658121/ini-kecurangan-ujian-nasional-2015-versi-fsgi>. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2015 pada pukul 10.25 WIB.

Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima

Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.

Siti Rahayu H. (2006). *Psikologi Perkembangan (Pengantar dalam Berbagai Bagiannya)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Transparency Internasional. (2014). *Corruption Perceptions Index*. <http://www.ti.or.id/index.php/press-release/2014/12/03/corruption-perceptions-index-2014-perhatian-indonesia-harus-lebih-serius-membe-rantas-korupsi>. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2015 pukul 10.47 WIB.

Undang-Undang no. 30. (2002). *Fungsi dan Tugas KPK*. Diakses dari <http://www.kpk.go.id/id/tentang->