

**PENGEMBANGAN MONAKO (MONOPOLI ANTI KORUPSI)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANTI KORUPSI  
BERBASIS *PLAY BASED LEARNING* PADA SISWA SD**

**Anisa Nurhadiyati<sup>1)</sup>, Ariska Candra Nur Aminah<sup>2)</sup>,  
dan Desi Rindi Rahmawati<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FE Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>1)</sup> Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FE Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>1)</sup> Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FE Universitas Negeri Yogyakarta

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa MONAKO (Monopoli Anti Korupsi) yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan anti korupsi di kelas IV dan V SDN 1 Sewon. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai nilai-nilai pendidikan anti korupsi setelah diberikan media pembelajaran MONAKO. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian pengembangan dengan desain penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 3,14 termasuk dalam kategori layak. Hasil validasi ahli materi mendapat skor 3,63 termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba terhadap respon siswa kelas IV mendapat skor rata-rata 3,37 termasuk dalam kategori baik. Kemudian untuk hasil uji coba terhadap respon siswa kelas V mendapat skor rata-rata 3,51 termasuk dalam kategori sangat baik. Pengembangan nilai anti korupsi dilakukan dengan melakukan refleksi dari kegiatan dalam permainan MONAKO. Nilai-nilai yang muncul dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah tanggung jawab, disiplin, jujur, sederhana, kerja keras, mandiri, adil, berani dan peduli yang merupakan sembilan nilai-nilai pendidikan anti korupsi. Dengan demikian dapat disimpulkan MONAKO untuk Pendidikan Anti Korupsi pada siswa SD ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

*Kata kunci: pengembangan media, MONAKO, pendidikan anti korupsi*

---

**DEVELOPING *MONAKO* (*MONOPOLI ANTI KORUPSI*)  
A PLAY-BASED LEARNING INSTRUCTIONAL MEDIA OF ANTI  
CORRUPTION EDUCATION FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Abstract**

The aim of the research is to develop media, *MONAKO* (*Monopoli Anti Korupsi*), which is feasible and effective to use in the anti corruption education in grades IV and V of Sewon State Elementary School 1. Moreover, the research is also aimed as finding out the level of the students' understanding of the values of anti corruption education after the instructional media *MONAKO* is implemented. The method used was Research and Development (R & D). The development model employed was 4-D (Four-D Models) of Thiagarajan dan Semmel (1974) which consisted of four main stages, namely (1) define; (2) design; (3) develop; and (4) disseminate. The instruments used to collect data were questionnaires of materials and media expert validation and students' responses. The data of the research results were analyzed by using descriptive statistics. The research results showed that the results of the media expert validation was 3.14 on average and it was considered feasible. The result of the materials expert validation was 3.63 on average and it was considered very feasible. The result of the try out on the students' response showed 3.37 on average and was categorized good. The result of the try out on the grade V students' responses was 3.51 on average and was categorized as very good. The development of the value of anti corruption was implemented by conducting a reflection on *MONAKO* game. The values are responsibility, discipline, honesty, modesty, being hardworking, autonomy, fairness, courage, and care. They were the nine values of anti corruption education. Thus, it could be concluded that *MONAKO* for anti corruption education for elementary school students was feasible and effective as instructional media.

*Keywords: media development, MONAKO, anti corruption education*

**PENDAHULUAN**

Korupsi merupakan masalah paling krusial yang dihadapi negara dan bangsa Indonesia saat ini. Tindak pidana korupsi yang terjadi terentang mulai dari korupsi kecil-kecilan hingga korupsi besar-besaran. Kejadian ini makin mempertegas anggapan bahwa

korupsi sudah membudaya dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Indeks Persepsi Korupsi (IPK) Indonesia sebagaimana dilansir oleh Transparansi Internasional (TI) tetaplah rendah. Dari 174 negara yang diperiksa, Indonesia menduduki peringkat 114. Peringkat tersebut cenderung naik dari tahun

sebelumnya yang menduduki peringkat 107 (Transparansi Internasional, 2014). Berbagai upaya telah dilakukan untuk memberantas korupsi di Indonesia antara lain dengan membentuk Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Semenjak didirikan tahun 2002 sampai sekarang KPK telah menindak berbagai kasus korupsi. Upaya pemberantasan korupsi terdiri dari preventif dan represif. Upaya preventif sangat penting dan menjadi hal yang utama.

Upaya preventif melalui pendidikan anti korupsi menjadi hal yang sangat penting khususnya untuk anak-anak. Pendidikan di Indonesia belum berhasil membentuk bangsa yang bermartabat dan berwibawa. Pendidikan tidak boleh diajarkan hanya sebatas pengetahuan (kognitif) saja, tetapi juga harus diajarkan secara bertahap melalui pembiasaan. Begitu pula dengan karakter yang notabene merupakan fokus utama tujuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk peserta didik untuk pintar, pandai, berpengetahuan dan cerdas tetapi juga berorientasi untuk membentuk manusia yang berbudi pekerti luhur, berpribadi dan bersusila. Oleh karena itu, pendidikan juga harus memperhatikan kebudayaan sebagai hasil budidaya cipta, rasa, dan karsa manusia karena kebudayaan merangkum berbagai hasil karya manusia.

Penanaman pendidikan anti korupsi sejak dini sangat efektif diterapkan.

Secara sosiologis, anak-anak sedang memasuki apa yang dikatakan sebagai tahap meniru dan bertindak (*play stage dan game stage*). Sehingga dapat melahirkan kader anti korupsi jauh lebih efektif dilakukan pada anak-anak usia dini 5-12 tahun atau usia SD karena disinilah fase pembentukan diri dimulai. Pada usia tersebut anak dalam proses pembentukan karakter, sehingga pembiasaan yang baik sangat menentukan karakter anak.

Untuk menanamkan pendidikan anti korupsi pada anak dapat dilakukan dengan penerapan Monopoli Anti Korupsi sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi pada anak. Permainan ini akan mengajarkan penanaman nilai-nilai pendidikan anti korupsi. Dalam penelitian ini dengan menerapkan MONAKO (Monopoli Anti Korupsi) diharapkan para siswa dapat memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai yang baik mengenai pendidikan anti korupsi.

Ada tiga permasalahan dalam penelitian ini. Tiga permasalahan tersebut yaitu: (1) Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran MONAKO sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi berbasis *play based learning* pada siswa SD?, (2) Bagaimana penilaian ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran MONAKO sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi berbasis *play based learning* pada siswa SD?, dan (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan dari media

pembelajaran MONAKO sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi berbasis *play based learning* pada siswa SD?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pengembangan MONAKO dan penilaian ahli media serta ahli materi terhadap kelayakan MONAKO sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi berbasis *play based learning* pada siswa SD. Selain itu penelitian ini juga bertujuan mengetahui penelitian dan respon peserta didik terhadap penerapan yang telah dilakukan.

#### **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model 4-D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) terdiri atas 4 tahap utama yaitu: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Develop* (pengembangan); 4) *Disseminate* (penyebaran). Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yaitu berdasarkan data lapangan yang disusun secara sistematis.

Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 1 Sewon yang terdiri dari 2 (dua) kelas, yaitu kelas IV dengan 28 siswa dan kelas V dengan 25 siswa. Kemudian instrumen penelitian yang dikembangkan terdiri dari: 1) Lembar Penilaian Ahli

Materi Pembelajaran; 2) Lembar Penilaian Ahli Media Pembelajaran; dan 3) Lembar Penilaian Respon Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi (pengamatan), dan dokumentasi.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil Penelitian**

Peneliti terlebih dahulu menentukan identifikasi program, yakni menentukan materi yang akan disampaikan kepada siswa terkait dengan penanaman nilai-nilai pendidikan anti korupsi yang akan menjadi sumber penyusunan media MONAKO. Pada penelitian ini materi pembelajaran yang digunakan adalah materi pendidikan anti korupsi yang disesuaikan dengan pedoman modul yang diterbitkan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Setelah identifikasi program selanjutnya adalah studi literatur untuk membuat media MONAKO dan menentukan materi-materi yang akan disajikan ke dalam media tersebut.

Isi materi yang disajikan pada media MONAKO tidak dilakukan dengan memindahkan semua isi yang terdapat dalam modul yang diterbitkan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) melainkan dikemas sedemikian rupa sehingga materi dapat divisualisasikan lebih menarik, rangkuman materi dapat disampaikan lebih tepat sesuai kondisi di lapangan, serta sajian media jelas dan menarik perhatian siswa untuk memainkan *game* tersebut. Aspek materi dievaluasi oleh

ahli materi dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran tingkat dasar untuk memberikan pengetahuan mengenai pendidikan anti korupsi.

Setelah isi materi dinyatakan layak untuk disajikan, penyusunan media dilanjutkan dengan membuat desain MONAKO yang berisi satu set permainan monopoli untuk anak. Pembuatan desain media MONAKO menggunakan bantuan program komputer berupa Corel Draw X7. Selanjutnya desain media yang sudah jadi dan mampu untuk dimainkan tersebut kemudian dilakukan evaluasi pada aspek media oleh ahli media. Hasil evaluasi dinyatakan layak dengan revisi agar menghasilkan media yang lebih baik.

Adapun tampilan dari media ini setelah melalui Revisi tahap I dan II adalah sebagai berikut:

### 1. Papan Monopoli

Papan MONAKO merupakan media yang digunakan pemain untuk menjalankan permainan. Terdiri atas kotak-kotak yang harus dilewati oleh pemain untuk mencapai garis *finish*. Kotak-kotak yang dilewati merupakan lingkungan tempat siswa tinggal maupun yang biasa siswa kunjungi, seperti rumah, sekolah, kebun, pantai, dan lain-lain yang jumlahnya ada 21.



Gambar 1. Tampilan Depan dan Belakang Papan Monopoli

## 2. Kartu Dana Umum

Kartu ini berisi perintah-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain. Dalam permainan ini terdapat 15 kartu Dana Umum.



Gambar 2. Tampilan Depan dan Belakang Kartu Dana Umum

## 3. Kartu Kesempatan

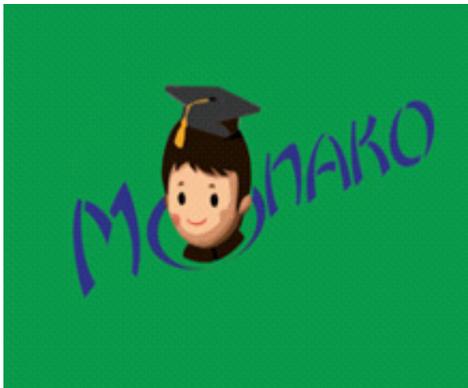
Kartu ini berisi perintah-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain. Dalam permainan ini terdapat 15 kartu Kesempatan.



Gambar 3. Tampilan Depan dan Belakang Kartu Kesempatan

## 4. Kartu Ensiklopedia

Kartu ini berisi berbagai pengetahuan mengenai korupsi, sehingga akan menambah pengetahuan baru bagi anak. Kartu ensiklopedia ini tersedia 20 kartu.



Gambar 4. Kartu Ensiklopedia Tampak Depan dan Belakang



Gambar 5. Tampilan Kartu Jelajah

#### 5. Kartu Jelajah

Merupakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus diajukan kepada siswa saat siswa masuk dalam satu tempat. Kartu ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa atas peristiwa yang dihadapinya. Kartu ini terdiri dari 63 buah kartu.

#### 6. Kartu Bintang dan Piala

Merupakan suatu bentuk penghargaan yang diberikan kepada siswa ketika siswa dapat menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai anti korupsi.



Gambar 6. Tampilan Kartu Piala dan Bintang

## 7. Kotak Monopoli

Kotak ini digunakan untuk mengemas Monopoli. Didesain semenarik mungkin untuk menumbuhkan motivasi siswa.



Gambar 7. Tampilan dari Kotak Monopoli

## Hasil Pengujian Produk

Pada pengujian media pembelajaran MONAKO ini dengan cara dilakukan validasi kelayakan oleh ahli media, dan ahli materi (*Expert Judgement*) untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Berdasarkan hasil validitas dari para ahli akan memberikan saran perbaikan terhadap media apabila media dikatakan belum layak untuk diujicobakan. Tahap uji coba MONAKO dilakukan kepada siswa SD Negeri 1 Sewon pada kelas IV dan V. Instrumen penelitian berupa angket, menggunakan skor penilaian dengan skala 1-4 untuk ahli materi, ahli media, dan siswa sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berikut hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi terhadap MONAKO.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	$\Sigma$ Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Bahasa dan Tampilan Visual	31	3,10	Baik
2.	Rekayasa Media	13	3,25	Baik
	Jumlah:	44	3,14	Baik

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	$\Sigma$ Nilai	Rata-rata $\Sigma$ Nilai	Kategori
1.	Pembelajaran	29	3,63	Sangat baik
2.	Substansi Materi	22	3,67	Sangat baik
3.	Bahasa	11	3,67	Sangat baik
4.	Kemudahan Pemakaian	7	3,50	Sangat baik
	Jumlah :	69	3,63	Sangat baik

### Hasil Uji Coba Siswa

Tabel 3. Perhitungan rata-rata hasil penilaian siswa Kelas IV

No	Aspek Penilaian	$\Sigma$ Nilai	Rata-rata $\Sigma$ Nilai	Kategori
1.	Motivasi Belajar	460	3,41	Sangat baik
2.	Kemudahan Pemakaian	546	3,37	Baik
3.	Kemenarikan Tampilan	541	3,34	Baik
4.	Kebermanfaatan	456	3,38	Baik
	Jumlah :	2003	3,37	Baik

Tabel 4. Perhitungan rata-rata hasil penilaian siswa Kelas V

No	Aspek Penilaian	$\Sigma$ Nilai	Rata-rata $\Sigma$ Nilai	Kategori
1.	Motivasi Belajar	423	3,38	Baik
2.	Kemudahan Pemakaian	536	3,57	Sangat Baik
3.	Kemenarikan Tampilan	521	3,47	Sangat Baik
4.	Kebermanfaatan	453	3,62	Sangat Baik
	Jumlah :	1933	3,51	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa dalam aspek motivasi belajar sangat baik pada kelas IV dengan nilai rata-rata 3,41. Sedangkan untuk aspek kemudahan pemakaian dengan nilai 3,57, kemenarikan tampilan dengan nilai 3,47 dan kebermanfaatan dengan nilai 4,53 dapat dikategorikan sangat baik terutama untuk kelas V. Jadi, secara keseluruhan aspek hasil penilaian dari siswa pada media pembelajaran MONAKO diperoleh respon baik dengan nilai 3,37 oleh siswa kelas IV dan sangat baik dengan nilai 3,51 oleh siswa kelas V.

## PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran MONAKO (Monopoli Anti Korupsi) sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi berbasis *play based learning* pada siswa SD menggunakan model 4-D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Proses pengembangan media yang pertama melalui tahap *define* (pendefinisian) yaitu tahap yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dan kebutuhan. Tahap yang kedua adalah tahap *Design* (Perancangan) adalah tahap untuk merancang atau desain produk. Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan) merupakan tahap untuk menyiapkan dan mengembangkan media pembelajaran MONAKO. Pada tahap terakhir adalah tahap *Disseminate* (penyebaran) adalah tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala lebih luas.

MONAKO secara keseluruhan berdasarkan aspek bahasa dan tampilan visual serta rekayasa media dinyatakan layak dengan nilai rata-rata 3,14 oleh ahli media. Kemudian penilaian ahli materi berdasarkan aspek pembelajaran, substansi materi, bahasa dan kemudahan pemakaian diperoleh nilai 3,63 dengan kategori sangat layak.

MONAKO secara keseluruhan berdasarkan aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan untuk siswa kelas IV memperoleh nilai sebesar 3,37 dengan kategori baik, sedangkan berdasarkan respon siswa kelas V memperoleh nilai sebesar 3,51 dengan kategori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, anne. (2012). *Monopoli*. <http://www.anneahira.com/monopoli.htm> diakses tanggal 16 April 2015
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Barblet, Lennie. (2010). *Why Play Based Learning*. [http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/every\\_child\\_magazine/every\\_child\\_index/why\\_play-based\\_learning.html](http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/every_child_magazine/every_child_index/why_play-based_learning.html) diakses tanggal 15 April 2015

Cole, Debby. (2012). *Play Based Learning*.  
<http://www.ascotkindergarten.vic.edu.au/wpcontent/uploads/2012/05/Play-based-learning.pdf> diakses tanggal 15 April 2015

Kemendikbud. (2012). *Pendidikan Antikorupsi Konsep Dan Implementasi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P2LPTK

Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter "Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban"*. Yogyakarta: Pusat Pelajar.