



CITRA NURMALITA & MOH ARI WIBOWO

Pengembangan Media Ajar PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi

ABSTRAKSI: Pengembangan media ajar mata kuliah PETISI, atau Pendidikan Anti-Korupsi, berbasis visual komik diharapkan dapat membantu mahasiswa dan generasi muda untuk menjadi agen perubahan, kaderisasi, dan pengenalan tindakan korupsi yang dilakukan mahasiswa dalam keseharian melalui media gambar yang mudah dipahami. Komik juga bisa digunakan untuk berbagai tujuan, dari adanya transformasi tujuan dimana komik bisa menjadi media yang informatif dan edukatif. Penelitian ini bersifat deskriptif yang mengacu pada Teori Pengembangan dengan pendekatan 4-D, yakni: Pendefinisian atau "Define", Perancangan atau "Design", Pengembangan atau "Develop", dan Penyebaran atau "Disseminate". Aspek efektivitas penggunaan media ajar PETISI ini cukup baik dan efektif untuk mengenalkan dan mengoptimalkan peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia. Dengan diberikan media ajar PETISI, ianya lebih memudahkan mahasiswa untuk mendiskusikan segala bentuk gerakan anti-korupsi yang dapat dilakukan di lingkungan kampus. Perlu adanya peranan yang lebih spesifik terkait dengan bidang pembelajaran pendidikan anti-korupsi itu dimasukkan pada materi mata kuliah dan komik seperti apa yang akan disampaikan. Tindak lanjut terkait dengan komik PETISI adalah perlu adanya peran dan gerakan yang lebih mengilustrasikan mahasiswa di luar kampus.

KATA KUNCI: Media Ajar; Pendidikan Anti-Korupsi; Komik; Peran Mahasiswa.

ABSTRACT: "Development of Educational Media on PETISI or Anti-Corruption Education". The development of teaching media on visual comic-based of PETISI, or Anti-Corruption Education, course is expected to help students and young generation to become agents of change, regeneration, and recognition of corruption acts done by students in everyday life through an easily understood media. Comics can also be used for various purposes, from the transformation of purpose itself where comics can be an informative and educative media. This research is descriptive refers to Development Theory that is 4-D approaches include: Define, Design, Development, and Disseminate. Effectivity aspects of the use of teaching media of PETISI is quite good and effective to introduce and optimize the role of students in the anti-corruption movement in the island of Madura, East Java, Indonesia. With the given teaching media of PETISI, it is easier for students to discuss all forms of anti-corruption movement that can be done in the campus environment. The need for a more specific role related to the field of learning anti-corruption education was included in the subject matter and what's kind of the comics will be disseminated. Follow up related to the comic of PETISI is necessary for the role and movement that illustrate the students in the outside of campus.

KEY WORD: Teaching Media; Anti-Corruption Education; Comics; Students Role.

About the Authors: Citra Nurmalita, M.Pd. dan Moh Ari Wibowo, M.Pd. adalah Dosen di STKIP PGRI (Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Persatuan Guru Republik Indonesia) Sampang, Jalan Raya Torjun Indah No.122 Sampang, Pulau Madura, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Untuk kepentingan akademik, penulis dapat dihubungi dengan alamat e-mails: citranurmalita@stkipgrispg.ac.id dan moh.ariwibowo@stkipgrispg.ac.id

Suggested Citation: Nurmalita, Citra & Moh Ari Wibowo. (2018). "Pengembangan Media Ajar PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi" in *MIMBAR PENDIDIKAN: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, Volume 3(1), March, pp.31-44. Bandung, Indonesia: UPI [Indonesia University of Education] Press, ISSN 2527-3868 (print) and 2503-457X (online).

Article Timeline: Accepted (November 25, 2017); Revised (January 30, 2018); and Published (March 30, 2018).

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU (Undang-Undang) Nomor 30 Tahun 2002, pemberantasan tindak pidana korupsi dirumuskan sebagai serangkaian tindakan untuk mencegah dan memberantas korupsi melalui upaya koordinasi, supervisi, monitor, penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan dengan peran-serta masyarakat berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku (KPK, 2002). Upaya pemberantasan korupsi tidak akan pernah berhasil tanpa melibatkan peran-serta masyarakat, khususnya mahasiswa yang mana diharapkan menjadi motor penggerakannya (de Asis, 2000; dan Suryani, 2015).

Peran mahasiswa, dalam pemberantasan korupsi, memiliki tujuan agar mereka dapat menjaga diri dari korupsi dan perilaku koruptif lainnya; membangun dan memelihara gerakan anti-korupsi; serta membentuk karakter mahasiswa yang anti-korupsi (Fauziah, 2012; dan Puspito & Elwina eds., 2016). Mahasiswa diharapkan dapat lebih peka dan siaga dalam menanggapi isu korupsi lokal, yang terjadi di daerahnya, melalui mata kuliah PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi (Rinaldi, Purnomo & Damayanti, 2007; Kemendikbud RI, 2011; dan Puspito & Elwina eds., 2016).

Media ajar yang kurang menarik perhatian dan tidak memiliki respon visual yang kreatif bagi mahasiswa, memberikan dampak yang kurang relevan untuk mereka. Mahasiswa hanya memperhatikan materi pada saat mata kuliah PETISI berlangsung; setelah materi tersebut selesai, maka selesai pula gerakan anti-korupsi di kampus berkenaan (Kemendikbud RI, 2011; dan Darmawan, 2014).

Pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, sehingga materi dapat melekat dan dapat dipahami di waktu belajar mandiri mahasiswa, dibutuhkan sebagai upaya untuk

membentuk karakter yang anti-korupsi di Indonesia. Solusi bahan ajar atau buku yang menarik dan kreatif, yang mana menjadikan mahasiswa tidak bosan untuk membacanya, sangat diperlukan dalam rangka mendorong adanya PETISI di kampus (Pannen, 2001; dan Kemendikbud RI, 2011).

Pengembangan media ajar mata kuliah PETISI berbasis visual komik diharapkan dapat membantu mahasiswa dan generasi muda lainnya untuk menjadi agen perubahan, kaderisasi, dan pengenalan tindakan korupsi, yang dilakukan oleh mahasiswa dalam keseharian, melalui media gambar yang mudah dipahami; dan komik bisa digunakan untuk berbagai tujuan, dari tujuan yang berbagai bentuk tersebut menyebabkan adanya transformasi tujuan dari komik itu sendiri, dimana komik bisa menjadi media yang informatif dan edukatif (*cf* Waluyanto, 2005; Bolton-Gary, 2012; dan Ambaryani, 2017).

Materi PETISI berbasis komik sebenarnya tidak sekedar untuk menghibur pembaca materi bahan ajar tersebut, tetapi komik juga dapat memberikan sesuatu yang lebih bagi para pembacanya. Konten itu bisa bermuatan positif, seperti contoh menyelipkan informasi yang sifatnya mengedukasi pembaca dan tema yang dibahas bisa berisi ilmu pengetahuan dan pendidikan. Komik dapat menawarkan adanya interaksi antara pembaca dengan pemahaman yang berkaitan dalam pemberantasan tindak pidana korupsi di Indonesia; dengan adanya interaksi dan pemahaman yang menarik serta kreatif akan membuat komik bertema PETISI untuk perguruan tinggi menjadi lebih menarik untuk dinikmati, dipelajari, dan dipahami oleh mahasiswa (Waluyanto, 2005; Kemendikbud RI, 2011; Bolton-Gary, 2012; dan Ambaryani, 2017).

Media Pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam melaksanakan kurikulum di lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi

para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sudjana & Rivai, 2013:1). Ditinjau dari prosesnya, pendidikan adalah komunikasi, karena dalam proses pendidikan terdapat komunikator, komunikan, dan pesan (Munadi, 2008:2; dan Susilana & Riyana, 2008).

Menurut W. Schramm (1984), media adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, atau sarana fisik untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran (Schramm, 1984:53). Dalam pendapat lain, media adalah segala sesuatu yang dapat diindera dan berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (Rohani, 1997; Munadi, 2008; dan Susilana & Riyana, 2008).

Media pembelajaran, dengan demikian, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2009:7). Pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal-balik antara siswa dan guru, dengan informasi yang ingin disampaikan berupa materi pelajaran (Rohani, 1997; Munadi, 2008; Susilana & Riyana, 2008; dan Sadiman, 2009).

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yakni: (1) media grafis, atau sering pula disebut media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; (2) media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat atau *solid model*, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain; (3) media proyeksi, seperti *slide*, *film strips*, film, dan penggunaan OHP atau *Over Head Projector*; serta (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Sudjana & Rivai, 2013:10).

Oemar Hamalik (2007) dan A. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan

dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 2007; dan Arsyad, 2011:32).

Berdasarkan pengertian mengenai media pembelajaran sebagai perangkat kreatif dan inovatif dalam bentuk media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan secara kontekstual dalam proses pembelajaran, maka ianya dapat meningkatkan rangsangan dan motivasi belajar peserta didik yang sangat penting peranannya dalam memudahkan pengajar menyampaikan pesan, informasi, dan tujuan yang ingin dicapai untuk peserta didik (*cf* Rohani, 1997; Munadi, 2008; Susilana & Riyana, 2008; Sadiman, 2009; dan Arsyad, 2011).

Media Ajar Komik. Komik, atau cerita bergambar, dijelaskan sebagai cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi, dan dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah (Hoeve, 1980:45). Dalam pengertian lain, Scott McCloud (2011) menyebutkan bahwa komik sebagai gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetik dari pembaca (McCloud, 2011:35).

N. Sudjana & A. Rivai (2013) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, serta dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana & Rivai, 2013:64). Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Dengan demikian, komik dapat dijelaskan sebagai pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar berurutan dalam bingkai-bingkai dengan dilengkapi teks narasi atau dialog dalam balon-balon kata. Tujuan utama komik adalah untuk menghibur pembaca dengan berita dan pandangan yang

ringan dan lucu (Waluyanto, 2005; Herbt et al., 2010; Bolton-Gary, 2012; Amrizal, 2015; dan Ambaryani, 2017).

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni: *comic strips* dan *comic books* (McCloud, 2011). *Comic strips*, atau komik strip, merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. Adapun *comic books*, atau buku komik, adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita (Fauziah, 2011; McCloud, 2011; dan Ismail, 2013).

Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca yang lebih luas, serta berbagai tingkat usia. Selain hadir sebagai bahasa rupa atau gambar, komik dilengkapi dengan teks. Dalam bahasa teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, kata-kata penggambaran suara (*onomatopetia*) menjadi unsur penting, dengan menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan, seperti pedang beradu, gerimis, binatang mengaum, dada terkena tinju atau tendangan, dan sebagainya. Cerita rekaan yang dilukiskannya relatif panjang dan tidak selamanya mengangkat isu hangat, baik di masyarakat maupun dalam menyampaikan nilai moral tertentu (Fauziah, 2011; McCloud, 2011; Ismail, 2013; dan Amrizal, 2015).

Komik, sebagai media komunikasi, mempunyai kemampuan menyesuaikan diri yang luar biasa, sehingga kadang digunakan untuk berbagai tujuan (Firdaus, 2006:38). Pemanfaatan komik bisa disesuaikan dalam berbagai konteks tujuan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, sebagai media pembelajaran. Komik dalam pembelajaran tentu harus dipilih yang mengandung unsur pendidikan. Sebagai media pembelajaran, komik dapat memberikan hiburan kepada peserta didik, sekaligus sebagai media belajar (Waluyanto, 2005; Firdaus, 2006; dan Ambaryani, 2017).

Peranan media ajar komik sangat diminati oleh peserta didik, sebab ianya memiliki daya tarik tersendiri dengan

ilustrasi gambar dalam teks yang relatif singkat. Pemakaian komik semakin meluas dengan ilustrasi warna, alur cerita yang ringkas, dan perwatakan tokohnya yang realistis, sehingga menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya (Waluyanto, 2005; Firdaus, 2006; Bolton-Gary, 2012; Amrizal, 2015; dan Ambaryani, 2017).

Berdasarkan tinjauan di atas dapat dikemukakan bahwa media ajar komik adalah media dalam bentuk tampilan komik yang lebih atraktif dan menjangkau pembaca lebih luas, dari berbagai tingkat usia, yang mempunyai kemampuan menyesuaikan diri dan luar biasa, sehingga kadang digunakan untuk berbagai konteks tujuan.

Peranan Mahasiswa dalam Gerakan Pendidikan Anti-Korupsi atau PETISI.

Korupsi adalah kejahatan luar biasa atau *extra ordinary crime*, yang berdampak sangat luar biasa pada suatu masyarakat atau negara-bangsa (Basyaib, Holloway & Makarim eds., 2002; Hartanti, 2005; dan KPK, 2011). Pada dasarnya, korupsi berdampak buruk pada seluruh sendi kehidupan manusia. Korupsi merupakan salah satu faktor penyebab utama tidak tercapainya keadilan dan kemakmuran suatu bangsa. Korupsi juga berdampak buruk pada sistem perekonomian, sistem demokrasi, sistem politik, sistem hukum, sistem pemerintahan, serta tatanan sosial dan kemasyarakatan. Yang tidak kalah penting juga adalah bahwa korupsi dapat merendahkan martabat suatu bangsa dalam tata pergaulan internasional (Treisman, 2000; Mahmood, 2005; dan Kemendikbud RI, 2011:143).

Berdasarkan UU (Undang-Undang) Nomor 30 Tahun 2002, pemberantasan tindak pidana korupsi dirumuskan sebagai serangkaian tindakan untuk mencegah dan memberantas korupsi – melalui upaya koordinasi, supervisi, monitor, penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan – dengan peran-

serta masyarakat berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku (KPK, 2002). Rumusan UU tersebut menyiratkan bahwa upaya pemberantasan korupsi tidak akan pernah berhasil tanpa melibatkan peran-serta masyarakat. Dengan demikian, dalam strategi pemberantasan korupsi terdapat 3 unsur utama, yaitu: pencegahan, penindakan, dan peran-serta masyarakat (Darwin, 2002; dan KPK, 2002 dan 2011).

Gerakan anti-korupsi, pada dasarnya, adalah upaya bersama seluruh komponen bangsa untuk mencegah peluang terjadinya perilaku koruptif. Dengan kata lain, gerakan anti-korupsi adalah suatu gerakan untuk memperbaiki perilaku individu atau manusia dan sistem demi mencegah terjadinya perilaku koruptif. Diyakini bahwa upaya perbaikan sistem, baik sistem hukum, kelembagaan maupun norma, serta perbaikan perilaku manusia, baik moral maupun kesejahteraan, dapat menghilangkan atau setidaknya memperkecil peluang bagi berkembangnya korupsi di Indonesia dan di negara-negara lain di dunia (*cf* Treisman, 2000; Angha, 2002; Darwin, 2002; dan Goolsarran, 2006).

Upaya perbaikan perilaku manusia, antara lain, dapat dimulai dengan menanamkan nilai-nilai yang mendukung terciptanya perilaku anti-koruptif. Nilai-nilai yang dimaksud, antara lain, adalah kejujuran, kepedulian, kemandirian, kedisiplinan, tanggungjawab, kerja keras, kesederhanaan, keberanian, dan keadilan. Penanaman nilai-nilai itu kepada masyarakat dilakukan dengan berbagai cara, yang disesuaikan dengan kebutuhan (Widjajabrata & Zacchea, 2004; dan Handoyo, 2009).

Penanaman nilai-nilai anti-korupsi juga penting dilakukan kepada mahasiswa. Pendidikan Anti-Korupsi, atau PETISI, bagi mahasiswa dapat diberikan dalam berbagai bentuk, antara lain kegiatan sosialisasi, seminar, kampanye, atau bentuk-bentuk kegiatan ekstra kurikuler lainnya. PETISI juga dapat diberikan dalam bentuk

perkuliahan, baik dalam mata kuliah wajib maupun pilihan (Kemendikbud RI, 2011:145).

Dalam konteks gerakan anti-korupsi, mahasiswa diharapkan dapat tampil di depan menjadi motor penggerak. Mahasiswa didukung oleh kompetensi dasar yang mereka miliki, yaitu: intelegensia, kemampuan berpikir kritis, dan keberanian untuk menyatakan kebenaran. Dengan kompetensi yang mereka miliki tersebut, mahasiswa diharapkan mampu menjadi agen perubahan, mampu menyuarakan kepentingan rakyat, mampu mengkritisi kebijakan-kebijakan yang koruptif, serta mampu menjadi *watch dog* lembaga-lembaga negara dan penegak hukum (de Asis, 2000; Widjajabrata & Zacchea, 2004; dan Suryani, 2015).

Keterlibatan mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi, pada dasarnya, dapat dibedakan menjadi empat wilayah, yaitu: di lingkungan keluarga; di lingkungan kampus; di masyarakat sekitar; dan di tingkat lokal/nasional. Lingkungan keluarga dipercaya dapat menjadi tolok ukur yang pertama dan utama bagi mahasiswa dalam menguji apakah proses internalisasi anti-korupsi di dalam diri mereka sudah terjadi. Keterlibatan mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di lingkungan kampus juga tidak bisa dilepaskan dari status mahasiswa sebagai peserta didik, yang mempunyai kewajiban ikut menjalankan visi dan misi kampusnya. Sedangkan keterlibatan mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di masyarakat dan di tingkat lokal/nasional terkait dengan status mahasiswa sebagai seorang warga negara, yang mempunyai hak dan kewajiban yang sama dengan masyarakat lainnya (Rinaldi, Purnomo & Damayanti, 2007; Fauziah, 2012; dan Suryani, 2015).

Di sini dapatlah ditegaskan kembali bahwa pendidikan anti-korupsi adalah sebuah wadah untuk belajar, yang tidak dapat dipelajari secara instan, perlu adanya

pembiasaan diri yang patut diajarkan untuk generasi bangsa Indonesia sedini mungkin. Predikat korupsi yang telah dianggap sebagai kejahatan yang luar biasa, dan dewasa ini pelaku tindak pidana korupsi adalah lulusan dari perguruan tinggi, baik itu dengan usia produktif maupun usia lanjut, maka pembelajaran pendidikan anti-korupsi harus dibiasakan dan diterapkan untuk mahasiswa sebagai generasi penerus, yang seharusnya menjaga aset negara dengan sebaik-baiknya (Mahmood, 2005; KPK, 2011; dan Fauziah, 2012).

Pendidikan Moral tentang Rasa Hormat dan Tanggungjawab. Pendidikan nilai-nilai, terutama untuk membentuk karakter sikap hormat dan tanggungjawab, dengan mengangkat masalah-masalah moral yang muncul, mulai dari kekerasan, ketamakan, ketidakjujuran, hingga tindak kekerasan dan pengabaian diri dapat dihindari melalui pendidikan moral, terutama di sekolah. Gambaran mendalam perilaku pengabaian nilai-nilai budaya Madura pada generasi muda sebagai bagian motor penggerak pelestari budaya, misalnya, dengan cenderung melakukan stigma negatif terhadap budaya Madura, memberikan bukti tentang rendahnya kesadaran moral (Azra, 2006; dan Badriyanto, Handayani & Salindri, 2014).

Program pendidikan moral yang mendasar, dalam hukum moral, dapat dilaksanakan melalui dua nilai moral utama, yaitu: sikap hormat dan bertanggungjawab. Nilai tersebut mewakili dasar moralitas utama yang berlaku secara universal. Kedua nilai moral tersebut memiliki tujuan dan nilai yang nyata, dimana mengandung nilai baik bagi semua orang, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat, khususnya masyarakat Madura (cf Azra, 2006; Kemendiknas RI, 2010; Azzet, 2011; dan Lickona, 2013:63).

Terdapat tiga hal yang menjadi pokok sikap hormat, yaitu penghormatan terhadap diri sendiri, penghormatan terhadap

orang lain, dan penghormatan terhadap semua bentuk kehidupan serta lingkungan yang saling menjaga satu sama lain (Kemendiknas RI, 2010; dan Lickona, 2013:70). Tanggungjawab yang berorientasi terhadap orang lain memberikan bentuk perhatian dan secara aktif memberikan respon terhadap apa yang mereka inginkan. Tanggungjawab juga menekankan pada kewajiban positif untuk saling melindungi satu sama lain (Kemendiknas RI, 2010; Azzet, 2011; dan Lickona, 2013:75).

Kiranya dapat ditegaskan lagi di sini bahwa pendidikan moral tentang rasa hormat dan tanggungjawab adalah bentuk sikap penghormatan terhadap diri sendiri, orang lain, dan semua bentuk kehidupan yang saling melindungi satu sama lain.

Media Ajar Komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi. Media ajar komik PETISI merupakan solusi yang dapat digunakan untuk membagikan dan memberikan informasi dan pesan secara kreatif dan menarik untuk mahasiswa. Melalui komik cetak, yang dibuat, akan memberikan informasi tentang peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi, yang seharusnya mereka lakukan didalam lingkungan keluarga, masyarakat, di kampus, di kelas, dan di tingkat nasional dengan memberikan pemahaman bahwa pentingnya karakter moral untuk mengimplementasikan gerakan anti-korupsi yang dibuat dalam kampanye melalui seminar, sosialisasi, dan dalam bentuk-bentuk kegiatan ekstrakurikuler lainnya (Waluyanto, 2005; Herbts *et al.*, 2010; dan Ambaryani, 2017).

Informasi dan pesan yang ditujukan dibuat dengan ringan dan menyenangkan melalui media komik, walaupun pada dasarnya materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang berat (Fauziah, 2011; McCloud, 2011; dan Ismail, 2013). Dikatakan “berat”, karena materi yang dipelajari harus menjadi pembiasaan diri, yang seharusnya dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1:
Kisi-kisi Judul Komik di Setiap Halaman

Hal ke	Judul Skenario	Keterangan
1.	Pelaku <i>Extra Ordinary Crime</i> Level 1.	Korupsi adalah kejahatan luar biasa.
2.	Jempol Salah Paham.	Korupsi kolosal ibarat penyakit yang susah disembuhkan, menyerang berbagai tingkatan dan semua golongan masyarakat.
3.	<i>Ndang Bali Sri.</i>	Yang harus diperangi bersama-sama dan sungguh-sungguh (<i>Common Enemy</i>).
4.	Misionaris Koruptor.	Upaya memberantas korupsi tidak hanya menjadi tanggungjawab institusi penegak hukum atau pemerintah, tetapi tanggungjawab seluruh komponen bangsa.
5	Ramawijaya <i>versus</i> Dasamuka	Pribadi yang meruntuhkan <i>Nihilisme</i> : Manusia harus punya tujuan hidup, maka dari itu setiap siswa harus memiliki tujuan, harus memiliki nilai kejujuran yang tinggi sebagai dasar pribadi untuk meruntuhkan <i>nihilisme</i> . <i>Nihilisme</i> adalah ketika manusia sudah tidak memiliki tujuan hidup.
6	Pelajaran dari Bu Tini, Part1.	Melatih bentuk kejujuran di sekolah.
7	Pelajaran dari Bu Tini, Part 2.	Melatih bentuk kepedulian sesama teman di sekolah.
8	Rejeki Anak Sholeh.	Melatih bentuk kemandirian di lingkungan masyarakat.
9	<i>Rini Lupi Lupa???</i>	Melatih bentuk kedisiplinan pada negara.
10	<i>Ustadz Tolong ...</i>	Melatih bentuk tanggungjawab di lingkungan kampus.

(Sumber: Kemendikbud RI, 2011).

Pembelajaran pentingnya pendidikan karakter dan moral, serta pentingnya mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi, adalah materi yang dibutuhkan pada saat ini, dikarenakan mulai pudarnya pembelajaran mengenai hal tersebut, dan kurangnya sumber belajar yang mengaitkan hal tersebut pada dua materi yang dibutuhkan pada saat ini untuk generasi muda bangsa Indonesia.

Media ajar komik PETISI (Pendidikan Anti-Korupsi), dengan demikian, adalah media yang membagikan dan memberikan informasi serta pesan terkait pendidikan anti-korupsi yang dapat dipelajari oleh mahasiswa secara sederhana, kreatif, mudah dipahami, dan dapat menjangkau semua usia.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif, karena berusaha untuk mendeskripsikan karakteristik penelitian yang diamati secara sistematis, faktual, dan akurat tentang validitas dan efektivitas media ajar komik terhadap proses perkuliahan (Stringer, 2007; Pickering ed., 2008; dan Creswell, 2012).

Pengembangan media ajar yang digunakan mengacu pada Teori Pengembangan, yaitu pendekatan 4-D, yang meliputi: *Define* atau Pendefinisian, *Design* atau Perancangan, *Develop* atau Pengembangan, dan *Disseminate* atau Penyebaran (Thiagarajan, 1974:5; Setyosari, 2010; dan Richey & Klein, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, Tahap Pendefinisian atau Define. Tahapan pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat media ajar komik PETISI, atau Pendidikan Anti-Korupsi, yang dikembangkan untuk mahasiswa S1 (Strata-1/Sarjana) pada Program Studi di LPTK (Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan) pada 12 PTS (Perguruan Tinggi Swasta) Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia, yang meliputi Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Sampang, Kabupaten Pamekasan, dan Kabupaten Sumenep.

Analisis Ujung Depan. Sejalan dengan uraian pedoman buku *Pendidikan*

Tabel 2:
Kajian Analisis Mahasiswa

Aspek Karakteristik	Hasil Analisis Mahasiswa (Survei Lapangan)
Tingkat Kecerdasan.	• Tingkat IQ (<i>Intelligence Quotient</i>) rata-rata antara 90-110 dibuktikan oleh hasil nilai mahasiswa pada dua semester 2017(1) dan 2017(2) memiliki nilai pada mata kuliah wajib PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) minimal mendapatkan nilai C (dilakukan sampel pada survei lapangan, setiap Kabupaten 2 PTS (Perguruan Tinggi Swasta).
Perilaku.	• Nilai pengamatan PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi, yang ditunjukkan pada saat dilakukan survei lapangan dalam kurun waktu 2 hari berturut-turut, mendapati hal yang baik, dengan hal yang paling minimal adalah mahasiswa, yang sebagian besar warga lokal, memarkir kendaraan dengan posisi yang mentaati peraturan pada 8 PTS.
Kreativitas.	
Kebutuhan.	
Perkembangan Kognitif	• Hal korupsi yang paling sering terjadi pada 8 PTS yaitu masih adanya mahasiswa terlambat masuk kedalam kelas, dan masih ada dosen yang terlambat masuk kelas, sehingga jam perkuliahan mengalami pengurangan.

Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi, yang diterbitkan oleh Kemendikbud RI (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia), pada tahun 2011, bahwa keterlibatan mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi empat bagian wilayah, yaitu: di lingkungan keluarga, di lingkungan kampus, di masyarakat sekitar, dan di tingkat lokal serta nasional (Kemendikbud RI, 2011:145). Berdasarkan uraian tersebut, maka sebagai kajian awal penelitian ini dianalisis *ujung depan* pada tahapan pengembangan komik PETISI, sesuai dengan sumber yang digunakan oleh pengampu mata kuliah PETISI di Perguruan Tinggi, sebagaimana nampak dalam tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 Kajian Analisis Ujung Depan, sesuai juga dengan Sumber Belajar Mahasiswa dan Survei Lapangan, dapat disimpulkan bahwa kisi-kisi skenario komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi yang dikembangkan mengacu pada sumber belajar mahasiswa dan survei lapangan pendidikan anti-korupsi di Perguruan Tinggi di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia.

Analisis Mahasiswa. Menurut E. Mulyasa (2010), karakteristik peserta didik dapat ditinjau dari lima aspek, yang meliputi: tingkat kecerdasan; perilaku; kreativitas; kebutuhan; dan perkembangan

kognitif (Mulyasa (2010:120). Berdasarkan kelima aspek karakteristik mahasiswa, maka didapatkan hasil survei lapangan pada mahasiswa S1 (Strata 1/Sarjana) di LPTK (Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan) Tahun Akademik 2017/2018 pada 12 PTS (Perguruan Tinggi Swasta) di Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Sampang, Kabupaten Pamekasan, dan Kabupaten Sumenep di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia, dinyatakan dalam tabel 2.

Mengenai IQ (*Intelligence Quotient*) mahasiswa dari 12 PTS (Perguruan Tinggi Swasta), yang digunakan untuk ujicoba terbatas dan ujicoba lapangan, memiliki IQ yang normal dan rata-rata, serta memiliki nilai kompetensi pendidikan anti korupsi di 8 PTS sebagaimana survei lapangan, yang ditunjukkan sebelum diberikan komik PETISI, atau Pendidikan Anti-Korupsi, memiliki nilai kompetensi yang cenderung belum memaksakan dan terbiasa dengan pendidikan anti-korupsi, sehingga hal-hal koruptif kecil dianggap bukan merupakan hal yang koruptif.

Namun, secara keseluruhan, pada 12 PTS di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia dapat menjadi lokasi dan subjek untuk ujicoba lapangan bagi pengembangan komik PETISI, dikarenakan memiliki mahasiswa yang mampu untuk mendeskripsikan tujuan

dari setiap cerita bergambar yang ada didalam komik PETISI.

Analisis Konsep. Dalam penelitian pengembangan ini disusun materi-materi utama yang berkonsepkan PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi, baik di lingkungan keluarga, lingkungan kampus, masyarakat sekitar, maupun tingkat lokal/nasional, yang mana memfokuskan mahasiswa untuk membentuk kelompok belajar sebagai upaya untuk bersama-sama memahami tujuan dari setiap cerita bergambar yang ada di komik.

Berdasarkan peta konsep standar peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi, ianya berisi tentang materi pengetahuan deklaratif mengenai konsep gerakan anti-korupsi, peran mahasiswa, dan keterlibatan mahasiswa, yang mana ketiga konsep tersebut menjabarkan sebanyak 10 kisi-kisi skenario yang menjadi tema-tema dari komik PETISI, yang digunakan dalam penjabaran skenario cerita pada komik.

Analisis Tugas. Berdasarkan analisis ujung depan dan analisis mahasiswa ditunjukkan bahwa dalam perkuliahan diperlukan peranan PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi, baik dalam bentuk perkuliahan tersendiri ataupun diselipkan pada mata kuliah tertentu. Dari survei lapangan, dalam persentase 85%, ditemukan bahwa pembelajaran PETISI belum diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk perkuliahan tersendiri. Hal tersebut memberikan permasalahan dan kesulitan tersendiri untuk peneliti, karena harus mempelajari satu persatu mata kuliah yang menyelipkan materi PETISI dengan intensitas yang “sering”.

Perumusan Tujuan Pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis perumusan tujuan pembelajaran, ianya ditunjukkan bahwa tujuan pembelajaran meliputi tujuan produk dan tujuan afektif, yang mengacu pada moral dan tanggungjawab (cf Angha, 2002; Hamalik, 2007; Kemendiknas RI, 2010; Azzet, 2011; dan Puspito & Elwina eds.,

2016). Hasil penelitian pada tatap muka pertama diharapkan mahasiswa mampu menyimpulkan konsep peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di lingkungan keluarga, lingkungan kampus, masyarakat sekitar, dan tingkat lokal/nasional. Pada tatap muka kedua diharapkan mahasiswa mampu mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung dalam komik PETISI terkait nilai moral dan tanggungjawab.

Kedua, Tahap Perancangan atau Design. Tujuan tahap ini adalah untuk merancang media pembelajaran komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi, sehingga diperoleh draft I atau desain awal skenario komik.

Penyusunan Skenario. Penyusunan tes dikembangkan berdasarkan tahapan penentuan subjek yang akan diberikan ujicoba lapangan komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi, tujuan dari pengukuran ujicoba, menentukan materi skenario, menentukan jumlah skenario, dan menentukan kisi-kisi skenario.

Pemilihan Panel Komik. Berdasarkan panel komik yang dikembangkan dalam PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi, dengan tujuan agar materi peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi yang disampaikan dapat menarik perhatian mahasiswa, maka dengan mahasiswa tertarik akan memacu motivasi belajarnya dan membiasakan dirinya untuk menjadi agen perubahan gerakan anti-korupsi, baik di lingkungan keluarga, kampus, masyarakat sekitar, maupun di tingkat lokal/ nasional.

Hasil pengembangan komik PETISI yang telah dilakukan, ianya dapat dijelaskan bahwa pemilihan panel yang digunakan dalam proses pengembangan komik PETISI adalah seperti nampak dalam tabel 3.

Pemilihan jumlah panel terkait dengan tingkat pemahaman yang diberikan pada setiap gambar cerita, semakin sedikit jumlah panel maka tingkat pemahaman yang diberikan lebih sederhana; dan memang pada ide tema cerita lebih sederhana. Jumlah

Tabel 3:
Pemilihan Panel Komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi

Keterlibatan PETISI Mahasiswa	Ide Skenario Komik	Jumlah Panel
Lingkungan Keluarga	• Ramawijaya <i>versus</i> Dasamuka	8
Lingkungan Kampus	• Pelaku <i>Extra Ordinary Crime</i> Level 1	9
	• Jempol Salah Paham	9
	• <i>Ndang Bali Sri ...</i>	9
	• Misionaris Koruptor	9
	• Pelajaran dari Bu Tini, Part 1	8
	• Pelajaran dari Bu Tini, Part 2	9
	• <i>Ustadz Tolong ...</i>	5
Masyarakat Sekitar	• Rejeki Anak Sholeh	9
Tingkat Nasional	• Rini Lupi Lupa	6

panel > 5 memiliki tingkat pemahaman yang memerlukan sistem berurutan, sehingga memberikan pemahaman tema secara runtut, dengan harapan bahwa skenario yang lebih runtut dan rinci memberikan pemahaman yang lebih baik kepada mahasiswa, dan tema tersebut harus memberikan kesan yang mendalam bagi mahasiswa.

Pemilihan Format. Pada pertemuan pertama, dengan kompetensi dasar, bersama-sama menyimpulkan konsep tentang peranan mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga menjadi pilihan terlebih dahulu agar mereka terpaksa untuk membiasakan diri dan berperan dalam lingkungan yang lebih luas berikutnya, yaitu di lingkungan kampus.

Di lingkungan kampus, aspek kejujuran dan ketekunan merupakan suatu usaha untuk memperoleh hasil yang terbaik dalam proses pendidikan, sehingga pada saat mahasiswa telah memiliki peran didalam lingkungan selanjutnya, yakni di masyarakat, dapat menjadi alumni yang bermanfaat untuk sekitarnya. Mahasiswa juga dituntut agar memiliki integritas tinggi dan menjaga nama baik alumni dengan moral dan rasa tanggungjawab yang besar (Kemendikbud RI, 2011; Lickona, 2013; dan Suryani, 2015).

Desain Awal. Desain awal merupakan skenario komik yang dirancang untuk melibatkan aktivitas dosen dan mahasiswa. *Prototipe* desain awal skenario terbagi

dalam 2 aktivitas proses pengembangan komik, yang masing-masing meliputi: pengembangan skenario; dan pengembangan gambar komik yang sesuai dengan skenario yang direncanakan.

Ketiga, Tahap Pengembangan atau Develop. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media ajar komik yang baik, yakni valid, praktis, dan efektif, sesuai dengan hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba secara terbatas dan luas di lapangan. Validasi media ajar komik difokuskan pada materi PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi.

Kriteria Kualitas Ahli Media. Penelitian pengembangan ini dinyatakan berhasil, jika kualitas komik telah dinyatakan layak, yaitu mencapai persentase $\leq 61\%$. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari kedua ahli media diperoleh rata-rata nilai sebesar 96.15, sehingga kualitas komik dapat dikategorikan sangat baik.

Kualitas Komik Berdasarkan Persentase Kelayakan. Hasil perhitungan dinyatakan bahwa kualitas komik berdasarkan persentase (%) ada pada kategori sangat layak, yakni sebesar 83.61%. Manakala dari *Kualitas Aspek Kebahasaan*, dengan jumlah indikator 7, skor maksimum ideal 35, dan skor minimum ideal 7 pada aspek kebahasaan, maka diperoleh rata-rata nilai sebesar 30.50, sehingga dikategorikan bahwa dalam aspek kebahasaan, komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi

memiliki kualitas yang sangat layak, yakni sebesar 87.14.

Kualitas Aspek Penyajian. Dengan jumlah indikator 3, dengan skor maksimum ideal 15, dan skor minimum ideal 3 pada aspek penyajian, komik PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi memiliki nilai sebesar 14.50 dan dikategorikan bahwa pada aspek penyajian sangat baik, dengan kualitas aspek penyajian sebesar 97.00% adalah sangat layak.

Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran. Berdasarkan perhitungan skala keseluruhan aspek, maka dapat diketahui bahwa efek media terhadap strategi pembelajaran PETISI atau Pendidikan Anti-Korupsi diperoleh nilai rata-rata sebesar 22.30, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik, dengan persentase kualitas sebesar 89.2% adalah sangat layak.

Aspek Tampilan Menyeluruh. Mengacu pada hasil penilaian akhir dari kedua ahli media pada aspek tampilan menyeluruh, maka diperoleh rata-rata nilai sebesar 36.50, sehingga dapat dikategorikan bahwa aspek tampilan menyeluruh sangat baik, dengan persentase sebesar 91.00% adalah sangat layak.

KESIMPULAN

Pengembangan media ajar PETISI, atau Pendidikan Anti-Korupsi, merupakan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai acuan perkuliahan, dengan pembelajaran pendidikan terkait peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di lingkungan kampus dan di lingkungan yang masih dekat dengan mahasiswa, khususnya di LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan). Pengembangan komik PETISI dirancang dan dikonsepsikan hanya untuk mahasiswa dalam bidang LPTK di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia.

Aspek efektivitas penggunaan media ajar PETISI adalah cukup baik dan efektif untuk mengenalkan dan mengoptimalkan peran

mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia. Dengan diberikan media ajar PETISI, ianya lebih memudahkan mahasiswa untuk mendiskusikan segala bentuk gerakan anti-korupsi yang dapat dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan kampus.

Namun, terkait dengan mahasiswa di luar Pulau Madura, ianya mungkin masih terbilang sederhana sekali dalam bentuk peran dan gerakan yang divisualisasikan didalam komik. Dengan demikian, perlu adanya peranan yang lebih spesifik terkait dengan bidang pembelajaran pendidikan anti-korupsi itu dimasukkan dan pada materi mata kuliah apa komik tersebut disampaikan.

Tindak lanjut terkait dengan komik PETISI yaitu perlu adanya peran dan gerakan yang lebih mengilustrasikan mahasiswa di luar kampus, yang dimungkinkan bisa terjadinya gerakan kesadaran yang massif tentang gerakan anti-korupsi di Indonesia. Inilah yang disebut dengan tahapan Penyebaran atau *Dissemination* dalam kajian ini.¹

Referensi

- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. (2017). "Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik" dalam *JPSE: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol.3, No.1 [Juni]. Tersedia secara online juga di: <https://media.neliti.com/media/publications/122239-ID-pengembangan-media-komik-untuk-efektifit.pdf> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 3 Juli 2017].

¹*Pernyataan:* Kami, dengan ini, menyatakan bahwa artikel ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya kami sendiri melalui hasil penelitian. Kami tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak dibenarkan dalam etika keilmuan yang berlaku dalam dunia akademik. Kami bersedia menanggung hukuman secara akademik, sekiranya pernyataan yang kami buat ini tidak sesuai dengan kenyataan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

- Amrizal, A. (2015). "Cartoon as Instructional Method in Teaching Descriptive Text Writing" in *Ahmad Dahlan Journal English Studies*, Vol.2, pp.58-62.
- Angha, Nader. (2002). *Teori Kepemimpinan Berdasarkan Kecerdasan Spiritual*. Jakarta: Penerbit Serambi, Terjemahan.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azra, Azyumardi. (2006). *Agama, Budaya, dan Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta: Penerbit Logos.
- Azzet, Akhmad Muhaimin. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Badriyanto, Bambang Samsu, Sri Ana Handayani & Dewi Salindri. (2014). "Berkayuh di Antara Dua Arus: Persepsi Masyarakat Madura dan Jawa tentang Uang, Utang, dan Kredit" dalam Novi Anoeграjekti et al. [eds]. *Dinamika Budaya Indonesia dalam Pusaran Pasar Global*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, hlm.704-716. Tersedia secara online juga di: <http://sastra.unej.ac.id/wp-content/uploads/2016/05/Dinamika-Budaya-Indonesia-oke.pdf> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 10 Agustus 2017].
- Basyaib, Hamid, Richard Holloway & Nono Anwar Makarim [eds]. (2002). *Mencuri Uang Rakyat: 16 Kajian Korupsi di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Aksara.
- Bolton-Gary, C. (2012). "Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning" in *US-China Education Review*, B4, pp.389-395.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. USA [United States of America]: Pearson, fourth edition.
- Darmawan, Handy. (2014). "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Merancang Media Pembelajaran Multimedia IPA Berbasis Animasi melalui Model Cooperative Learning" dalam *Jurnal Edukasi*, Vol.12, No.2 [Desember]. Tersedia secara online di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=496707&val> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 3 Juli 2017].
- Darwin, Prinst. (2002). *Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta: Citra Aditya Bakti, Terjemahan.
- de Asis, Maria Gonzales. (2000). "Coalition Building to Fight Corruption". Paper prepared for the Anti-Corruption Summit, World Bank Institute.
- Fauziah. (2012). "Peran dan Upaya Mahasiswa dalam Memberantas Korupsi". Tersedia secara online di: <https://munajathati.wordpress.com/2012/05/19/peran-dan-upaya-mahasiswa-dalam-memberantas-korupsi/> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 3 Juli 2017].
- Fauziah, A. (2011). "Komik, Kartun, dan Karikatur". Tersedia secara online di: <http://mbokmenik.wordpress.com/2011/11/12/komikkartun-karikatur> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 17 Juli 2017].
- Firdaus, Lyus. (2006). "Komik sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab" dalam *Jurnal Al'Arabiyah*, Vol.3, No.1 [Juli]. Tersedia secara online juga di: www.digilib.uinsuka.ac.id/view/subjects/jur=5Farbyh.html [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 17 Juli 2017].
- Goolsarran, Swatantra Anand. (2006). "Corruption: Its Nature, Causes, and Effects, Suggestions on the Way Forward" in *The Journal of Government Financial Management*, Volume 55(1).
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoyo, Eko. (2009). *Pendidikan Anti Korupsi*. Semarang: Widyakarya Press.
- Hartanti, Evi. (2005). *Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Herbts, Patricio et al. (2010). *Using Comics-Based Representations of Teaching and Technology to Bring Practice to Teacher Education Courses*. FIZ: Karlsruhe. Available online also at: <http://www.ijea.org> [accessed in Sampang, Madura, Indonesia: July 17, 2017].
- Hoeve, Van. (1980). *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta: Van Hoeve dan PN Buku.
- Ismail. (2013). "Representasi Budaya dalam Komik Strip Panji Koming" dalam *PARAMASASTRA: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, Vol.1, No.1 [September]. Tersedia secara online juga di: [file:///C:/Users/acer/Downloads/6-6-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/acer/Downloads/6-6-1-PB%20(1).pdf) [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 17 Juli 2017].
- Kemendikbud RI [Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia]. (2011). *Pendidikan Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kemendiknas RI [Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia]. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas RI.
- KPK [Komisi Pemberantasan Korupsi]. (2002). *Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2002 tentang Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta: Bidang Fokusmedia.
- KPK [Komisi Pemberantasan Korupsi]. (2011). *Memahami untuk Membasmi: Buku Saku untuk Memahami Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta: Komisi Pemberantasan Korupsi.

- Lickona, T. (2013). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media, Terjemahan.
- Mahmood, Mabroor. (2005). "Corruption in Civil Administration: Causes and Cures" in *Humanomics*, Vol.21, No.3/4.
- McCloud, Scott. (2011). *Making Comics*. New York: Harper Collins.
- Mulyasa, E. (2010). *Penelitian Tindakan Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Pannen, P. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Penerbit PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Pickering, M. [ed]. (2008). *Research Methods for Cultural Studies*. Eidenburgh: Eidenburgh University Press.
- Puspito, Nanang T. & Marcella S. Elwina [eds]. (2016). *Buku Panduan Dosen: Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Biro Kerja Sama dan Komunikasi Publik, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Tersedia secara online juga di: <file:///C:/Users/acer/Downloads/Buku-Panduan-Dosen-pendidikan-antikorupsi-DIKTI.pdf> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 3 Juli 2017].
- Richey, R.C. & J.D. Klein. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Rinaldi, Taufik, Marini Purnomo & Dewi Damayanti. (2007). *Memerangi Korupsi di Indonesia yang Terdesentralisasi: Studi Kasus Penanganan Korupsi Pemerintahan Daerah*. Jakarta: Justice for the Poor Project, Bank Dunia. Tersedia secara online juga di: http://siteresources.worldbank.org/INTINDONESIA/Resources/Publication/Memerangi_Korupsi_dprd.pdf [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 3 Juli 2017].
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schramm, W. (1984). *Media Besar, Media Kecil: Alat dan Teknologi untuk Pendidikan*. Semarang: IKIP [Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan] Semarang Press, terjemahan Agafur.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Stringer, E.T. (2007). *Action Research*. USA [United States of America]: SAGE Publications, third edition.
- Sudjana, N. & A. Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, cetakan ke-11.
- Suryani, Ita. (2015). "Penanaman Nilai-nilai Anti Korupsi di Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi sebagai Upaya Preventif Pencegahan Korupsi" dalam *Jurnal Visi Komunikasi*, Vol.14, No.02 [November], hlm.285-301. Tersedia secara online juga di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=435720&val=9230&title> [diakses di Sampang, Madura, Indonesia: 3 Juli 2017].
- Susilana, R. & C. Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Thiagarajan, S.M.IS. (1974). *Instructional Development for Training Center of Exceptional Children*. Minepolish: Indiana University Press.
- Treisman, Daniel. (2000). "The Causes of Corruption: A Cross-National Study" in *Journal of Public Economics*, Vol.76, No.3 [June], pp.399-457. Available online also at: http://www.sscnet.ucla.edu/poli_sci/faculty/treisman/Papers/cau_ses.pdf [accessed in Sampang, Madura, Indonesia: July 17, 2017].
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). "Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran" dalam *Jurnal Nirmana*, Vol.7, No.1 [Januari], hlm.45-55.
- Widjabrata, Safaat & Nicholas M. Zachea. (2004). "International Corruption: The Republic of Indonesia is Strengthening the Ability of its Auditors to Battle Corruption" in *The Journal of Government Financial Management*, Volume 53(3).



Mahasiswa Madura dan Gerakan Anti-Korupsi
(Sumber: <http://www.lpmsemestaunira.org>, 17/7/2017)

Aspek efektivitas penggunaan media ajar PETISI, atau Pendidikan Anti-Korupsi, adalah cukup baik dan efektif untuk mengenalkan dan mengoptimalkan peran mahasiswa dalam gerakan anti-korupsi di Pulau Madura, Jawa Timur, Indonesia. Dengan diberikan media ajar PETISI, ianya lebih memudahkan mahasiswa untuk mendiskusikan segala bentuk gerakan anti-korupsi yang dapat dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan kampus.