

Latantiza

by Ardhana Januar

Submission date: 10-May-2022 10:56AM (UTC+0700)

Submission ID: 1832669022

File name: DESKRIPSI_LATANTISA.docx (778.52K)

Word count: 2424

Character count: 14809

KARYA ILMIAH
Hak Kekayaan Intelektual (HKI)
ULAR TANGGA ANTI KORUPSI
(LATANTISA)



Imam Asrofi
Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP
Hadi Cahyono, M.Pd

Daftar Isi

Cover	6
Daftar Isi	i
Daftar Isi	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	4
C. Manfaat	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	5
A. Alat Permainan Edukatif (APE)	5
B. Permainan Ular Tangga	7
BAB 3 PANDUAN PERMAINAN	9
A. Cara Bermain Ular Tangga Anti Korupsi (LATANTISA)	9
B. Daftar Pertanyaan dan Jawaban	9
C. Penentuan Menang Kalah	11
D. Gambar Ular Tangga	12
E. Gambar Kartu Pertanyaan	13
F. Dokumentasi Pelaksanaan Permainan	14
BAB 4 PENUTUP	15
Daftar Pustaka	16

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Korupsi merupakan masalah paling krusial yang dihadapi negara dan bangsa Indonesia saat ini. Tindak pidana korupsi yang terjadi terentang mulai dari korupsi kecil-kecilan seperti pemberian uang pelicin ketika berurusan di kelurahan sampai ke korupsi besar-besaran seperti penyelewengan dana Bantuan Likuiditas Bank Indonesia (BLBI) yang bernilai triliunan rupiah. Selain itu, tindak pidana korupsi juga terjadi mulai di lingkungan pemerintah desa, seperti kasus korupsi pada tahun 2019 yang dilakukan oleh mantan kepala desa di Kabupaten Ponorogo, yang bernilai sekitar lima ratus juta rupiah, hingga tindakan korupsi yang dilakukan di lingkungan pemerintah negara, seperti kasus suap menteri sosial terkait dana bantuan sosial Covid-19 yang bernilai hingga 17 miliar rupiah. Kejadian ini semakin mempertegas bahwa korupsi sudah membudaya dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memberantas korupsi di bumi Indonesia ini, antara lain dengan membentuk badan negara yang diberikan kewenangan luar biasa seperti Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Semenjak didirikan tahun 2002 sampai sekarang KPK telah menindak berbagai kasus korupsi. Akan tetapi Indeks Persepsi Korupsi (*Corruption Perception Index - CPI*) Indonesia sebagaimana dilansir oleh Transparansi Internasional (TI) tetaplah rendah. Berikut data 10 tahun terakhir Indeks Persepsi Korupsi Indonesia berdasarkan Tranparansi Internasional tahun 2020.



Gambar 1.1 Indeks Persepsi Korupsi Indonesia

(Sumber : katadata.co.id)

Berdasarkan gambar di atas, Indeks Persepsi Korupsi (*Corruption Perception Index - CPI*) Indonesia semakin meningkat. Pada tahun 2019, Indeks Persepsi Korupsi Indonesia naik dua poin dari tahun sebelumnya menjadi 40. Namun, Indonesia masih berada pada posisi yang rendah, yaitu di posisi 85 dari 180 negara di wilayah Asia Pasifik.

Menyikapi fenomena tersebut diperlukan berbagai upaya dalam pemberantasan korupsi, salah satu langkah yang tidak kalah penting adalah melaksanakan pendidikan karakter antikorupsi sejak dini. Pendidikan anti korupsi dapat diartikan sebagai salah satu program pendidikan yang menjelaskan dan menanggulangi berbagai korupsi yang terjadi di kalangan masyarakat dengan upaya penanaman sedini mungkin jiwa antikorupsi dengan tujuan untuk membangun dan meningkatkan kepedulian warga negara terhadap bahaya dan akibat dari tindakan korupsi. Pendidikan anti korupsi memiliki 3 tujuan. Pertama, membentuk pengetahuan dan pemahaman bentuk korupsi dan aspek-aspeknya. Kedua, mengubah persepsi dan sikap terhadap korupsi. Ketiga, membentuk keterampilan dan kecakapan baru yang ditujukan untuk melawan korupsi (Hakim dalam Sutrisno dan Murdiono, 2017)

Pendidikan diyakini merupakan kunci masa depan bangsa dan pendidikan anti korupsi merupakan pendidikan seumur hidup yang sangat penting ditanamkan sejak dini. Kualitas sumber daya manusia merupakan modal utama pembangunan bangsa. Penanaman karakter menjadi salah satu

prasyarat keberhasilan pengembangan sumber daya manusia Indonesia. Diharapkan melalui penanaman karakter anti korupsi dalam diri sejak dini setiap cikal anak bangsa baik melalui lembaga pendidikan, dan peran sosial lainnya dapat tercipta generasi baru yang jauh lebih baik.

Istilah metode pembelajaran dan media pembelajaran tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh pendidik agar proses belajar mengajar tercapai sesuai dengan tujuan. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (pendidik) ke penerima (anak didik). Menurut Ariyanti (2014), salah satu media pembelajaran yang efektif dalam perkembangan kognitif anak adalah alat permainan edukatif (APE). Suyadi (2012) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak.

Alat permainan edukatif banyak sekali jenisnya, salah satunya yaitu ular tangga. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ular tangga sangat mudah dimodifikasi sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut Nugrahani (2007) media ular tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Dengan media Ular Tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Dryden & Vos 1999) bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

16
Dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran anti korupsi berupa ular tangga. Selanjutnya, media pembelajaran tersebut disebut dengan LATANTISA (Ular Tangga Anti Korupsi). APE LATANTISA adalah sebuah alat permainan berupa ular tangga yang didesain khusus sebagai media pembelajaran antikorupsi. Permainan ini diharapkan dapat membantu menanamkan pendidikan karakter anti korupsi kepada anak sejak dini.

B. Tujuan

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk menciptakan inovasi baru yaitu alat permainan edukatif berupa ular tangga anti korupsi atau bisa disebut dengan LATANTISA dan untuk memberikan pengetahuan yang cukup tentang seluk beluk korupsi dan pemberantasannya serta menanamkan nilai-nilai anti korupsi. Dan mendorong siswa untuk dapat berperan serta aktif dalam upaya pemberantasan korupsi di Indonesia.

C. Manfaat

Pembuatan APE LATANTISA ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk memberikan edukasi kepada anak didik mengenai pendidikan anti korupsi. Serta memberikan pengetahuan yang cukup tentang seluk beluk korupsi dan pemberantasannya serta menanamkan nilai-nilai anti korupsi dan untuk dapat berperan serta aktif dalam upaya pemberantasan korupsi di Indonesia.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

A. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain, yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru (Guslinda & Kurnia, 2018). Menurut Ismail (2017), APE merupakan seperangkat instrumen, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar.

APE memiliki arti yang sangat penting baik dari sudut pandang pendidik ataupun anak didik. Dari sudut pandang pendidik APE memiliki arti penting karena dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam mendampingi proses pembelajaran pada anak didiknya. Sedangkan dari sudut pandang anak didik, APE memiliki arti penting karena dapat mengembangkan konsentrasi anak, dapat mendorong anak bersosialisasi, dapat menambah daya ingat dan pemahaman anak mengenai sesuatu (Ismail, 2017).

Menurut Martuti (2015), terdapat beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan edukatif untuk anak, yaitu sebagai berikut :

1. Prinsip Aktivitas

Alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan sikap aktif anak. Misalnya, anak diberikan APE berupa tali. Dengan tali, anak dapat melakukan aktivitas bermain lompat tali, berlari mengikuti tali dan lain sebagainya. Meskipun APE murah dan mudah didapat, namun dapat mengembangkan beberapa aspek yang dapat dalam diri anak yaitu dapat mengembangkan daya berpikir, cipta, bahasa, motorik, dan keterampilannya.

2. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Prinsip ini yang menjadi tolak ukur baik buruknya efek dari alat permainan yang digunakan untuk anak. Bukan bagus atau jeleknya, mahal atau murahnya dari alat yang dipakai, tetapi juga dapat menghasilkan makna yang besar atau tidak terhadap perkembangan potensi anak.

Untuk itu, APE harus dapat mengembangkan potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya, meskipun biaya yang dikeluarkan relatif murah.

3. Prinsip Mendidik yang Menyenangkan

APE yang baik bukanlah yang membuat pusing, menjenuhkan, dan membuat anak bermain monoton. Untuk itu, dalam pembuatan APE sebaiknya pendidik mempertimbangkan sisi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang dibuatnya itu, yang terpenting anak merasa senang dengan mainan yang dimainkannya. Tanpa disadari si anak, ternyata alat permainan yang digunakan bermanfaat dan mengembangkan (IQ) mengarah pada kemampuan yang menyangkut kerja otak, seperti : daya pikir, cipta, mengingat, dan lain-lain. EQ mengarah kepada kemampuan seorang untuk mengenali emosi diri, mengenali emosi orang lain, memotivasi diri sendiri, membina hubungan dengan orang lain. Sedangkan SQ mengarah kepada makna serta nilai, seperti : semangat, visi, harapan, serta kesadaran akan makna dan nilai.

Selain itu, terdapat pula ciri-ciri alat permainan edukatif yang baik untuk anak yaitu meliputi desain yang mudah dan sederhana, menarik, awet, tidak membahayakan, mendorong anak untuk bermain bersama, dan dapat mengembangkan daya fantasi anak.

B. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia, berdasarkan informasi yang diperoleh dari Wikipedia Indonesia, permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan.

Beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100
2. Terdapat ular dan tangga yang terletak di petak tertentu pada papan permainan
3. Satu buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan
4. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak
5. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit ular dan tangga yang panjang. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah,
6. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama
7. Semua pemain memulai dari petak nomor 1
8. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu

9. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai dengan angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir
10. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak
11. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut
12. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut
13. Pemenang⁴ dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

BAB 3

PANDUAN PERMAINAN

A. Cara Bermain Ular Tangga Anti Korupsi (LATANTISA)

1. Bentuk kelompok bermain 4-6 orang
2. Tentukan siapa yang bermain terlebih dahulu
3. Kocok dadu dan bergeraklah sesuai angka yang keluar
4. Naiklah melalui tangga
4. Turunlah saat anda berhenti di petak ekor ular
6. Ambil giliran tambahan jika mendapatkan angka 6
7. Jika berhenti di kotak bertangga sebelum naik wajib mengaambil kartu pertanyaan pada kotak pertanyaan dan menjawabnya
8. Jika tidak bisa menjaawab maka pemain tetap berada dalam kotak tersebut
9. Apabila berada dalam kotak ular dan turun pemain berhenti mengikuti permainan 1 putaran
4. Untuk memenangkan permainan berhentilah tepat di petak terakhir
11. Jika angka dadu melebihi kotak 100 makan berjalan mundur sesuai angka sebelumnya

B. Daftar Pertanyaan Dan Jawaban

1. Sebutkan tiga kewajiban siswa di sekolah ?

Jawaban : - Mentaati tata tertib sekolah.

- Menjaga kebersihan sekolah.

- Menjaga ketertiban sekolah.

2. Sebutkan hak siswa disekolah ?

Jawaban : - Menjaga pelajaran.

- Mendapatkan waktu untuk istirahat.

- Mendapat kesempatan untuk bermusyawarah.

3. Apa yang harus kita lakukan jika lingkungan bersih dan sehat ?

Jawaban : - Membuang sampah pada tempatnya.

- Tidak membuang sampah sembarangan.

4. Mengapa kita harus peduli terhadap sesama ?

Jawaban : Karena kita adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan.

5. Sebutkan tiga sikap peduli terhadap sesama ?

Jawaban : - Menjenguk teman yang sakit.

- Menolong orang yang membutuhkan.

- Melaksanakan bhakti sosial.

6. Apa yang dimaksud berkata jujur ?

Jawaban : Berkata jujur atau mengatakan yang sebenarnya dan apa adanya

7. Hemat pangkal Rajin pangkal

Jawaban : Hemat pangkal kaya, rajin pangkal pandai.

8. Sikap tanggung jawab di rumah di tunjukan dengan sikap ?

Jawaban : Menjaga kebersihan rumah, tidak melawan orang tua, berkata sopan.

9. Sebutkan tiga contoh mandiri dirumah ?

Jawaban : Mandi sendiri, membersihkan kamar, mencuci piring sendiri

10. Sebutkan tiga contoh sikap disiplin disekolah ?

Jawaban : - Hadir ke sekolah tepat waktu.

- Memperhatikan penjelasan guru.

- Tidak melanggar tata tertib sekolah.

C. Penentuan Menang Kalah

1. Pemenang adalah yang dapat berhenti dengan cepat di petak terakhir
2. Pemain tetap bermain sampai akhir permainan
3. Kartu hanya dapat digunakan untuk naik tangga

D. Gambar Ular Tangga



Kartu
Naiq Tangga

E. Gambar Kartu Pertanyaan



F. Dokumentasi Pelaksanaan Permainan



BAB 4

PENUTUP

Kasus korupsi di Indonesia masih tergolong tinggi. Pemberantasan korupsi harus dilakukan mulai sejak kecil, salah satu caranya adalah penanaman pendidikan karakter anti korupsi kepada anak usia sekolah dasar. APE atau Alat Permainan Edukatif dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk mengajak peserta didik bermain sekaligus belajar.

APE LATANTISA merupakan media pembelajaran baru yang diciptakan khusus untuk memberikan edukasi berupa pendidikan anti korupsi kepada anak kelas 4- 6 SD. Alat permainan edukasi ini berbentuk ular tangga. Diharapkan dengan adanya APE LATANTISA ini, peserta didik dapat memiliki karakter yang baik dan kuat sehingga kelak bisa terhindar dari tindak korupsi.

Daftar Pustaka

- Ariyanti. 2014. *Pengaruh APE Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak*. Skripsi Program Studi Psikologi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Dryden, Gordon.,Vos, Jeannette. 1999.*The Learning Revolution*. Selandia Baru : The Learning Web.
- Guslinda & Kurnia, Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV. Jakad Publishing.
- Ismail, Andang. 2017. *Education Games : Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Martuti, A. 2015. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36 diakses di google.cendekia.com pada tanggal 27 Desember 2020.
- Sutrisno dan Murdiono, Mukhamad. 2017. *Pengembangan Model Pendidikan Anti Korupsi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS Volume 4. No 1 diakses di journal.uny.ac.id pada tanggal 04 Februari 2021.
- Suyadi. 2012. *Permainan Edukatif yang Mencerdasakan*. Yogyakarta : Power Books (Ihdina).

Latantiza

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%
2	repository.uhamka.ac.id Internet Source	2%
3	contohskripsi.netlify.app Internet Source	2%
4	permainan-bocah.blogspot.com Internet Source	1%
5	Riska Hediya Putri, Feri Kameliawati, Surmiasih Surmiasih, Inggit Primadevi. "Implementasi Adaptasi Kebiasaan Baru Selama Era New Normal Melalui Terapi Bermain Pada Anak Usia Sekolah", JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM), 2022 Publication	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	1%

8	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	1 %
9	e-jurnal.lppmunsera.org Internet Source	1 %
10	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	1 %
11	hiskia97gumer.blogspot.com Internet Source	1 %
12	www.kpk.go.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Surabaya University Student Paper	1 %
14	republika.co.id Internet Source	1 %
15	blog.umy.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
17	dubaiburj Khalifas.com Internet Source	<1 %
18	Afifah Nur Hidayah, Sri Yuliani Mustar, Muammal Gadafi, Asrun Safiuddin. "Pelatihan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Orang Tua Guna Mendukung Gerakan	<1 %

Stay At Home Anak Demi Pencegahan Covid-19", Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2021

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On