

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang mempunyai misi mewujudkan *good and smart citizen* sudah semestinya dapat mengembangkan kompetensi siswa secara terintegrasi baik itu *knowledge*, *skills* maupun *disposition* (Branson, 1999). Namun, setelah sekian lama pembelajaran PKn maupun dengan nama lain yang berbeda dimasukkan menjadi pelajaran wajib di persekolahan, pembelajaran PKn masih kurang mengembangkan aspek *skills* dan *disposition*. Hal tersebut dapat dilihat dari kendala-kendala dan keterbatasan yang dihadapi pembelajaran PKn seperti yang dikemukakan oleh Budimansyah (2009: 21) seperti: (1) masukan instrumental (*instrumental input*) terutama yang berkaitan dengan kualitas guru/dosen serta keterbatasan fasilitas dan sumber belajar, dan (2) masukan lingkungan (*environmental input*) terutama yang berkaitan dengan kondisi dan situasi kehidupan politik negara yang kurang demokratis. Dengan demikian, pelaksanaan Pendidikan Kewarganegaraan tidak mengarah pada misi yang ideal. Argumentasi di atas sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kerr (1999:5-7), bahwa pembelajaran PKn di Indonesia mencerminkan kategori minimal yang hanya mewedahi aspirasi tertentu, berbentuk pengajaran kewarganegaraan, bersifat formal, terikat oleh isi, berorientasi pada pengetahuan, menitikberatkan pada proses pengajaran dan hasilnya mudah diukur.

Apabila keadaan dilapangan seperti itu, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah gagal mengembangkan kompetensi siswa secara terintegrasi. Berkaitan dengan hal tersebut, Djahiri (2002:93) mengemukakan bahwa:

salah satu pembaharuan dalam Pendidikan Kewarganegaraan ialah pola/strategi pembelajarannya, dimana siswa bukan hanya belajar tentang hal ihwal (materi pembelajaran) Pendidikan Kewarganegaraan melainkan juga belajar ber-Pendidikan Kewarganegaraan atau praktek, dilatih uji coba dan mahir serta mampu membakukan diri, bersikap perilaku sebagaimana isi pesan Pendidikan Kewarganegaraan.

Dari pemaparan tersebut, dapat kita ketahui bahwa selama ini proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek afektif. Seharusnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Jauhnya perilaku siswa dari isi pesan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Wahab (1999:2) menunjukkan kurang efektifnya pembinaan nilai-nilai moral di sekolah. Bahkan dalam kasus yang lebih besar, yakni berbagai krisis yang dialami Indonesia dewasa ini disebabkan adanya degradasi moral nampaknya bersumber pada kesalahan pendidikan di masa lalu. Banyak faktor penyebab pelajar melakukan pelanggaran dan tindak kejahatan, sehingga tidak dapat disebutkan karena lemahnya salah satu aspek saja yaitu aspek pendidikan (pendidikan formal). Secara terperinci krisis moral yang melanda bangsa Indonesia diungkapkan oleh Winataputra dan Budimansyah (2007: 166) sebagai berikut:

Kekerasan, pelanggaran lalu lintas, kebohongan publik, arogansi kekuasaan, korupsi kolektif, kolusi dengan baju profesionalisme, nepotisme lokal dan institusional, penyalahgunaan wewenang, konflik

antar pemeluk agama, pemalsuan ijazah, konflik buruh dengan majikan, konflik antara rakyat dengan penguasa, demonstrasi yang cenderung merusak, koalisi antar partai secara kontekstual dan musiman, politik yang kecurangan dalam pelaksanaan pemilu dan pilkada, otonomi daerah yang berdampak tumbuhnya etnosentrisme dan lain-lain.

Dari berbagai macam krisis yang melanda bangsa Indonesia yang paling sulit untuk diberantas yaitu korupsi. Korupsi menurut Senturia (Pope, 2003) “adalah penyalahgunaan kekuasaan, kepercayaan untuk keuntungan pribadi”. Korupsi bukan hanya korupsi yang dilakukan oleh satu orang melainkan berjamaah yang notabene dilakukan orang-orang terdidik. Kendati korupsi merusak dan menghancurkan kehidupan, yang oleh Lickona (Masduki, 2010) bisa dikatakan salah satu bentuk demoralisasi terparah karena bukan saja merusak individu, melainkan juga lingkungan sosial, melawan nilai, norma dan hukum bukanlah sesuatu yang menakutkan bagi bangsa ini. Pencuri ayam sering dikutuk masyarakat meski seganas-ganasnya paling banyak hanya membobol satu kandang ayam, tetapi korupsi di Kementerian Pertanian bisa menghancurkan industri peternakan nasional.

Semua itu merupakan tantangan besar dari dunia pendidikan nasional, yaitu mengubah cara ajar konvensional yang sekadar memperkenalkan konsep nilai baik dan buruk menjadi menanamkan kebiasaan (*habitiasi*) tentang hal yang baik. Lembaga sekolah harus jadi model aplikasi nilai baik dan buruk (Masduki, 2010). Dalam hal ini PKn sebagai inti dari ilmu pengetahuan sosial dan muara dari mata pelajaran yang dipelajari di sekolah mendapatkan amanah besar untuk mewujudkan hal tersebut.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti akan mencoba untuk

menanamkan nilai-nilai antikorupsi dalam mata pelajaran PKn meskipun sebelumnya secara kurikuler sudah ada dalam kurikulum SMP kelas VIII yang berisi pengenalan dan pengidentifikasian kasus-kasus korupsi dalam pembelajaran PKn. Namun demikian, dirasa sangat perlu untuk dipertegas dan dibelajarkan nilai-nilai antikorupsi tersebut dalam kehidupan keseharian siswa/pembelajaran di kelas.

Dengan demikian guru memegang peranan yang sangat penting terutama dalam pemilihan metode yang akan digunakan dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi ini dalam pembelajaran PKn. Wahab (2001: 26) bahwa guru PKn harus profesional dalam memilih metode yang bervariasi sehingga anggapan siswa selama ini tentang pelajaran PKn yang tidak menarik dan membosankan sedikit demi sedikit menjadi hilang. Kesan tersebut tentunya bukan tanpa alasan, jika dipandang dari proses pembelajaran hal ini timbul mungkin diakibatkan secara substansif mata pelajaran PKn kurang menyentuh kebutuhan siswa atau cara penyajiannya tidak membangkitkan minat belajar siswa.

Kenyataan yang ditemui sehari-hari di kelas ialah bahwa seringkali guru melaksanakan pembelajaran secara tidak efektif. Guru menyajikan pembelajaran yang bertopang pada konsep yang abstrak yang sulit diterima siswa secara utuh dan mendalam. Pemahaman siswa hanya terbatas pada konsep yang diajarkan dan lebih banyak sebagai sesuatu yang diingat dan tidak terapresiasi secara mendalam, serta kurang mampu mengkomunikasikannya.

Agar tidak terjadi kejenuhan dan dapat membangkitkan minat siswa serta menyentuh kebutuhan siswa, maka peneliti mengambil model pembelajaran

projec citizen yang kini secara internasional diterapkan secara adaptif adalah model “*We the People...Project Citizen*” (CCE:1992-2000). Model ini dikenal sebagai “*A portfolio-based civic education project*” yang dirancang untuk mempraktekkan salah satu hak warganegara, yakni “*...the right to try to influence the decision people in his/her government make about all of those problems*” (CCE:1998), dengan cara melibatkan siswa melalui suatu proyek belajar yang secara prosedural menerapkan langkah-langkah sebagai berikut: *identitfy a problem to study, gather information,examine solutions; develop students’ own public policy and develop an action plan.*

Dipertegas Budimansyah (2009: 23), bahwa fokus perhatian dari model *Project Citizen* ini adalah pengembangan “*civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic dispositions* (kebajikan kewarganegaraan, *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), *civic confidence* (kepercayaan diri kewarganegaraan), *civic commitment* (komitmen kewarganegaraan), *civic competence* (kompetensi kewarganegaraan)” yang bermuara pada berkembangnya “*well-informed, reasoned, and responsible decision making* (kemampuan mengambil keputusan berwawasan, bernalar, dan bertanggung jawab”. Dengan demikian, penggunaan model *project citizen*, dapat lebih memotivasi belajar siswa.

Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat diasumsikan bahwa pengembangan nilai-nilai antikorupsi melalui *Project Citizen* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang tepat sangat efektif membantu siswa dalam pengenalan sekaligus penanaman kebiasaan yang baik untuk meminimalisir bahkan

memberantas korupsi. Dasar pemikiran inilah yang menjadikan motivasi peneliti untuk menanamkan nilai-nilai antikorupsi. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul *Pengaruh Pembelajaran PKn Melalui Project Citizen terhadap Pengembangan Nilai-nilai Antikorupsi*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengajukan rumusan masalah pokok penelitian ini, yaitu : “Bagaimanakah pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap pengembangan nilai-nilai antikorupsi?” Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada pokok permasalahan, maka masalah pokok tersebut penulis jabarkan dalam beberapa masalah berikut:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap watak kewarganegaraan (*civic disposition*) dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi?
4. Apakah ada pengaruh pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan dan watak kewarganegaraan secara bersama-sama dalam

pembelajaran PKn dengan menggunakan model *project citizen* terhadap pengembangan nilai-nilai antikorupsi?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian berisi uraian tentang rumusan hasil yang akan dicapai oleh mahasiswa selaku peneliti yang merupakan jawaban terhadap pertanyaan “mengapa penelitian dilakukan”. Tujuan berkaitan erat dengan pokok permasalahan penelitian. Adapun tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai “Pengaruh PKn melalui *project citizen* terhadap pengembangan nilai-nilai antikorupsi”.

2. Tujuan Khusus.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah menggali, mengkaji, dan mengorganisasikan informasi-argumentatif dan menguji hipotesis serta mengungkap:

- a. Pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi.
- b. Pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi.
- c. Pengaruh pembelajaran PKn melalui *project citizen* terhadap watak kewarganegaraan (*civic disposition*) dalam pengembangan nilai-nilai antikorupsi.

- d. Pengaruh pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan dan watak kewarganegaraan dalam pembelajaran PKn melalui *project citizen* secara bersama-sama terhadap pengembangan nilai-nilai antikorupsi.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh signifikan berkaitan dengan kompetensi kewarganegaraan antara kelas yang menggunakan model *project citizen* dengan yang tanpa perlakuan”. Untuk lebih spesifik dan jelasnya, hipotesis tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan berkaitan dengan nilai antikorupsi melalui pembelajaran dengan model *project citizen* terhadap pengembangan *civic knowledge*.
2. Terdapat pengaruh signifikan berkaitan dengan nilai antikorupsi melalui pembelajaran dengan model *project citizen* terhadap pengembangan *civic skills*.
3. Terdapat pengaruh signifikan berkaitan dengan nilai antikorupsi melalui pembelajaran dengan model *project citizen* terhadap pengembangan *civic disposition*.
4. Terdapat pengaruh signifikan berkaitan dengan nilai antikorupsi melalui pembelajaran dengan model *project citizen* terhadap pengembangan *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara keilmuan (teoretik) maupun secara empirik (praktis).

1. Secara Teoretik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara keilmuan (teoretik) maupun secara empirik (praktis). Secara teoretik, penelitian ini akan menggali, mengkaji dan mengorganisasikan pengembangan nilai-nilai antikorupsi melalui *project citizen* dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan.

2. Secara Praktis

Dari temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi beberapa pihak sebagaimana diuraikan berikut ini.

- a. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam menerapkan pembelajaran PKn dengan model *project citizen* yang dapat meningkatkan kompetensi kewarganegaraan.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan masukan dan motivasi mengenai model pembelajaran *project citizen* dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan (*civic skills*).
- c. Bagi penulis, dapat menambah wawasan penelitian dalam memahami model pembelajaran *project citizen* serta sebagai masukan dalam kegiatan peran mengajar.

F. Tinjauan Pustaka

1. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk mencapai tujuan. Melalui hal tersebut, segala usaha baik guru maupun siswa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Melalui pembelajaran, guru dapat memahami tujuan dan arah pembelajaran itu sendiri. Melalui tujuan yang jelas, bukan saja dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran dan pengembangan komponen lainnya. Akan tetapi juga dapat dijadikan kriteria efektivitas proses pembelajaran.

Gagne (dalam Sanjaya, 2008: 27) mengatakan bahwa

“Why do we speak of instruction rather than teaching? It is because we wish to describe all of the events that may have a direct effect on the learning of a human being, not just those set in motion by individual who is a teacher. Instruction may include events that are generated by a page of print, by a picture, by a television program, or by combination of physical objects, among other things. Of course, a teacher may play an essential role in the arrangement of any of these events.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dialami siswa. Pengalaman belajar siswa juga bisa didapatkan dari berbagai informasi seperti tulisan-tulisan, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi belajar, dan juga bisa didapatkan dari siaran televisi atau gambaran atas gabungan beberapa objek secara fisik ketika guru akan memberikan arahan atau aturan untuk memandu siswa tersebut.

Sugiartini (dalam Ristina, 2009: 15) mengemukakan mengenai pembelajaran sebagai berikut.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistemik dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar membelajarkan. Dalam kegiatan itu terjadi interaksi antara kedua belah pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) yang melakukan kegiatan belajar, dengan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu merupakan proses interaksi belajar mengajar antara kedua belah pihak, yaitu antara siswa dan guru guna terjadinya perubahan, pembentukan dan diharapkan nantinya memiliki pola perilaku yang lebih baik ke depan. Pembelajaran juga merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan yang merupakan keberhasilan guru dan siswa.

b. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Budimansyah (2007: 34) menjelaskan bahwa *Civic Education* (Pendidikan Kewarganegaraan dikembangkan sebagai *central goal* (pusat tujuan) dari sistem pendidikan, dipersyaratkan untuk seluruh tingkatan sekolah yang menerapkan pembelajaran yang “*of high quality and sufficient quantity*,” menggunakan pendekatan yang bersifat “*interdisciplinary*” dan metode pembelajaran yang bersifat “*interactive*”.

Desain kurikulum yang menitikberatkan pada “*how to think rather than what to think*” merefleksikan “*community realities*” yang mencakup materi “*historical*” dan *contemporary*, memperlakukan kelas sebagai “*democratic laboratory*.” Kontribusi masyarakat dalam “*civic education*” dan partisipasi siswa dalam masyarakat untuk mendapatkan “*civic experiences in the community*.” Paradigma ini tampaknya merupakan pengembangan secara sinergistik dari tradisi

“citizenship transmission, social science dan reflective inquiry dalam social studies.

Citizenship transmission yang dikembangkan adalah pemahaman, penghayatan, dan pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam proses demokrasi konstitusional negaranya. Sedangkan dimensi *social science* yang dikembangkan adalah cara berpikir *“interdisciplinary dan inquiry”* yang bertolak dari ilmu politik. Dimensi *“reflective inquiry”* yang dikembangkan adalah kemampuan dalam *“decision making process”* mengenai dan dalam praksis demokrasi konstitusional negaranya.

Diharapkan melalui konsep-konsep tersebut agar nantinya pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada masa mendatang akan lebih baik sehingga dapat menghasilkan warga negara yang baik dan cerdas untuk membangun bangsa ini dan memiliki daya saing atau kompetisi secara global.

Somantri (2001: 299) mengemukakan rumusan pendidikan kewarganegaraan yang cocok dengan Indonesia sebagai berikut

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa atas dasar batasan itulah maka Pendidikan Kewarganegaraan harus mengenai sasaran kebutuhan para siswa. Mereka jangan terlalu banyak diberi hal-hal yang terlalu abstrak, tetapi hal-

hal yang nyata dan berguna bagi kehidupan sehari-hari, tanpa mengurangi tujuannya.

Budimansyah (2008: 14) mengemukakan bahwa pada saat Kurikulum 2006 disosialisasikan di sekolah-sekolah, yang dikenal dengan sebutan kegiatan *floating*, Peraturan Pemerintah (PP) tentang Standar Nasional Pendidikan (PP SNP) diterbitkan, PP tersebut mengamatkan bahwa yang berwenang menyusun kurikulum adalah satuan pendidikan yang disebut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sementara dalam kurikulum 2006, kurikulum masih disusun oleh pemerintah. Jika hal ini dibiarkan berarti kita melanggar aturan. Dilakukanlah perubahan berkelanjutan (kontinyu) yang dilakukan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Dengan menggunakan bahan dasar Kurikulum 2004 BSNP mengembangkan Standar Isi (Permen Nomor 22 Tahun 2006) dan Standar Kompetensi Lulusan (Permen Nomor 23 Tahun 2006).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan dalam praktiknya saat ini hendaknya lebih ditekankan pada pembentukan proses pemberdayaan warga negara, sehingga mereka mampu berperan sebagai *partner* pemerintah dalam menjalankan tugas kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan. Karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan, diarahkan pada upaya pemberdayaan peserta didik menjadi manusia yang bermartabat, mampu bersaing dan unggul di jamannya, serta dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kehidupan di lingkungannya. Dalam posisi inilah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diarahkan pada proses pembebasan peserta didik dari ketidakbenaran, ketidakadilan, dan ketidakjujuran.

c. Kompetensi Kewarganegaraan

Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga negara. Pada prinsipnya pengetahuan yang harus diketahui warga negara berkaitan dengan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pengetahuan ini bersifat mendasar tentang struktur dan sistem politik, pemerintah dan sistem sosial yang ideal sebagaimana terdokumentasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta nilai-nilai universal dalam masyarakat demokrasi serta cara-cara kerjasama untuk mewujudkan kemajuan bersama dan hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat global.

Komponen esensial kedua adalah kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*). Jika warganegara mempraktekkan hak-haknya dan menunaikan kewajiban-kewajibannya sebagai anggota masyarakat yang berdaulat, mereka tidak hanya perlu menguasai pengetahuan, namun mereka pun perlu memiliki kecakapan-kecakapan intelektual dan partisipasi yang relevan.

Dimensi *Civic Skills* ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berperan serta secara efektif dalam masyarakat, pengalaman berperan serta yang dirancang untuk memperkuat kesadaran berkemampuan dan berprestasi unggul dari siswa, dan mengembangkan pengertian tentang pentingnya peran serta partisipasi aktif warga negara. Untuk dapat berperan secara aktif tersebut diperlukan pengetahuan tentang konsep fundamental, sejarah, isu dan peristiwa aktual dan faktual yang berkaitan dengan substansi dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan itu

secara kontekstual dan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan watak warga negara (Quigley, dkk, 1991:39).

Branson (1992: 23) menegaskan bahwa *Civic Disposition* mengisyaratkan pada karakter publik dan privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak-watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas dan organisasi-organisasi *civil society*. Karakter privat seperti tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan dengan sukses.

2. Pembelajaran Model *Project Citizen*

Project Citizen merupakan satu *instructional treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (*Civil Society*) (Budimansyah,2009:2). Selain itu, Model *Project Citizen* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk ambil bagian dalam pemerintahan dan masyarakat sipil sambil mempraktikkan kebiasaan berpikir kritis, dialog, debat, negosiasi, kerja sama,

kesantunan, toleransi, membuat keputusan, dan aksi warganegara (*civic action*). Hal itu dilakukan dengan cara melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara untuk kepentingan bersama (CCE,1981 yang dikutip Budimansyah, 2009:2). Misi model ini adalah mendidik para peserta didik agar mampu menganalisis berbagai dimensi kebijakan publik. Kemudian dengan kapasitasnya sebagai “*young citizen*” atau warga negara yang “cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggung jawab”, agar mampu memberi masukan terhadap kebijakan publik di lingkungannya.

3. Konsep Korupsi dan Pendidikan Antikorupsi

a. Konsep Korupsi

Dari segi semantik istilah, korupsi berasal dari bahasa Latin *corruption* atau *corruptus*, dan *corruptio* sendiri memiliki kata asal *corrumpere*. Dari bahasa Latin kemudian diturunkan ke bahasa Inggris *corruption*; *corrupt* dan bahasa Belanda *corruptive* yang artinya kurang lebih perilaku tidak bermoral (*immoral*); tidak jujur (*dishonest*). Sedangkan istilah yang kita gunakan tampaknya lebih cenderung kepada bentuk tutunan dari bahasa Belanda. Kata korupsi dalam pendekatan atau perspektif orang awam adalah suatu perbuatan yang sangat buruk, busuk seperti penggelapan uang, penerimaan uang sogok dan lain sebagainya untuk kepentingan pribadi (Sujana dalam Wiyanarti, 2009: 21).

Menurut pendapat lain korupsi didefinisikan sebagai penyalahgunaan jabatan publik demi keuntungan pribadi (*abuse of public official for private profit*) (Eigen, 1997; Bardhan dalam Mills 1997). Definisi ini tertuju pada korupsi

yang terjadi di kalangan birokrasi pemerintahan atau jabatan-jabatan publik. Terdapat juga definisi yang mencoba membidik sektor swasta, yaitu penyalahgunaan tanggung jawab yang diterima demi keuntungan pribadi (*abuse of entrusted power for private profit*) (Eigen, 1997). Berdasarkan kedua definisi tersebut, dapat dilihat bahwa tanggung jawab sebagai salah satu esensi terbangunnya masyarakat yang sehat telah dilecehkan. Korupsi adalah suatu penghianatan terhadap masyarakat, kelompok sosial, atau orang lain (Kesuma, Darmawan dan Permana, 2008: 13). Sedangkan menurut Budimansyah (2008: 13) secara sederhana korupsi didefinisikan sebagai perbuatan memperkaya diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara yang dilakukan secara melawan hukum.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa korupsi merupakan suatu perbuatan yang tidak bermoral untuk memperkaya, menarik keuntungan yang dilakukan oleh perseorangan atau kelompok untuk diri sendiri dan kelompok yang menyalahi aturan.

b. Pendidikan Antikorupsi

Antikorupsi adalah perilaku menjauhi dan memberantas korupsi, karena korupsi adalah penyimpangan dan penyalahgunaan yang dapat merugikan bangsa dan negara (Budimansyah, 2008: 16). Di Indonesia istilah pendidikan antikorupsi relatif baru karena belum banyak yang mengenalnya. Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pada bagian kurikulum nasional mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara eksplisit

istilah pendidikan antikorupsi tidak disebutkan. Oleh karena itu, pendidikan antikorupsi dapat dipandang sebagai inovasi pendidikan. Hal ini sesuai dengan dinamika masyarakat. Masyarakat kita sedang berubah dari masyarakat yang otoritarian dengan ciri tertutupan menuju masyarakat demokratis yang menjunjung tinggi keterbukaan dan kejujuran.

Menurut Dharma (Harmanto, 2008) secara umum tujuan pendidikan antikorupsi adalah : (1) pembentukan pengetahuan dan pemahaman mengenai bentuk korupsi dan aspek-aspeknya; (2) perubahan persepsi dan sikap terhadap korupsi; dan (3) pembentukan keterampilan dan kecakapan baru yang ditunjukkan untuk melawan korupsi. Manfaat jangka panjangnya adalah menyumbang pada keberlangsungan Sistem Integrasi Nasional dan program antikorupsi. Dalam jangka pendek adalah pembangunan kemauan politik bangsa Indonesia untuk memerangi korupsi (Kesuma, 2004). Dalam pandangan Harmanto dan Suyanto (2005) materi pendidikan antikorupsi di sekolah antara lain adalah: (1) apa dan di mana korupsi itu (2) isu moral, (3) korupsi dan hak asasi manusia, (4) memerangi korupsi, (5) korupsi dan ekonomi pasar, (6) korupsi dan hukum, (7) korupsi dan masyarakat demokrasi.

Pendidikan antikorupsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program pendidikan antikorupsi yang rencananya akan (1) jika memungkinkan disisipkan pada mata pelajaran yang sudah ada di sekolah dalam bentuk perluasan tema yang sudah ada dalam kurikulum dengan menggunakan pendekatan antikorupsi. Pilihan ini digunakan dengan pertimbangan agar tidak menambah beban kurikulum dan jam belajar siswa. Namun dapat juga diimplementasikan

dalam bentuk (2) mata pelajaran untuk kegiatan ekstrakurikuler siswa (Harmanto, 2008).

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan metode eksperimen dengan rancangan *quasi eksperiment*, yang merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit untuk dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain *quasi eksperiment* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. (Sugiyono, 2009:77).

Dalam penggunaannya peneliti mengambil salah satu bentuk *quasi eksperiment* yaitu *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara random, kemudian diberi tes awal untuk mengetahui keadaan awal dengan maksud adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (Sugiyono, 2008: 77-78). Selanjutnya Creswell (1994: 132) menegaskan bahwa *nonequivalent control group design* :

In this design, a popular approach to quasi-experiments, the experimental Group A and the control Group B are selected without random assignment. Both groups take a pretest and a posttest, and only the experimental group received the treatment.

Hal itu sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Creswell (1994:130) :

In quasi-experimental designs, control and experimental groups are used in the study, but subject design are not randomly assigned to the groups. A single subject design or N of 1 design involves observing the behavior of a

single individual (or individuals) over time. In a pure experiment the subjects are assigned randomly to the treatment groups.

bahwa dalam merancang desain *quasi eksperimen* harus membentuk kelompok kontrol dan dan kelompok eksperimen yang dilakukan tanpa acak atau random.

Hal tersebut dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1.
Tabel Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

O1	X	O2
O3	●	O4

Sumber : Sugiyono (2008:116)

Teknik analisis data yaitu dilakukan dengan: menyeleksi data, menentukan bobot nilai, melakukan analisis secara deskriptif, dan pemeriksaan distribusi populasi data sampel.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji korelasi sederhana (*zero order, bivariat*) dengan teknik *Pearson Correlations*. Interpretasi terhadap hubungan antar variabel dilakukan dengan mengkaji hubungan antar variabel serta di telaah kuat atau lemahnya korelasi. Koefisien korelasi adalah suatu alat statistik yang digunakan untuk menentukan derajat hubungan antar variabel.

H. Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Majalengka, yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa 351 orang. Sampel penelitian diambil dua kelas yang tidak dipilih secara *random*. Hasil pemilihan secara *purposive sampling* didapatkan kelas VIII 1 sebagai kelompok eksperimen

dan kelas VIII 2 sebagai kelompok kontrol.

Alasan pemilihan SMP Negeri 3 Majalengka sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah terakreditasi A tetapi masih terdapat keragaman kemampuan belajar dan perilaku siswa. Selain itu adanya tantangan yang kompleks dengan ditetapkannya SMP Negeri 3 Majalengka sebagai salah satu rintisan sekolah bertaraf internasional.

I. Paradigma Penelitian

