Pusat Edukasi Antikorupsi
Cipta • Karya • Berdaya

KPK
Komisi Pemberantasan Korupsi

Menyemai Benih Integritas

Fresh Practice Pendidikan Antikorupsi di GagasCeria Innovative Education

Menyemai Benih Integritas

Fresh Practice Pendidikan Antikorupsi
di GagasCeria Innovative Education

MENYEMAI BENIH INTEGRITAS

Fresh Practice Pendidikan Antikorupsi Di GagasCeria Inovative Education

Pengarah	: Pimpinan KPK dan Deputi Bidang Pencegahan
Penanggung Jawab	: Direktur Dikyanmas
Supervisi	: Sandri Justiana
Kontributor	: Astri Budi Y., Dewi Caturwulandari, Juliasih Hizbar, Karin Karina, Risna Kurniati, Rizka Hany K., Yulita Hermana
Penulis & Editor	: Ami Aminah, Astri Budi Y., Dewi Caturwulandari, Fisianty Harahap, Iin Indriyati, Ika Irawati, Karin Karina, Risna Kurniati, Rizka Hany K., Sri Sulastri
Desain & Ilustrator	: Charissa Sue J., Rini Tri W., Yufitri

Diterbitkan oleh
Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia
Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat
Jl. H.R, Rasuna Said Kav. C-1 Jakarta Selatan 12920
http://www.kpk.go.id

Buku ini boleh dikutip dengan menyebutkan sumbernya,
diperbanyak untuk tujuan pendidikan serta non-komersial lainnya,
dan bukan untuk diperjualbelikan

Sepatah Kata Pemimpin KPK

Kata Pengantar KPK

Buku adalah jendela dunia. Namun bagi guru-guru GagasCeria, buku pun merupakan jendela ide. Banyak ide-ide kegiatan bersama anak-anak bermunculan dengan membaca buku meski hanya dengan buku cerita anak sederhana. Nilai-nilai anti korupsi dapat dituangkan dalam berbagai kegiatan bersama anak-anak di kelas dengan sangat menarik. Sehingga anak-anak mulai belajar nilai-nilai tanpa sedikit pun diceramahi mengenai aturan, hal benar dan salah, tanggungjawab, serta kedisiplinan. Dengan kegiatan yang dikembangkan secara kreatif, anak-anak pun belajar nilai-nilai antikorupsi dengan cara yang unik.

Buku-buku Tunas Integritas dan Si Kumbi yang diterbitkan oleh KPK, selain ditujukan untuk anak ternyata dapat juga bermanfaat bagi guru-guru untuk menciptakan kegiatan-kegiatan baru yang menarik. Buku panduan (modul) ini, dapat dijadikan sebagai pendamping bagi guru dalam menciptakan hal-hal baru di kelas bersama anak-anak. Harapan kami agar semakin banyak anak-anak Indonesia yang mempraktekkan nilai-nilai antikorupsi dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kegiatan menarik yang diciptakan oleh guru.

Semoga dengan adanya buku panduan ini, makin banyak guru-guru lain dan juga orangtua di rumah yang juga terinspirasi menciptakan berbagai kegiatan kreatif bersama anak-anak terkait nilai-nilai antikorupsi. KPK, guru-guru, dan orangtua tentunya dapat terus bersinergi berjuang bersama-sama melakukan pendidikan antikorupsi yang menarik demi masa depan Indonesia yang sejahtera.

Jakarta, Maret 2017

Salam Antikorupsi,

Sujanarko

Direktur Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat

Kedeputian Bidang Pencegahan Komisi Pemberantasan Korupsi

Sepatah Kata Pimpinan KPK iii
Petunjuk Penggunaan Modul "Menyemai Benih Integritas" vii
Fresh Practice Pendidikan Antikorupsi
di GagasCeria Innovative Education
Pendahuluan x
Nilai-Nilai Antikorupsi 1
Nilai-Nilai Antikorupsi 1
Nilai-Nilai dalam Kurikulum 2013 4
Keterkaitan Antara Nilai-Nilai Antikorupsi dan Kurikulum 2013 6
Nilai-Nilai Antikorupsi dalam Media Belajar KPK 7
A. Nilai-Nilai Antikorupsi dalam Buku Seri Tunas Integritas 7
B. Nilai Antikorupsi dalam Buku Seri Si Kumbi Aku Anak Jujur 10
C. Nilai Antikorupsi dalam Film Anak KPK 12
D. Nilai Antikorupsi dalam Lagu Anak KPK 13
E. Nilai Antikorupsi dalam Media Permainan Anak KPK 13

Metode Penyampaian Pembelajaran dengan Menggunakan Media KPK 15
Mengajar Itu Menyenangkan 15
Mengajak Anak Bernyanyi dan Bergerak 18
Tips Memilih Lagu Anak 20
Merespon Anak Saat Bernyanyi dan Bergerak 20
Bercerita (Storytelling) 21
Film dan Permainan yang Mengedukasi Anak 23
Menyemai 9 Nilai Antikorupsi lewat Perpustakaan/ TBM dan Kegiatan Khusus/ Festival 25
Contoh Penggunaan Media-Media dari KPK dalam Kegiatan Bersama Anak 26
Usia 3-6 Tahun
- Menonton Film 'Sahabat Pemberani' 23
- Menyanyi, Menari, Berdramatisasi, Berbahasa 31
- Bermain Peran 'Gaun Putri Rara' 32
- Senam Kumbinesia untuk Modo 35
- Gudang Penyimpanan Wortel untuk Osyi 36
- Boneka Jari Kumbi dan Teman-Teman 39
- Warga Disiplin Kota Oncom 41
- Kami Sahabat Pemberani 43

Usia 7-10 Tahun
- **Berimajinasi dengan Membuat Robot** 45
- **Menggambar Yuk!** 49
- **Mari Membuat Komik!** 51
- **Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung** 54
- **Membaca Cerita "Suatu Hari di Museum Seni"** 57
- **Permainan Papan Sahabat Pemberani** 59
- **Bermain Kuartet Sahabat Pemberani** 62

Perpustakaan dan Festival 65
- **Senangnya Membaca Buku** 66
- **Pustakawan Cilik** 69
- **Labirin Asyik, Kreasi Sendiri** 72
- **Dengar Cerita, Yuk!** 74
- **Main, Yuk!** 76
- **Lomba Pendongeng Cilik Tunas Integritas** 79
- **Menulis Cerita Si Kumbi** 81
- **Relawan dan Komunitas Dongeng** 84
- **Ajak Teman untuk Bermain Bersama di Perpustakaan** 86
- **Contoh-Contoh Kegiatan Festival** 88

Lampiran 1
- **Kaitan dengan Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar** 92
- **Contoh Bentuk Penilaian** 94
  - **Penilaian Sikap** 94
  - **Penilaian Pengetahuan** 94
  - **Penilaian Keterampilan** 95

Lampiran 2
- **A. Ringkasan Cerita dari Buku Seri Tunas Integritas** 98
- **B. Ringkasan Cerita dari Buku Seri Si Kumbi Aku Anak Jujur** 108
- **C. Ringkasan Cerita dari Film Anak KPK** 110
- **D. Lirik Lagu dari Musik Anak KPK** 111
- **E. Cara Bermain Media Permainan KPK** 112

Daftar Pustaka 114

PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL MENYEMAI BENIH INTEGRITAS

Fresh Practice Pendidikan Antikorupsi Di GagasCeria Innovative Education

1. Saat membaca modul "Menyemai Benih Integritas" ini, akan lebih baik jika Anda sudah pernah membaca buku Seri Tunas Integritas yang diterbitkan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Jika Anda belum membacanya, Anda dapat membaca sinopsisnya di bagian Nilai-nilai Antikorupsi dalam Media Belajar KPK dan lampiran.

2. Pada lampiran, akan Anda temukan tinjauan umum tentang masing-masing buku, yang mengulas genre, Keluarga Kumbi, serta hal-hal lain yang penting dari buku-buku tersebut seperti sinopsis cerita, serta nilai-nilai antikorupsi yang terkandung di dalam setiap cerita dalam buku.

3. Selain mengulas tentang buku-buku terbitan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), di dalam modul ini juga diulas berbagai permainan (*games*) dan film-film yang terkait dengan nilai-nilai antikorupsi.

4. Modul "Menyemai Benih Integritas" menyertakan contoh-contoh penerapan yang menggunakan media terbitan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) baik buku, permainan, atau pun film. Di dalam contoh-contoh penerapan, disertakan juga pertanyaan arahan sebagai bahan diskusi dan kemungkinan pengembangannya. Orangtua dapat menerapkannya sebagai kegiatan bersama anak di rumah dan guru dapat menerapkannya di sekolah sebagai bahan pembelajaran atau penunjang pembelajaran.

5. Saat Anda menerapkannya di rumah atau di kelas, penggunaan media lain seperti buku, gambar-gambar, film, atau adanya aktivitas permainan, akan dapat menunjang tercapainya tujuan kita. Hal ini juga dapat membantu anak-anak dalam memahami secara utuh apa yang menjadi tujuan kegiatan. Anak-anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga dengan berbagai media dan bervariasinya alat bahan belajar yang diberikan, diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan anak sesuai dengan gaya belajarnya.

3. Modul "Menyemai Benih Integritas" ini ditargetkan untuk pembaca dari kalangan pendidik, orangtua, atau guru Pendidikan Usia Dini (Kelompok Bermain dan TK) sampai dengan Tingkat Sekolah Dasar (SD), terutama kelas 1 – 4 SD. Rentang ini cukup luas, dan karena setiap anak itu unik dan terlahir dengan potensi yang sudah dimiliki, maka modul ini bersifat umum. Sebagai orangtua atau guru, Anda dapat menyesuaikan cara menggunakan buku dan alat bahan pendukung lainnya saat bersama anak-anak. Anda dapat menyesuaikannya dengan tahap perkembangan anak-anak. Anda dapat mengembangkan contoh-contoh di dalam buku ini sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Pendahuluan

Menyemai benih integritas. Kata menyemai berdasarkan pengertian KBBI adalah menanam (menaburkan) benih (biji-bijian) di tempat yang tersedia untuk menghasilkan bibit tanaman yang akan ditanam lagi di tempat lain. Lalu apa yang dimaksud dengan menyemai benih integritas dan mengapa kami memilih judul tersebut sebagai judul buku ini?

Sebagai sekolah yang bergerak di ranah pendidikan usia dini dan pendidikan dasar, kami memandang pentingnya pendidikan karakter sejak dini. Sebagai realisasi dari komitmen kami untuk melakukan pendidikan karakter tersebut. Sekolah kami memiliki 4 (empat) tata nilai yang akan menjadi dasar bagi seluruh komponen sekolah (siswa, guru, dan staf) dalam melakukan semua aktivitas. Salah satu tata nilai yang kami miliki adalah integritas.

Ketika KPK meluncurkan program pendidikan antikorupsi untuk anak usia dini dengan menerbitkan buku Seri Tunas Integritas, Seri Si Kumbi Aku Anak Jujur, dan media lainnya, kami merasa program tersebut sejalan dengan tata nilai yang kami miliki, sehingga kami pun tidak ragu untuk mengadopsi dan mulai melakukan berbagai kegiatan pembelajaran yang menggunakan berbagai media dari KPK tersebut.

Modul ini berisi beragam contoh-contoh rancangan pembelajaran yang kami lakukan baik di Kelompok Bermain, TK, maupun SD. Dalam buku ini Anda akan mendapati berbagai cara penyampaian, pembelajaran serta pengembangan karakter yang dapat diaplikasikan sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak.
Kami berharap modul '"Menyemai Benih Integritas" ini bisa membantu menaburkan benih–benih integritas di banyak tempat. Dengan beragam contoh pembelajaran yang pernah kami lakukan, semoga membantu memandu rekan–rekan pendidik, guru, dan orangtua dalam melakukan beragam aktivitas guna menumbuhkan karakter integritas baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Namun pada akhirnya, sebagai orangtua atau guru, Anda yang paling mengenal anak-anak Anda. Modul ini berfungsi sebagai pemantik ide, selanjutnya Andalah yang akan mengembangkan dan menghidupkan buku "Menyemai Benih Integritas" ini di rumah atau ruang kelas Anda. Selamat beraktivitas dan bersenang-senang dengan anak-anak Anda.

Nilai-Nilai Antikorupsi

Korupsi terjadi ketika tidak ada nilai-nilai antikorupsi yang kuat ditanamkan dalam diri. Melalui pembiasaan dan pengembangan nilai-nilai anti korupsi sejak usia dini, diharapkan anak bisa memiliki kendali diri terhadap pengaruh buruk lingkungan. Hal ini akan menghindarkan anak dari praktik-praktik korupsi.

Nilai-nilai Antikorupsi

Ada 3 aspek dalam nilai-nilai anti korupsi, yaitu :

Jujur adalah sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan. Jujur berarti mengetahui apa yang benar, mengatakan dan melakukan yang benar. Orang yang jujur adalah orang yang dapat dipercaya, lurus hati, tidak berbohong dan tidak melakukan kecurangan.

Disiplin adalah kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku. Disiplin berarti patuh pada aturan.

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara maupun agama.

Kerja keras adalah sungguh-sungguh berusaha ketika menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan dan lain-lain dengan sebaik-baiknya. Kerja keras berarti pantang menyerah, terus berjuang dan berusaha.

Sederhana adalah bersahaja. Sederhana berarti menggunakan sesuatu secukupnya, tidak berlebih-lebihan.

Mandiri adalah dapat berdiri sendiri. Mandiri berarti tidak bergantung pada orang lain. Mandiri juga berarti kemampuan menyelesaikan, mencari dan menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Peduli adalah sikap dan tindakan memperhatikan dan menghiraukan orang lain, masyarakat yang membutuhkan, dan lingkungan sekitar.

Adil berarti tidak berat sebelah, tidak memihak pada salah satu. Adil juga berarti perlakuan yang sama untuk semua tanpa membeda-bedakan berdasarkan golongan atau kelas tertentu.

Berani adalah hati yang mantap, rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi ancaman atau hal yang dianggap sebagai bahaya dan kesulitan. Berani berarti tidak takut atau gentar.

Dalam buku *'Orange Juice for Integrity'*, nilai-nilai antikorupsi didefinisikan sebagai berikut:

Jujur : lurus hati, tidak bohong, tidak curang
Peduli : mengindahkan, memperhatikan atau menghiraukan orang lain
Mandiri : tidak bergantung pada orang lain
Disiplin : taat pada peraturan baik tertulis, maupun tidak tertulis
Tanggung jawab : siap menanggung akibat dari perbuatan yang dilakukan, "tidak buang badan"
Kerja keras : gigih dan fokus dalam melakukan sesuatu, tidak asal-asalan
Sederhana : bersahaja, tidak berlebih-lebihan
Berani : mantap hati dan percaya diri, tidak gentar dalam menghadapi kesulitan
Adil : berlaku sepatutnya, tidak sewenang-wenang

Nilai-nilai dalam Kurikulum 2013

Pada tahun 2013, pemerintah menetapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Dalam kurikulum 2013 ini, nilai-nilai pengembangan karakter memiliki porsi yang kuat. Pemerintah mengeluarkan Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah terkait de-ngan kurikulum 2013. Salah satu isi Permendikbud No. 21 tahun 2016 adalah sebagai berikut :

"Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Pasal 2), berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta per-adaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3)."

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah menetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang merupakan kriteria kualifikasi kemampuan lulusan. Standar kompetensi lulusan ini mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk mencapai kompetensi lulusan ini, ditetapkan standar isi yang merupakan kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik. Kompetensi lulusan dicapai sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Dalam Permendikbud No. 21 tahun 2016, diatur mengenai 4 Kompetensi Inti yang harus dicapai, yaitu meliputi:

I. Sikap spiritual, yang dirumuskan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

II. Sikap sosial, yang disusun secara jelas dan dirumuskan dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

III. Pengetahuan

IV. Keterampilan

Kurikulum 2013 ini mengatur Tingkat Pendidikan Dasar yang terdiri dari Tingkat Kelas I-VI SD/MI/SDLB/PAKET A. Secara spesifik, sikap sosial untuk jenjang tingkat pendidikan dasar adalah menunjukkan perilaku:

a. Jujur
b. Disiplin
c. Santun
d. Percaya diri
e. Peduli
f. Bertanggung jawab

Perilaku tersebut muncul dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

Keterkaitan Antara Nilai-Nilai Antikorupsi Dan Kurikulum 2013

Berdasarkan paparan tentang nilai-nilai antikorupsi serta nilai-nilai yang dikembangkan dalam kurikulum 2013, dapat dilihat adanya irisan nilai di antara keduanya seperti yang tertuang dalam tabel di bawah ini :

Nilai-nilai Antikorupsi		Kurikulum 2013	
Inti	Jujur	Jujur	Santun
	Disiplin	Disiplin	
	Tanggung jawab	Bertanggung jawab	
Etos Kerja	Kerja Keras		
	Sederhana		
	Mandiri		
Sikap	Adil		
	Berani		Percaya diri
	Peduli	Peduli	

Nilai-nilai yang dapat menghindarkan seseorang dari korupsi adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli. Keempat nilai anti korupsi ini merupakan bagian Kompetensi Inti II Sikap Sosial yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013. Dengan kata lain, nilai-nilai antikorupsi mendukung Kurikulum 2013 yang dikembangkan melalui Kompetensi Inti Sikap Sosial.

Nilai-Nilai Antikorupsi Dalam Media Belajar KPK

KPK menyelenggarakan program Pendidikan Antikorupsi pada setiap jenjang pendidikan sebagai upaya pencegahan terjadinya tindak korupsi. Untuk menunjang program ini, KPK telah menerbitkan banyak media yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran antikorupsi. Media pembelajaran yang telah diterbitkan KPK antara lain berupa buku, film, musik/lagu, dan permainan. Bagian ini secara khusus akan membahas media pembelajaran terbitan KPK untuk anak-anak usia 2 – 12 tahun dan nilai-nilai antikorupsi yang terkandung di dalamnya.

A. Nilai Antikorupsi dalam Buku Seri Tunas Integritas

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
Buku 1 : BYUR! Ada 5 kisah bergenre fabel dalam buku ini. Sifat dan perilaku yang biasanya dimiliki manusia digambarkan pada hewan-hewan yang menjadi tokoh cerita. Judul-judul cerita dalam buku ini : 1. Adakah Keranjang Untuk Osyi? 2. Fufu dan Si Pencuri 3. Hati-Hati, Bimo! 4. Permen Adik 5. Kue Santan Kenari	• **Jujur.** Anak diajarkan tentang nilai kejujuran, seperti tidak berbohong, tidak mengambil yang bukan miliknya tanpa ijin dan mengakui kesalahan. • **Mandiri.** Cerita-ceritanya mengajak anak untuk mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dan tidak membebani atau merepotkan orang lain. • **Peduli.** Anak diajak untuk menyayangi dan peduli pada temannya, orangtua atau orang lain, juga peduli pada lingkungan sekitar.

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
Buku 2 : HUJAN WARNA-WARNI Buku ke-2 seri ini bergenre fantasi yang bernuansa ajaib dan imajinatif. Ada 4 cerita dalam buku ini : 1. Puisi Rajarima 2. Kota Oncom 3. Hujan Warna-Warni 4. Tamu dari Masa Depan **Buku 3 : YA AMPUN!** Dalam buku ini ada 5 cerita bernuansa dongeng, dengan para tokoh seperti putri, raja, ratu, dan peri. Judul-judul cerita dalam buku ini : 1. Gaun Putri Rara 2. Serbuk Ajaib Flo 3. Kerjakan Segera, Putri! 4. Sayap Mini Remi 5. Ya Ampun, Sabar Dong! **Buku 4 : WUUUSH** Buku ini bergenre realistik. Ada 5 cerita yang mengangkat kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami anak. Wuuush diambil dari cerita latar Keluarga Kumbi saat Kumbi Rob tanpa sengaja	• **Disiplin.** Ada nilai kedisiplinan yang tersirat dalam setiap ceritanya, yaitu tentang bagaimana secara konsisten melaksanakan peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama. • **Tanggung jawab.** Tentang bagaimana para tokoh diceritakan bertanggung jawab pada kepercayaan dan tugas yang telah diberikan, atau lalai melaksanakan tanggung jawabnya, dapat membuka wawasan anak tentang sikap bertanggung jawab. • **Kerja keras.** Tokoh cerita digambarkan sedang berusaha dan berjuang dengan gigih untuk menyelesaikan beragam masalah yang menjadi inti cerita. Hal ini dapat memberi contoh kepada anak tentang kerja keras yang harus dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. • **Sederhana.** Beberapa tokoh digambarkan memiliki sikap sederhana, atau memiliki latar belakang sosial bukan dari keluarga berada. Anak bisa mengambil pelajaran tentang baiknya bersikap sederhana dan tidak berperilaku boros pada sumber daya yang dimiliki saat ini.

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
menyalakan kipas angin dan menerbangkan keluarga Kumbi ke cerita-cerita lain dalam buku. Judul-judul ceritanya adalah : 1. Secukupnya Saja 2. Susu Untuk Ibu 3. Ke Pasar Kaget 4. Rencana Aji 5. Monster DurDur **Buku 5 : UNGU, DI MANA KAMU?** Buku ini merupakan buku aktivitas yang terdiri dari 16 kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dikerjakan anak-anak secara berkelompok maupun sendiri.	• **Berani.** Anak belajar tentang sikap berani mengatakan kejujuran, mengakui kesalahan dan berani menentang ketidakadilan/kejahatan dari kisah-kisah dalam seri ini. • **Adil.** Tokoh-tokoh yang dikisahkan memiliki kekuasaan tinggi dalam beberapa cerita digambarkan memiliki perilaku yang bijak dan adil dengan memperlakukan semua orang sama dan tidak membeda-bedakan. Anak belajar tentang rasa adil melalui contoh-contoh dalam cerita. Ke-16 aktivitas dalam buku ini mengajak anak untuk bermain dan berkarya dengan menggunakan prinsip dan nilai-nilai berikut : • Jujur • Mandiri • Peduli • Disiplin • Tanggung jawab • Kerja keras • Sederhana • Berani • Adil

B. Nilai Antikorupsi dalam Buku "Seri Si Kumbi Aku Anak Jujur"

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
Piknik di Kumbinesia	• **Jujur.** Mengambil makanan tanpa meminta izin adalah perbuatan tidak jujur. • **Peduli.** Ayi harus belajar untuk lebih peduli pada teman-temannya. Teman-teman Ayi berusaha menyadarkan perbuatan tidak baik Ayi. • **Tanggung jawab.** Ayi mau menerima konsekuensi dari perbuatan salahnya. • **Berani.** Teman-teman Ayi berani mengingatkan Ayi tentang tindakannya yang tidak baik. Ayi berani mengakui bahwa ia telah berbuat salah. • **Disiplin.** Ayi belajar untuk konsisten menerapkan aturan tanpa diminta. • **Adil.** Ayi dan teman-teman belajar bersikap adil dengan saling memaafkan dan tidak bermusuhan.
Modo Tak Mau Menari	• **Jujur.** Modo mengatakan hal yang sebenarnya bahwa ia tidak sakit gigi tapi karena tidak bisa menari. • **Peduli.** Kumbi dan teman-teman Modo berusaha mengobati Modo yang sakit gigi dan mengajari Modo menari. • **Berani.** Modo menunjukkan keberaniannya dengan berkata jujur dan mau mencoba menari. • **Mandiri.** Modo berusaha menyelesaikan masalahnya sendiri. • **Tanggung jawab.** Modo merasa bertanggung jawab karena telah berbohong pada teman-temannya. Teman-teman Modo merasa bertanggung jawab untuk membantu Modo menyelesaikan masalahnya. • **Kerja keras.** Modo mau berusaha dan berlatih menari meskipun ia tidak bisa menari. Dengan kerja kerasnya, Modo akhirnya mengetahui kelebihannya.

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
Suatu Hari di Museum Seni	• **Jujur.** Kancil belajar untuk bersikap jujur dan tidak mencuri lagi. • **Tanggung jawab.** Kancil menerima konsekuensi akibat perbuatan salahnya setelah ia tertangkap. • **Berani.** Kancil berani mengakui kesalahannya. Kumbi dan teman-teman berani mengejar dan menangkap si pencuri mentimun dan juga mengingatkannya. • **Kerja keras.** Kumbi dan teman-teman bekerja keras untuk menangkap pencuri mentimun. • **Peduli.** Kumbi dan teman-teman menunjukkan kepeduliannya dengan berusaha memecahkan masalah yang terjadi dan membantu Kancil menyelesaikan masalahnya. • **Disiplin.** Kancil harus menaati aturan. Kumbi dan teman-teman belajar untuk menegakkan aturan dan mengingatkan teman yang salah.
Mari Bermain Bersama Kumbi	Buku ini mengajak anak bermain dan berkarya dengan menggunakan prinsip dan nilai-nilai antikorupsi berikut : • **Jujur** • **Tanggung jawab** • **Peduli** • **Kerja keras** • **Mandiri** • **Berani** • **Disiplin** • **Adil**

C. Nilai Antikorupsi dalam Film Anak KPK

JUDUL FILM	NILAI ANTIKORUPSI
Serial Sahabat Pemberani & Si Kumbi Anak Jujur	
Serial Sahabat Pemberani 1. Terjebak di Hutan Lindung 2. Pencuri Misterius	Kedua film ini mengajak anak untuk bertanggung jawab dengan tindakannya, bersikap berani menghadapi resiko dari pilihannya, bekerja keras menyelesaikan masalahnya, bersikap jujur, memiliki kepedulian terhadap tercapainya tujuan bersama, memiliki kemandirian dalam menyelesaikan masalah, dan bersikap adil.
Si Kumbi Anak Jujur (The Movie dan edisi baru). Diadaptasi dari buku Tunas Integritas: 1. Keranjang untuk Osyi 2. Byur! Bimo Tercebur 3. Kue Santan Kenari 4. Tamu Masa Depan 5. Sayap Kecil Remi 6. Bermain Bola 7. Makhluk Luar Angkasa	Lihat A. Nila-Nilai Antikorupsi dalam Buku Seri Tunas Integritas

D. Nilai Antikorupsi dalam Lagu Anak KPK

JUDUL MUSIK	NILAI ANTIKORUPSI
Album Lagu Anak Aku Anak Jujur. Adaptasi dari buku Tunas Integritas 1. Si Kumbi 2. Kumbinesia 3. Pasar Kaget 4. Permen Adik 5. PR Putri 6. Sayap Kecil 7. Anak Berani 8. Persahabatan	Lihat A. Nila-Nilai Antikorupsi dalam Buku Seri Tunas Integritas

E. Nilai Antikorupsi dalam Media Permainan Anak KPK

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
Papan permainan Sahabat Pemberani	• **Jujur.** Anak diajak untuk bermain dengan jujur, tidak berbuat curang • **Mandiri.** Anak belajar menyelesaikan persoalannya sendiri. • **Peduli.** Anak diberi kesempatan untuk peduli pada teman bermainnya dan membantu saat teman permainannya meminta bantuan. • **Disiplin.** Anak belajar untuk disiplin dan mengikuti aturan permainan. Konten permainannya pun mengajarkan anak tentang sikap disiplin.

JUDUL	NILAI ANTIKORUPSI
Papan permainan Sahabat Pemberani	• **Tanggung jawab.** Anak belajar tentang tanggung jawab dalam permainan, menyelesaikan permainan, juga dengan konsekuensi pilihan yang dilakukannya. • **Kerja keras.** Anak belajar tentang berjuang mengembalikan barang-barang ke tempat yang tepat sambil mengalahkan kekuatan robot jahat. • **Sederhana.** Anak dapat belajar tentang perilaku tidak boros dari permainan ini. • **Berani.** Anak belajar tentang keberanian saat memberi jawaban/mengungkapkan pendapat atau membuat pilihan dari kartu-kartu pertanyaan yang ia dapatkan. • **Adil.** Anak belajar bahwa aturan bermain berlaku untuk semua dan hasil permainan berlaku adil untuk peserta main.
Kwartet Sahabat Pemberani	Dalam permainan ini, anak dapat mengetahui contoh-contoh nyata yang termasuk dalam nilai-nilai antikorupsi, yaitu: **Jujur, Peduli, Mandiri, Disiplin, Sederhana, Tanggung jawab, Kerja keras, Berani, dan Adil**

METODE PENYAMPAIAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA-MEDIA DARI KPK

Mengajar Itu Menyenangkan

Kemampuan untuk mengenali anak baik kebutuhan dasar, kepribadian dan kemampuan anak akan sangat membantu guru dan orangtua dalam merespon apa yang dibutuhkan anak dalam kesehariannya. Anak adalah peniru yang baik dan sangat mudah mengenali respon yang diberikan orang dewasa. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan orang dewasa untuk dapat menyemai nilai-nilai positif pada anak-anak dengan memberikan contoh perilaku positif yang dapat dilihat dan ditiru anak.

Proses berikutnya adalah membantu anak untuk mengenali dan memahami nilai-nilai apa saja yang perlu mereka miliki, dan bagaimana cara membangun perilaku-perilaku positif dalam diri mereka agar dapat berguna untuk kehidupannya nanti, pada saat ia akan menjadi bagian dalam masyarakat yang akan saling berinteraksi dan berkolaborasi.

Mengutip pendapat Catron dan Allen (1999; 59) peran guru lebih sebagai mentor atau fasilitator, dan bukan pentransfer ilmu pengetahuan semata, karena ilmu tidak dapat ditransfer dari guru kepada anak tanpa keaktifan anak itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, tekanan harus diletakkan pada pemikiran guru. Oleh karenanya, penting bagi guru untuk dapat mengerti cara berpikir anak, mengembangkan dan menghargai pengalaman anak, memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan, menyediakan dan memberikan materi sesuai dengan taraf perkembangan kognitif anak agar lebih berhasil membantu anak berpikir dan membentuk pengetahuan, menggunakan berbagai metode belajar yang bervariasi yang memungkinkan anak mengkonstruksi pengetahuan.

Lalu bagaimana hal tersebut dapat dilakukan? Karena mengajar adalah hal yang kompleks dan karena murid-murid itu bervariasi, maka tidak ada cara tunggal untuk mengajar yang efektif untuk semua hal (Diaz, 1997). Guru harus menguasai beragam strategi, dan harus bisa mengaplikasikannya secara fleksibel. Hal ini membutuhkan dua hal utama :

1. Pengetahuan dan keahlian profesional
2. Komitmen dan motivasi

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Buku Tunas Integritas, Seri Si Kumbi Aku Anak Jujur, film, lagu, permainan papan dan permainan komputer dari KPK merupakan alternatif media atau alat bantu dalam pendidikan antikorupsi untuk memenuhi hak-hak anak memperoleh pendidikan yang menyenangkan melalui pendekatan bercerita dan bermain. Media buku dan permainan tersebut telah diuji dalam kurun waktu dua tahun terakhir pada anak usia 2-12 tahun di tataran kelompok bermain, TK dan SD. Para guru telah mencoba memakai beragam buku dan *games* dari KPK dalam menunjang pembelajaran untuk meningkatkan karakter dan penguatan berbagai konsep pada anak.

Terdapat sembilan nilai yang dikuatkan pada anak untuk menanamkan nilai-nilai antikorupsi. Sembilan nilai integritas tersebut adalah: jujur, peduli, mandiri, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, berani, dan adil. KPK menilai, pendekatan dan metode yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai antikorupsi penting dilakukan.

Kata korupsi mungkin sulit dipahami anak-anak. Namun, menanamkan kesadaran dan pemahaman akan bahaya korupsi pada usia dini sangat penting, sekaligus dapat menumbuhkan integritas diri.

Ada beberapa praktik pendidikan yang tepat di masa kanak-kanak awal (rekomendasi NAEYC) :

Tujuan Kurikulum

- Pengalaman diberikan di semua area pekembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional.
- Perbedaan individual diterima, dan dipakai untuk mendesain aktivitas yang tepat.
- Interaksi dan aktivitas didesain untuk mengembangkan harga diri dan perasaan positif terhadap belajar.

Strategi Mengajar

- Guru menyiapkan lingkungan untuk anak belajar melalui eksplorasi dan interaksi aktif dengan orang dewasa, anak-anak lain, dan materi.
- Anak-anak memilih sendiri berbagai aktivitas yang disiapkan oleh guru.
- Anak-anak diminta untuk aktif secara fisik dan mental

Pedoman Pengembangan Sosioemosional

- Guru memperkuat kontrol diri anak dengan menggunakan teknik bimbingan positif, seperti modelling dan mendorong perilaku yang diinginkan, mengarahkan anak pada aktivitas yang bisa diterima orang, dan menentukan batas yang jelas.
- Anak diberi banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial, misalnya seperti kerjasama, membantu, bernegosiasi, dan berbicara dengan orang lain untuk memecahkan persoalan pribadi.

Berikutnya akan dijelaskan bagaimana mengemas kegiatan secara menyenangkan dengan berbagai strategi mengajar yang beragam disertai dengan penjelasan bagaimana kemampuan anak berkembang. Orangtua dan guru dapat melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan keperluan dan alat bahan yang tersedia. Pada akhirnya, kegiatan ini akan terlihat keberhasilannya jika guru dan orang tua tetap berkomitmen dan terus termotivasi untuk mengembangkan karakter-karakter tersebut pada anak dengan konsisten, terintegrasi, dan dilakukan secara menyenangkan.

Mengajak Anak Bernyanyi dan Bergerak

Anak-anak dan musik sesungguhnya tidak dapat dipisahkan. Sejak dalam kandungan, janin telah mendengarkan musik dalam rahim ibunya. Melalui suara-suara sederhana, janin mulai belajar mendengar 'nada'. Nada ini berasal dari suara perut ibu, suara vokal ibu, ayah, dan juga suara-suara lain yang berada di sekitar ibunya. (Djohan, Efendi: 34:2009)

Lagu adalah salah satu bentuk dari musik yang jika digabungkan akan tercipta sebuah karya seni yang indah. Musik atau lagu dapat digunakan sebagai sarana dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif untuk anak-anak, karena dengan bernyanyi, anak akan merasa senang, bahagia, gembira, dan terdorong untuk giat belajar. Lagu atau nyanyian dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang menyenangkan bagi anak. Lagu tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran pada anak. Anak-anak bermain dengan lagu, bahkan mereka belajar dengan lagu.

Fathur Rasyid (2010) menjelaskan bahwa nyanyian memiliki fungsi :

1. Bahasa emosi : dengan bernyanyi anak dapat mengungkapkan perasaannya, rasa senang, sedih, lucu, kagum, dan sebagainya.
2. Bahasa nada : nyanyian dapat dikomunikasikan sebagai bahasa ekspresi.
3. Bahasa gerak : dapat dilihat dari ketukan, panjang, dan pendeknya nada.

Bernyanyi pada anak memberikan banyak manfaat. Fathur Rasyid (2010) dalam bukunya "Cerdaskan Anakmu dengan Musik" mengatakan bahwa manfaat menyanyi, di antaranya :

1. Mendengar dan menikmati nyanyian
2. Mengalami rasa senang ketika bernyanyi bersama
3. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan suasana hati
4. Belajar mengendalikan suara
5. Mengeksplorasi rasa dalam diri
6. Kemampuan memeragakan
7. Kemampuan berkreativitas
8. Memperkenalkan pemahaman sisi kemanusiaan
9. Kepekaan rasa
10. Konsentrasi yang terarah
11. Menanamkan kreativitas
12. Menambah perbendaharaan kata
13. Dapat menyehatkan
14. Bisa mengontrol perkembangan

Selain bernyanyi, anak juga dapat melakukan tarian sesuai dengan irama musik. Hal ini tentu saja sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Melalui tarian, anak akan belajar mengkoordinasikan gerakan tubuhnya, menjaga keseimbangan, dan melatih kelenturan tubuhnya.

Saat ini, banyak lagu-lagu yang beredar. Namun, lagu anak yang berkualitas dan lagu dengan lirik yang ramah anak mulai jarang terdengar. Oleh karena itu, orangtua dan guru harus jeli dalam memilih lagu yang dapat dikenalkan pada anak agar anak dapat menerima manfaat optimal dari lagu tersebut.

Tips Memilih Lagu Anak

Orangtua dan guru dapat mempertimbangkan hal-hal berikut saat akan memilih lagu yang layak didengar oleh anak.

1. Nada lagu ceria, riang, membangkitkan semangat, atau sederhana.
2. Lirik lagu sederhana dengan pesan yang jelas.
3. Mendidik atau mengandung pesan moral yang baik.

Merespon Anak saat Bernyanyi dan Bergerak

Saat kita mendampingi anak bernyanyi dan bergerak mengikuti irama musik, tentu saja kita harus merespon mereka. Mengapa? Karena respon kita akan sangat membantu anak untuk memahami isi lagu, menambah wawasan, dan meningkatkan keterampilannya.

Berikut adalah beberapa cara merespon anak pada kegiatan bernyanyi dan bergerak :

1. Bergerak dan bersenandunglah bersama anak saat mendengar musik. Ajaklah mereka meniru gerakan. Buatlah gerakan yang bervariasi dengan tingkat kesulitan yang bertahap sesuai dengan usia dan pemahamannya.
2. Ajak anak berdiskusi mengenai isi syair lagu dan pesan yang terkandung di dalamnya.
3. Kita bisa mengubah syair lagu agar anak cepat dan mudah menyanyikannya dan lebih sesuai dengan pesan yang kita harapkan, misalnya mengubah syair lagu Balonku menjadi:

Aku anak yang hebat
Jujur, bertanggung jawab
Aku tak pernah berbohong
Agar disayang Tuhan

4. Ketika anak semakin tertarik membuat kata-kata dan gerakan, ajak anak mencoba membuat musik sendiri. Gunakan anggota tubuh dan benda yang ada di lingkungan sekitar untuk membuat alat musik.
5. Pada anak yang lebih besar, kita dapat meminta anak mencoba membuat lagu sederhana yang terdiri dari satu bait dengan empat baris.

Bercerita (Storytelling)

Bercerita dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan daya kesadaran, memperluas imajinasi. Bercerita atau membacakan cerita dapat dilakukan dalam berbagai kesempatan, misalnya ketika anak-anak sedang bermain, anak menjelang tidur, atau guru yang sedang membahas tema pembelajaran. Kegiatan ini merupakan metode yang tepat dalam memenuhi berbagai kebutuhan, karena dalam cerita terdapat nilai-nilai yang dapat dikembangkan.

Bercerita sendiri bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan membacakan buku, bercerita atau mendongeng dengan atau tanpa buku, mendongeng dengan alat peraga, dan lain-lain, tergantung pada gaya yang membawakan cerita.

Kegiatan bercerita mengandung nilai pendidikan, yaitu :

1. Mengembangkan kemampuan berbahasa.
2. Mengembangkan kemampuan membaca
3. Mengembangkan kepekaan terhadap cerita
4. Meningkatkan kemampuan menulis
5. Membantu perkembangan aspek sosial.
6. Membantu perkembangan aspek emosional.
7. Membantu perkembangan aspek kreativitas.
8. Membantu perkembangan aspek kognitif.

Pada dasarnya, semua orang menyukai cerita yang baik, orang dewasa ataupun anak-anak. Cerita merupakan alat yang ampuh untuk menyampaikan pengajaran, pesan maupun teguran. Selain itu, cerita juga berfungsi untuk memberikan informasi. Melalui cerita, seseorang akan mempelajari hal-hal, situasi, dan tempat-tempat yang belum pernah dijumpai sebelumnya.

Bercerita intinya hanya di kekuatan kata-kata. Dalam penelitian yang telah dilakukan, kegiatan bercerita yang digunakan adalah cerita yang mempunyai misi pendidikan. Bercerita tidak hanya berfungsi sebagai sebagai hiburan semata tetapi juga memiliki muatan pendidikan.

Ternyata manfaat dari kegiatan bercerita ini cukup banyak, antara lain adalah :

1. Mengembangkan fantasi, empati dan berbagai jenis perasaan lain.
2. Menumbuhkan minat baca.
3. Membangun kedekatan dan keharmonisan.
4. Sebagai media pembelajaran.

Adapun manfaat lain yang didapatkan oleh anak dengan kegiatan bercerita adalah :

1. Mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak.
2. Mengembangkan kemampuan berbicara anak.
3. Mengembangkan daya sosialisasi anak.
4. Sarana komunikasi anak dengan orangtuanya.
5. Media terapi anak-anak bermasalah.
6. Mengembangkan spiritualitas anak.
7. Menumbuhkan motivasi atau semangat hidup.
8. Menanamkan nilai-nilai dan budi pekerti.
9. Membangun kontak batin antara pendidik dengan murid.
10. Membangun watak atau karakter.
11. Mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek penghayatan.

Film dan Permainan yang Mengedukasi Anak

Film dan permainan adalah dua kegiatan yang menarik dan disukai oleh anak-anak. Kedua media tersebut juga mudah dihadirkan di dalam kehidupan sehari-hari dan dekat dengan dunia anak. Film dapat menghadirkan visualisasi dan suara dalam sekali kesempatan sedangkan permainan dapat dieksplorasi anak secara langsung dan berulang. Pada umumnya, film mencakup sebuah pesan, baik itu pesan pendidikan, informasi dan pendidikan. Film mewakili visualisasi dan suara dari sebuah alur cerita. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134).

Anak-anak umumnya sangat menikmati suatu permainan dan akan terus melakukannya saat mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono 2010: 44).
Piaget dalam Sujiono (2010: 44) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Patern dalam Dockett dan Fleer (2000:14) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Permainan yang dikemas menarik dalam kegiatan bermain dapat mengolah berbagai aspek perkembangan anak. Imajinasi, pengetahuan, nilai-nilai positif dan kemampuan bersosialisasi, dapat terkembangkan selama kegiatan bermain.

Lantas, bagaimanakah cara mengemas film dan permainan yang mengedukasi anak?

Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah :

1. Guru atau orang dewasa wajib menonton isi film dan mengeksplorasi permainan sebelum menyampaikannya kepada anak.
2. Pastikan film atau permainan tersebut sesuai dengan usia anak. Misalnya, anak usia 4-6 tahun memiliki rentang perhatian selama 9-12 menit. Dengan demikian, mereka dapat menonton film secara fokus selama rentang perhatian tersebut.
3. Jelaskan aturan dan tata cara bermain sebelum menonton ataupun melakukan suatu permainan.
4. Lakukan tanya jawab selama dan setelah kegiatan menonton atau melakukan suatu permainan yang terkait dengan perasaan anak ataupun nilai dan karakter positif yang ditemui.
5. Kegiatan menonton juga dapat dikembangkan dengan kegiatan berkarya. Misalnya, menggambar isi cerita, menebak akhir cerita, bermain peran sesuai dengan alur cerita ataupun alur dikembangkan sendiri, dan sebagainya.
6. Kegiatan permainan dapat lebih dikembangkan dengan cara anak bekerja sama membuat permainan berdasarkan versinya sendiri.

Adapun hal penting yang harus diperhatikan adalah cara mengemas kegiatan tersebut sehingga menarik minat anak dan mengolah banyak aspek perkembangan. Selain itu, pengembangan kegiatan yang dapat dilakukan semakin memperkaya wawasan dan keterampilan anak.

Menyemai 9 Nilai Antikorupsi melalui Perpustakaan/TBM dan Kegiatan Khusus/Festival

Perpustakaan di sini, bisa berarti perpustakaan sekolah, Taman Bacaan Masyarakat atau pun komunitas lainnya yang menyediakan buku dan bahan pustaka lainnya, seperti, kumpulan artikel, majalah, dan film untuk dibaca atau dimanfaatkan oleh pengunjung.

Sedangkan kegiatan khusus/festival adalah kegiatan yang bisa dilakukan, baik itu oleh perpustakaan atau suatu lembaga, sebagai media publikasi dan promosi lembaga yang bersangkutan di luar kegiatan rutin. Kegiatan khusus/festival biasanya :

- dilaksanakan dengan jeda waktu yang cukup panjang, antara pelaksanaan kegiatan pertama dan selanjutnya, misal 1 tahun sekali, 2 tahun sekali, dan seterusnya.
- membutuhkan persiapan-persiapan khusus, karena biasanya melibatkan orang banyak sebagai penyelenggara maupun peserta, serta membutuhkan dana yang cukup banyak dalam pelaksanaannya. Persiapan ini biasanya dilakukan paling tidak beberapa bulan sebelum kegiatan berlangsung yang mencakup :

1. Merancang strategi : tentukan nama kegiatan, waktu pelaksanaan, susunan panitia, target, dan tujuan kegiatan sesuai kebutuhan lembaga
2. Skala prioritas : tentukan kepanitiaan yang biasanya terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, acara, dana, publikasi dan dokumentasi, logistik, dan konsumsi atau sesuai dengan kebutuhan
3. Anggaran : tentukan modal awal kegiatan dan dana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan
4. Sumber dana : berasal dari lembaga penyelenggara itu sendiri sebagai bentuk promosi, sponsor dari lembaga lain, dana sosial lembaga mitra (*corporate social responsibility*), kerja sama saling menguntungkan dengan lembaga mitra, pengumpulan dana dengan cara-cara tertentu (seperti berjualan pernak pernik, kaos, mengadakan kegiatan pengumpulan dana), donasi dari pihak lain, ataupun pendaftaran peserta.

5. Logistik : menyiapkan perlengkapan pendukung acara.
6. Evaluasi : dilakukan setelah selesai kegiatan, sebagai gambaran untuk kegiatan selanjutnya, serta pembuatan pertanggungjawaban untuk pendukung acara atau sponsor.

(Kimberly Bolan Taney, The Step by Step Library Make Over)

Dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran, yaitu di perpustakaan maupun kegiatan khusus/festival, buku-buku cerita untuk anak dari KPK, seri Tunas Integritas dan Si Kumbi Aku Anak Jujur, juga media CD musik, film dan dongeng, serta permainan papan (*boardgames*) dan kartu kuartet Sahabat Pemberani merupakan media-media yang dapat menjadi alat bantu yang menyenangkan dan bermakna untuk digunakan dalam berbagai kegiatan, sekaligus menghidupkan suasana, mengasah kreativitas, dengan nilai tambah menyemai 9 nilai antikorupsi kepada para peserta kegiatan.

Menyemai benih 9 nilai antikorupsi di perpustakaan dan kegiatan khusus/festival diantaranya dapat dilakukan dengan membaca, bercerita, berkarya kriya, bermain kartu, dan permainan papan, menulis, bermain peran, gerak dan lagu, dan melibatkan masyarakat sekitar.

Dalam pelaksanaan kegiatan di perpustakaan dan kegiatan khusus/festival, Anda bisa lebih bebas mewujudkan ide, asalkan masih sesuai dengan tujuan kegiatan tersebut dilaksanakan. Hal ini dimungkinkan karena dalam menyusun program perpustakaan dan merencanakan kegiatan khusus/festival, Anda lebih leluasa menentukan waktu yang dibutuhkan dengan kegiatan yang akan dilakukan, dibandingkan dengan pembelajaran di sekolah.

CONTOH PENGGUNAAN MEDIA-MEDIA DARI KPK DALAM KEGIATAN BERSAMA ANAK

Menonton Film "Sahabat Pemberani"

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10 - 20

Alat bahan :
- CD Film Sahabat Pemberani.

Pelengkap :
- CD player/TV/proyektor dan laptop.
- Speaker.

Yang dipelajari :
- Memahami bahasa reseptif dan ekspresif.
- Mengenal emosi diri dan orang lain.
- Menambah kosakata.
- Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.
- Memiliki perilaku yang mencerminkan kejujuran.
- Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.

Ayo lakukan !

- Anak menonton film “Sahabat Pemberani”.
- Anak diberikan pertanyaan tentang isi film dan tokoh yang terdapat di dalam cerita.
- Guru menghentikan film lalu mengajak anak untuk menebak tokoh yang mencuri pesawat Krisna.
- Anak menggambar tebakan tentang pencuri pesawat Krisna.
- Anak melanjutkan menonton film lalu guru mengajukan pertanyaan tentang jawaban anak.
- Melakukan tanya jawab dengan anak :
  - Apa yang Krisna lakukan ketika menyadari pesawatnya telah hilang?
  - Menurut kamu, apakah mengambil mainan orang lain itu perbuatan yang baik? Jelaskan alasannya!
  - Bagaimana perasaan orang tersebut jika ia dituduh mengambil mainan padahal ia tidak melakukannya?
  - Apa bedanya menemukan dengan mengambil barang tanpa meminta izin terlebih dahulu?
  - Petunjuk apa saja yang kamu temukan sebelum kamu menebak pencurinya?

Pengayaan :

- Berkarya menggambar akhir dari cerita film.

DOKUMENTASI

Menyanyi, Menari, Berdramatisasi, Berbahasa

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10-20 anak.

Alat bahan :
- CD lagu Aku Anak Jujur (lagu Sayap Kecil).

Pelengkap :
- CD player/TV/proyektor dan laptop.
- Speaker.

Yang dipelajari :
- Mengenal rasa bersyukur, saling menghargai, dan mengenal keunikan diri.
- Berani berekspresi melalui gerak, lagu, dan drama.
- Mengenal kosakata baru dan lawan kata.

Ayo lakukan !
- Mendengarkan lagu, simak liriknya, dan buat gerakannya.
- Melakukan tanya jawab dengan anak:
  - Mengapa Tuhan menciptakan makhluknya berbeda-beda?
  - Apa yang terjadi jika Tuhan menciptakan semua orang sama?
  - Jika kamu sama dengan temanmu (fisik, kemampuan, kelebihan, kelemahan) kira-kira apa yang akan terjadi?
- Sebutkan kosakata baru yang muncul di dalam lirik lagu yang didengar.
- Minta anak menjelaskan maknanya menggunakan bahasa sederhana, mencari padanan katanya, dan mencari lawan katanya.
- Menyanyi bersama.
- Anak bermain peran sesuai dengan lirik lagu.

Pengayaan :
Anak dapat diajak menciptakan lagu sendiri menggunakan irama lagu yang disukainya, dengan mengganti lirik lagunya.

Bermain Peran 'Gaun Putri Rara'

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10-20 anak.

Alat bahan :
- Buku Seri Tunas Integritas, judul cerita Gaun Putri Rara.

Pelengkap :
- Panggung (meja yang diubah menjadi panggung).
- Berbagai bentuk kostum yang disesuaikan dengan buku-buku yang dipilih.

Yang dipelajari :
- Kejujuran.
- Kasih sayang orangtua kepada anak.
- Bertanggung jawab.
- Peduli.

Ayo lakukan !

- Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (sekitar 4-5 orang).
- Membacakan cerita Gaun Putri Rara.
- Anak diminta untuk melihat gambar di dalam buku.
- Anak menjawab pertanyaan seputar isi cerita.
- Anak berbagi peran lalu menyiapkan perlengkapan bermain peran yang telah disediakan.
- Anak bermain peran sesuai dengan alur cerita.
- Anak diajak untuk melakukan refleksi tentang nilai-nilai dan perilaku positif
- Melakukan tanya jawab dengan anak :

  - Mengapa Putri Rara berpura-pura sakit perut?
  - Apakah kamu pernah berani berkata jujur kepada ayah dan ibumu? Bagaimana rasanya?
  - Apa yang akan kamu ucapkan kepada ibu yang selalu merawatmu ketika kamu sakit?
  - Mengapa anak perempuan memakai gaun saat acara pesta? Mengapa tidak memakai pakaian tidur?
  - Apa yang dilakukan oleh ibu ketika Putri Rara sakit? Mengapa ibu memanggil dokter untuk memeriksa Putri Rara?

Pengayaan :

- Bermain peran dengan menggunakan cerita di buku Tunas Integritas lainnya.

DOKUMENTASI

Senam Kumbinesia untuk Modo

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10-20 anak.

Alat bahan :

- Buku Modo Tak Mau Menari.
- CD lagu Kumbinesia.

Pelengkap :

- CD player/TV/proyektor dan laptop.
- Speaker.
- Ensiklopedia tarian dan musik.

Yang dipelajari :

- Mengenal sikap jujur, berani, menghargai, empati, dan kerjasama.
- Kreatif membuat gerakan tari/senam sesuai dengan irama lagu.
- Mengetahui salah satu tarian tradisional di Indonesia.

Ayo lakukan !

- Membaca buku cerita bersama-sama.
- Melakukan tanya jawab dengan anak :
  - Apa penyebab Modo tidak berkata jujur pada teman-temannya?
  - Bagaimana perasaan Modo saat ia merasa tidak dapat menari seperti teman-temannya?
  - Bayangkan jika kamu seperti Modo, apa perasaanmu dan apa yang akan kamu lakukan?
  - Apa yang dapat kita lakukan agar Modo kembali percaya diri?
  - Bagaimana cara kita menghibur Modo yang sedang sedih dan membuat Modo kembali percaya diri? Apakah tarian sederhana bisa membuat Modo kembali percaya diri?
- Dengarkan lagu Kumbinesia dan buat gerakan tari yang sesuai dengan irama lagu.
- Bagi ke dalam beberapa kelompok. Ajak mereka membuat gerakan tarian sesuai dengan irama musik.
- Menari bersama secara bergantian.
- Akhiri kegiatan dengan cerita perasaan dan pengalaman selama berkegiatan.

Pengayaan :

- Mencari tahu tentang tarian tradisional lainnya.
- Membuat lagu tentang kejujuran, keberanian, empati, dan kerjasama.

Gudang Penyimpanan Wortel untuk Osyi

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10-20 anak.
Alat bahan :
- Film Keranjang untuk Osyi.
- Kartu suku kata.
- Kartu petunjuk (gambar dan angka).
- Balok kayu.

Pelengkap :
- CD player/TV/proyektor dan laptop.
- Speaker.
- Jepit jemuran/benda lain.
- Keranjang.

Yang dipelajari :
- Mengenal sikap jujur, tanggung jawab, kerjasama, dan pantang menyerah.
- Mencoba menemukan alternatif pemecahan masalah saat membuat gudang dari balok kayu.
- Memahami konsep bentuk, angka, dan huruf sebagai persiapan baca, tulis dan hitung.

Ayo lakukan !

- Menonton film.
- Melakukan tanya jawab dengan anak:
  - Mengapa tidak ada yang mau meminjamkan keranjang pada Osyi?
  - Bagaimana perasaan Osyi saat ia tidak mendapatkan keranjang untuk wortelnya?
  - Apa yang harus dilakukan jika kita lupa mengembalikan barang yang kita pinjam?
  - Apa yang dapat kita lakukan agar Osyi dapat memanen sisa wortel di kebunnya dengan cepat?
  - Bagaimana cara kita menyimpan wortel-wortel yang sudah dipanen?
- Ajak anak mencari kartu suku kata untuk mencari pasangan bermain.
- Mintalah setiap pasangan menentukan pemegang keranjang dan pemegang kartu petunjuk.
- Ambil balok kayu sesuai dengan gambar dan jumlah yang tertera pada kartu.
- Buatlah gudang penyimpanan wortel yang kokoh dan tertutup menggunakan balok yang diambil.
- Gunakan benda-benda di sekitar untuk memperkaya rancangannya.
- Ajak anak menceritakan hasil rancangannya.

Pengayaan :

- Permainan mengelompokkan balok sesuai bentuknya setelah selesai bermain.

DOKUMENTASI

Boneka Jari Kumbi dan Teman-Teman

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10-20 anak.

Alat bahan :
- Buku Piknik Bersama Kumbi.
- Kertas polos.
- Alat tulis.
- Pensil warna.
- Kain flanel.

Pelengkap :
- Gunting.
- Lem.
- Perekat (Velcro).

Yang dipelajari :
- Mengenal sikap tanggung jawab, ketekunan, menghargai, kerja sama, dan disiplin.
- Menggunakan alat tulis untuk menggambar berbagai objek.
- Mengenal nama-nama binatang dan karakteristiknya.

Ayo lakukan !

- Membaca buku dengan interaktif.
- Melakukan tanya jawab bersama anak:

  - Ada berapa teman Kumbi? Bisakah kalian menyebutkannya?
  - Manakah binatang yang sama dengan Kumbi dan teman-temannya? Sebutkan namanya?
  - Menurutmu, mengapa Bimo bangun tidur paling akhir?
  - Bayangkan jika Kumbi tidak memiliki teman. Bagaimana perasaanya?
  - Apa yang bisa kita lakukan jika Kumbi tidak memiliki teman?

- Ajak anak menggambar dan mewarnai gambarnya.
- Biarkan mereka memilih tokoh yang akan digambar.
- Bantu mereka melaminasi gambar dan memasang velcro .
- Mintalah anak menempelkannya pada kain yang sudah dibuat.
- Ajak mereka bercerita menggunakan boneka jarinya.

Pengayaan :

- Permainan mencari teman Kumbi yang hilang.
- Menyusun puzzle Kumbi dan teman-teman.

Usia 3-6 Tahun

Warga Disiplin Kota Oncom

Jumlah anak : 10-12

Alat bahan :

• Buku Seri Tunas Integritas
Judul cerita 'Kota Oncom' dan judul cerita 'Chacha Harus Tahu'

Pelengkap :

• Rambu-rambu lalu lintas

Yang dipelajari :

• Mengenal sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan taat pada peraturan.
• Dapat melakukan tata cara berlalu lintas dengan baik.
• Mengetahui aturan-aturan lalu lintas yang harus dipatuhi ketika berada di jalan.

Ayo lakukan !

• Membaca buku cerita bersama-sama.
• Melakukan tanya jawab dengan anak:
  - Apa yang harus kita lakukan saat kita berada di jalan raya?
  - Mengapa kita harus mematuhi rambu-rambu lalu lintas?
  - Bayangkan jika kamu menjadi Chacha atau warga Kota Oncom, apa perasaanmu dan apa yang akan kamu lakukan?
  - Apa yang dapat kita lakukan agar kita juga dapat disiplin seperti warga Kota Oncom?
  - Bagaimana cara kita agar selalu aman di jalan raya?
• Lakukan bermain peran menjadi warga Kota Oncom yang disiplin dan taat aturan dengan warga kota lain yang tidak taat aturan.
• Buatlah gambar tentang kegiatan bermain peran yang sudah dilakukan!
• Ceritakan tentang perasaan, perilaku, dan harapan anak!

Pengayaan :

• Mencari gambar-gambar rambu lalu lintas yang tersembunyi.

DOKUMENTASI

Kami Sahabat Pemberani

Usia 4-6 Tahun

Jumlah anak : 10-20 anak.

Alat bahan :
- Film Sahabat Pemberani.
- Kartu bercerita (kartu tokoh, kartu waktu, dan kartu tempat).

Pelengkap :
- Meja/bangku.
- Karpet.

Yang dipelajari :
- Mengenal sikap jujur, tanggung jawab, berani, kerjasama, dan pantang menyerah.
- Dapat menyusun kalimat atau cerita berdasarkan gambar.
- Mengetahui cara berinteraksi dan berkomunikasi.

Ayo lakukan !

- Menonton film.
- Melakukan tanya jawab dengan anak:

- Mengapa mereka bisa tersesat di hutan?
- Bagaimana perasaan mereka saat tersesat di hutan?
- Apa yang harus dilakukan agar mereka bisa bertahan di dalam hutan?
- Jika telepon Krisna benar-benar rusak, bagaimana cara mereka pulang?

- Bermain peran menjadi “Sahabat Pemberani” yang tersesat.
- Ajak anak bermain kartu cerita. Minta anak mengambil kartu tokoh, tempat, dan waktu.
- Minta anak membuat cerita sesuai gambar kartu.
- Sulaplah meja menjadi panggung. Ajak anak bercerita di atas panggung.
- Akhiri kegiatan dengan memberikan pujian atas keberanian mereka bercerita.

Pengayaan :

- Membuat boneka jari atau tangan “Sahabat Pemberani” sebagai alternatif kegiatan membuat cerita.
- Permainan detektif, misalnya mencari jalan keluar dari hutan.

Usia 7-9 Tahun

Berimajinasi Dengan Membuat Robot

Jumlah anak : 20-28 anak.

Alat bahan :
- Buku Seri Tunas Integritas, judul cerita 'Bukan Barang Bekas'.
- Alat tulis (spidol).
- Barang bekas (kardus bekas susu, botol-botol, kaleng-kaleng dan lain sebagainya).
- Selotip.
- Lem kertas.
- Kertas HVS.

Yang dipelajari :
- Nilai-nilai anti korupsi: jujur, peduli, tanggung jawab, berani, kerja keras, sederhana.
- Percaya diri, kerjasama.
- Menggunakan bahasa santun.

Ayo, lakukan !
- Lakukan tanya jawab seputar kegiatan rutin seperti :
  Siapa yang senang hari ini?
  Siapa yang tadi makannya habis?
  Siapa yang mencuci tangan sebelum makan?
  Siapa yang membereskan buku dan menyimpannya kembali di rak buku setelah membaca?
  Siapa yang pernah berbuat jujur?
  Siapa yang pernah berbohong?
  Kalau tidak jujur, apa akibatnya?
- Mendengarkan cerita berjudul "Bukan Barang Bekas".

- Diskusi tentang isi cerita.

Pertanyaan arahan :
- Bagaimana perasaan Hatta saat melihat anak-anak di panti asuhan?
- Mengapa Hatta ingin mengambil robot itu?
- Apa yang terjadi di panti asuhan itu?
- Apakah anak-anak ingin membantu teman-teman di panti asuhan?
- Apa yang bisa murid-murid lakukan untuk membantu Hatta memberikan sesuatu bagi anak-anak di panti asuhan?

- Berkelompok untuk membuat robot yang akan diberikan pada anak-anak di panti asuhan.
- Perlu juga dibuat kesepakatan mengenai peraturan dalam bekerja sama membuat robot, misalnya :

a. Jujur ketika mengambil alat bahan.
b. Bergiliran.
c. Pergunakan alat bahan (selotip, gunting, lem, kertas dan lain-lain) milik kelompok sendiri.
d. Jika perlu meminjam dari kelompok lain, harus meminta izin dengan santun.
e. Acungkan tangan jika ada pertanyaan atau ada alat bahan yang habis.
f. Bersihkan area kerja masing-masing jika sudah selesai bekerja.

- Menyiapkan alat bahan yang dibutuhkan untuk membuat robot.
- Diskusi untuk menentukan bentuk dari robot yang akan dibuat dan bahan yang akan digunakan.
- Uji coba memasangkan barang bekas menjadi bagian dari robot sebelum menempelkannya secara permanen.
- Merapikan alat bahan yang sudah digunakan dan membersihkan area kerja masing-masing setelah selesai

- Terakhir adalah mengaitkan cerita Hatta dengan kejujuran dan perilaku santun saat membuat karya.

Pertanyaan arahan :
- Apakah anak bersikap jujur ketika mengambil alat bahan?
- Siapa yang tadi meminjam alat bahan milik kelompok lain? Ketika meminjam, apakah anak sudah berkata santun?

- Bisa juga ditambahkan, membuat doa untuk anak-anak panti asuhan
- Menceritakan robot dan membacakan doa yang sudah dibuat (kegiatan bisa disesuaikan)

Anak pun...

1. Setelah mendengarkan cerita 'Bukan Barang Bekas', anak dapat belajar tentang nilai-nilai jujur, peduli, tanggung jawab, berani, kerja keras, sederhana.
2. Dengan menerima anggota kelompok yang sudah ditentukan, anak dapat menerima mensyukuri keberagaman karakteristik individu di sekolah/lingkungan sekitar.
3. Dengan membuat karya robot, anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
4. Melalui kegiatan berkarya membuat robot, anak dapat menunjukkan sikap jujur.
5. Dengan kegiatan mempresentasikan karya robot, anak dapat menunjukkan sikap percaya diri dan mengungkapkan cerita dengan bahasa yang santun.
6. Dengan merapikan alat bahan setelah berkarya, anak dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap alat bahan dan lingkungan.
7. Dengan membuat doa, anak dapat merasakan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Pengayaan :

- Isi kesepakatan tergantung dari diskusi bersama anak
- Cara pembentukan kelompok bisa menggunakan berbagai variasi seperti menyebutkan angka 1-5 (tergantung jumlah kelompok dan tujuanya) dan yang angkanya sama berkumpul menjadi satu kelompok atau kelompok berdasarkan permainan tertentu dan lain sebagainya.
- Untuk melatih kepekaan waktu, bisa ditentukan durasi waktu membuatnya.
- Untuk kegiatan di rumah, bisa dilakukan bersama kakak/adik/orangtua atau bahkan sendiri.
- Untuk guru, contoh penilaian terdapat pada lampiran.

DOKUMENTASI

Menggambar, Yuk!

Usia 6-10 Tahun

Jumlah anak : 20-28 anak.

Alat bahan :
- Buku Seri Tunas Integritas, judul cerita: Serbuk Ajaib Flo.
- Alat tulis (pensil, spidol, pensil warna).
- Kertas HVS.

Yang dipelajari :
- Nilai-nilai anti korupsi: jujur, tanggung jawab, berani, disiplin, kerja keras.
- Tidak berprasangka buruk.

Ayo, lakukan!
- Lakukan tanya jawab sebagai pengantar, misalnya ada yang menitipkan makanan pada anak-anak. Anak-anak lapar. Bolehkan anak-anak memakannya? Apa alasannya?
- Mendengarkan cerita 'Serbuk Ajaib Flo'
- Diskusi tentang isi cerita.

Pertanyaan arahan:
1. Mengapa Flo tidak bisa terbang lagi?
2. Mengapa Flo bisa kehabisan serbuk ajaib?
3. Mengapa Flo tidak berkata jujur saja?
4. Menurut anak-anak, bagaimana sikap Flo?
5. Bagaimana kira-kira perasaan Jack?
6. Kalau kita tidak bersikap jujur, apa akibatnya?

- Menggambar bagian yang disukai dari cerita 'Serbuk Ajaib Flo'

Anak pun...

1. Setelah mendengarkan cerita 'Serbuk Ajaib Flo, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai jujur, peduli, tanggung jawab, berani, kerja keras, sederhana.
2. Dengan menggambar, anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi.

Pengayaan :

- Karya bisa disesuaikan. Tidak hanya dalam bentuk gambar, tapi bisa berupa komik, poster, ajakan, drama, dan lain sebagainya.
- Untuk guru: contoh penilaian terdapat pada lampiran.
- Penilaian bisa disesuaikan dengan nilai-nilai/aspek-aspek yang ingin dikembangkan. Rentang penilaian bisa disesuaikan.

DOKUMENTASI

Mari Membuat Komik!

Usia 9-10 Tahun

Jumlah anak : 20-28 anak

Alat bahan :
- Buku Seri, judul cerita 'Mobil-mobilan Dido'
- Alat tulis dan kertas

Yang dipelajari :
- Nilai-nilai anti korupsi: jujur, tanggung jawab, kerja keras, berani, sederhana, peduli, mandiri, disiplin
- Percaya diri

Ayo, lakukan !
- Lakukan tanya jawab sebagai pengantar, misalnya siapa yang di rumahnya punya mainan, dari mana dan bagaimana anak-anak mendapatkan mainan itu?
- Mendengarkan cerita berjudul 'Mobil-mobilan Dido'.
- Diskusi tentang isi cerita.

Pertanyaan arahan :
1. Bagaimana pendapat kamu tentang cerita Dido?
2. Darimana Dido mendapatkan uang?
3. Ketika Dido tidak jujur, apakah hati Dido merasa tenang?
4. Apakah Dido malu bertemu dengan Beben ketika memainkan mobil-mobilan yang murah?

- Anak-anak membuat komik dan menceritakan komiknya.

Anak pun...

1. Setelah mendengarkan cerita 'Mobil-mobilan Dido', anak dapat belajar nilai-nilai jujur, tanggung jawab, kerja keras, berani, sederhana, peduli, mandiri, disiplin.
2. Setelah mendengarkan cerita 'Mobil-mobilan Dido', anak dapat mengembangkan imajinasi anak melalui pembuatan komik dengan tema 'jujur'.
3. Setelah menggambar komik, anak dapat menceritakan isi komiknya dengan percaya diri.

Pengayaan :

- Karya bisa disesuaikan. Tidak hanya dalam bentuk komik , tapi bisa berupa drama, mengarang cerita, dan lain sebagainya.
- Untuk guru: contoh penilaian terdapat pada lampiran.
  Penilaian bisa disesuaikan dengan nilai-nilai/aspek-aspek yang ingin dikembangkan. Rentang penilaian bisa disesuaikan.

DOKUMENTASI

Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung

Usia 7-8 Tahun

Jumlah anak : 20-28 anak.

Alat bahan :
- Film Sahabat Pemberani dengan judul 'Terdampar di Hutan Lindung'
- Kertas
- Alat tulis
- Pemutar film/laptop
- Layar/ TV

Yang dipelajari :
- Nilai-nilai antikorupsi: jujur, tanggung jawab, disiplin

Ayo, lakukan !
- Lakukan tanya jawab bersama anak sebelum menonton.

Pertanyaan arahan :
1. Apa kira-kira cerita film ini?
2. Apakah anak-anak pernah mengalami seperti cerita dalam film?

- Menonton film bersama.
- Saat menonton film, ada waktu-waktu tertentu film diberhentikan dan lakukan diskusi dengan pertanyaan misalnya :

  1. Krisna kehabisan jatah makanan dan masih ada makanan milik teman-temannya. Apakah Krisna akan menghabiskan makanan teman-temannya tersebut?
  2. Saat tiba di kebun pisang dan Kirana merasa sangat lapar, apa yang akan dilakukan Kirana?
  3. Apakah pemilik kebun itu akan menolong Kirana dan Panji?

- Melakukan diskusi setelah film selesai.

  Pertanyaan arahan :
  1. Siapa yang mengalami hal yang sama seperti dalam cerita?
  2. Mengapa kita harus jujur?
  3. Bagianmana dari film yang menunjukkan perbuatan disiplin, jujur, dan tanggung jawab?
  4. Pernahkan anak-anak dituduh tidak jujur? Apa yang dirasakan jika mengalami hal seperti itu?

- Menggambarkan bagian film yang mengandung nilai disiplin, jujur, dan tanggung jawab.
- Beri keterangan gambar yang berisi judul dan nilai yang digambarkan.

Anak pun...

- Setelah menonton film, anak dapat belajar tentang nilai disiplin, jujur, dan tanggung jawab.
- Setelah menonton film, siswa dapat menyebutkan contoh perilaku yang terkait dengan nilai-nilai antikorupsi disiplin, jujur, dan tanggung jawab.
- Melalui film, anak belajar tentang kerjasama.
- Melalui kegiatan menggambar, anak dapat menuangkan pemahamannya terkait nilai-nilai antikorupsi yang terdapat dalam film.

Pengayaan :

- Kegiatan sesudah menonton bisa bervariasi seperti bermain peran, dan lain-lain.
- Untuk guru, bisa dilakukan penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Contoh penilaian ada di dalam lampiran.

DOKUMENTASI

Usia 7-8 Tahun

Membaca Cerita 'Suatu Hari di Museum Seni'

Jumlah anak : 20-28 anak.

Alat bahan :

- Buku Seri Si Kumbi Anak Jujur, judul cerita 'Suatu Hari di Museum Seni'
- Kertas ukuran A5
- Pensil warna
- Spidol

Yang dipelajari :

- Nilai-nilai anti korupsi: jujur, tanggung jawab, peduli
- Empati, pantang menyerah

Ayo Lakukan!

- Dibuka dengan pertanyaan

  Pertanyaan arahan :
  Mengucap salam
  1. Apakah anak-anak pernah pergi ke museum seni?
  2. Apa saja yang bisa dilihat di sana?
  3. Kegiatan apa saja yang bisa dilakukan di sana?

- Cerita 'Suatu Hari di Museum Seni' dibacakan
- Diskusi setelah cerita dibacakan

  Pertanyaan arahan :
  1. Apa masalah yang terjadi dalam cerita tadi?
  2. Bagaimana akhir dari cerita tadi?
  3. Apa hal yang bisa kita contoh dari cerita tadi?
  4. Apa hal yang tidak boleh kita tiru?
  5. Apa yang sebaiknya kita lakukan jika kita menjadi tokoh kancil?

- Menggambar sesuai dengan isi buku kemudian menuliskannya kembali

Anak pun...

- Setelah mendengar cerita, anak dapat menceritakan kembali isi buku, membuat kesimpulan, menggambarkan isi cerita.

Pengayaan

- Pertanyaan yang diajukan bisa beraneka ragam. Contoh lain pertanyaan untuk diskusi dengan anak :

  1. Apa judul buku yang dibacakan?
  2. Siapa saja tokoh yang ada dalam cerita?
  3. Di mana tempat kejadian yang ada dalam cerita?
  4. Bagaimana awal ceritanya?
  5. Bagaimana tengah ceritanya?

- Kegiatan membacakan cerita ini juga bisa digunakan untuk mengamati kemampuan menyimak anak.

- Untuk guru : bisa digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Dapat diintegrasikan dengan pelajaran Seni atau Pendidikan Kewarganegaraan. Penilaian yang dapat dilakukan : sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Contoh bentuk penilaian ada di dalam lampiran

DOKUMENTASI

Jumlah anak : 2-4 anak.

Alat bahan :
- Permainan Papan Sahabat Pemberani

Yang dipelajari :
- Nilai antikorupsi: jujur, tanggung jawab
- Menghargai orang lain, kerjasama

Ayo, lakukan !
- Pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan yaitu membantu para warga dengan cara mengembalikan barang-barang mereka yang telah diambil oleh robot.
- Jelaskan aturan permainan:
  - Membuat kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
  - Setiap anak memilih karakter yang akan ia mainkan.
  - Setiap anak akan melemparkan dua dadu. Satu untuknya dan satu lagi untuk karakter robot.
  - Setiap kali harus berhenti, anak akan membuka kartu. Ada dua jenis kartu yaitu kartu barang dan kartu kasus.
  - Bila anak berada di kotak yang sama dengan robot, maka kartu barang yang sudah ia kumpulkan harus diserahkan pada robot tersebut.
  - Permainan akan berakhir ketika semua barang sudah kembali kepada para pemilik rumah.

Permainan Papan Sahabat Pemberani

Usia 8-9 Tahun

- Permainan dimulai setelah ada aba-aba mulai.
- Bermain mengikuti aturan. Misalnya harus menyerahkan kartu barang pada robot ketika berada di kotak yang sama.
- Pemain menyelesaikan masalah berdasarkan kasus yang mereka dapatkan.
- Pemain memilih jawaban yang tepat untuk setiap kasus.
- Refleksikan proses permainan dengan melakukan tanya jawab.

Pertanyaan arahan :

- Apa perasaan yang muncul saat melakukan permainan tersebut?
- Apa perasaan kamu ketika kamu sudah mengumpulkan banyak kartu barang dan harus diberikan pada robot?
- Apakah kamu dapat mengumpulkan kartu barang milik warga itu sendirian?
- Apa perasaanmu ketika berhasil mengembalikan barang milik warga?
- Adakah kata baru yang kalian temukan dalam permainan ini?
- Bagaimana perasaaanmu ketika kamu mendapatkan kartu kasus yang tidak bisa kamu selesaikan?

- Berikan apresiasi pada anak terkait proses permainan yang sudah mereka lakukan.

Anak pun...

- Belajar nilai-nilai antikorupsi jujur, dan tanggung jawab
- Belajar menghargai dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan
- Belajar mengikuti aturan dan menerima kekalahan
- Melatih kemampuan menyelesaikan masalah berdasarkan kasus yang mereka dapatkan. Anak memilih jawaban yang tepat untuk setiap kasus
- Mengembangkan kemampuan berbahasa dan komunikasi

Pengayaan :

• Kegiatan dilakukan saat istirahat atau waktu-waktu luang.

• Untuk guru :

Selama kegiatan berlangsung, guru dapat melakukan :

- Penilaian sikap : kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, menghargai orang lain, mengikuti aturan permainan.
- Penilaian keterampilan : mendengarkan instruksi, membaca, memahami soal cerita, kemampuan menyelesaikan kasus.
- Penilaian dapat disesuaikan dengan tujuan kegiatan. Contoh bentuk penilaian terdapat dalam lampiran.

DOKUMENTASI

Jumlah anak : 2-4 anak.

Alat bahan :
• Kartu Kuartet Sahabat Pemberani

Yang dipelajari :
• Nilai-nilai antikorupsi: displin, jujur, tanggung jawab, dan sederhana.
• Kosakata baru

Ayo, lakukan!
• Anak bekerja sama untuk mencapai tujuan yaitu mengumpulkan satu seri kartu dalam kategori tertentu.
• Jelaskan aturan permainan
  - Anak membuat kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
  - Setiap anggota akan mendapatkan 5 buah kartu.
  - Anak harus mengumpulkan satu seri kartu (1 seri berisikan 4 kartu yang bertema sama).
  - Secara bergiliran, anak mengumpulkan kartu dari teman di sebelahnya hingga semua kartu habis
  - Anak yang mengumpulkan jumlah seri yang terbanyak adalah pemenangnya.
• Permainan dimulai setelah ada aba-aba mulai.

Usia 6-12 Tahun

- Refleksikan proses permainan dengan melakukan tanya jawab setelah permainan selesai.

  Pertanyaan arahan :
  - Apa perasaan kamu saat melakukan permainan tadi?
  - Apa perasaan kamu ketika dapat mengumpulkan banyak kartu seri?
  - Apakah kamu dapat mengumpulkan kartu itu sendirian?
  - Apa perasaanmu ketika kamu ingin mengumpulkan seri kartu tertentu dan ternyata seri itu yang diminta oleh temanmu?
  - Adakah kata baru yang kalian temukan dalam permainan ini?
- Berikan apresiasi pada anak terkait proses permainan yang sudah mereka lakukan.

Anak pun...
- Belajar nilai-nilai antikorupsi jujur, dan tanggung jawab.
- Dapat menyebutkan kosakata baru misalnya displin, jujur, tanggung jawab dan sederhana.
- Belajar menghargai dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan.
- Belajar mengikuti aturan dan menerima kekalahan.
- Mengembangkan kemampuan berbahasa dan komunikasi.

Pengayaan :
- Kegiatan dilakukan saat istirahat atau waktu luang.
- Untuk guru :

  Melalui kegiatan ini, guru dapat melakukan pengamatan sikap terkait nilai-nilai antikorupsi seperti displin, jujur, tanggung jawab, dan sederhana. Contoh bentuk penilaian terdapat dalam lampiran.

DOKUMENTASI

Senam Sahabat Pemberani

Dalam salah satu lomba yang kami adakan, yaitu lomba taekwondo usia dini se-Kota Bandung, GagasCeria *Super Cadet Championship*, kami menjadikan kegiatan senam Sahabat Pemberani sebagai kegiatan pembuka acara lomba. Sekitar 20 orang anak terpilih, membawakan senam Sahabat Pemberani di hadapan ratusan penonton. Kegiatan ini juga merupakan bentuk sosialisasi media KPK sebagai media untuk pendidikan anti korupsi.

Festival Bandung Mendongeng

Kegiatan ini bertujuan membudayakan kembali dongeng, dongeng itu mudah, dongeng itu baik melalui kisah-kisah yang dibawakan banyak pendongeng dengan gaya dan ciri khas berbeda. Dalam penyelenggaraan kegiatan ini, kami mengajak KPK untuk bekerjasama, sehingga nilai-nilai antikorupsi terus tumbuh dan berkembang. Kegiatan yang dilaksanakan bersama KPK di festival ini adalah:

- Relawan dongeng sukses memukau anak-anak dengan cerita dari buku KPK. Semoga tak hanya memukau, tapi meresap dalam hati para pendengar.
- *Workshop boardgames* sekaligus uji permainan papan KPK untuk anak dan masyarakat umum.
- Bekerjasama mengadakan lomba Pendongeng Cilik Tunas Integritas yang diikuti oleh 48 peserta dari berbagai sekolah dasar di Bandung.
- Menyediakan bingkisan berupa buku dan pernak-pernik untuk para pendongeng, dengan harapan, buku tersebut dapat dipakai untuk bercerita dalam kegiatan-kegiatan para pendongeng tersebut.

ATAN KHUSUS/FESTIVAL

Lampiran

Kaitan dengan Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar

Beberapa contoh penggunaan media-media KPK bisa mengembangkan Kurikulum 2013 antara lain:

Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar	Contoh penggunaan media-media KPK
Kompetensi Inti 1 Sikap Spiritual	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	• Berimajinasi dengan membuat robot • Mari membuat komik! • Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung • Permainan Sahabat Pemberani • Bermain Kuartet
		Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di sekolah	• Berimajinasi dengan membuat robot • Permainan Sahaba Pemberani • Bermain Kuartet
		Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	• Menggambar, Yuk! • Permainan Sahabat Pemberani • Bermain Kuartet

Kompetensi Inti 2 Sikap sosial	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya	Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	• Berimajinasi Dalam Membuat Robot • Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung • Permainan Sahabat Pemberani • Bermain Kuartet
		Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	• Berimajinasi dalam membuat robot • Mari Membuat Komik • Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung • Permainan Sahabat Pemberani • Bermain Kuartet
		Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di rumah	• Menggambar, Yuk! • Permainan Sahabat Pemberani • Bermain Kuartet
		Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.	• Menggambar, Yuk! • Mari Membuat Komik!

Contoh bentuk penilaian dalam Kurikulum 2013

a. Penilaian Sikap : jujur, kerjasama, percaya diri, tanggung jawab, berkata santun, dan lain-lain. (Sesuai nilai-nilai yang diamati)

No	Nama peserta didik	Jujur				Kerja sama				Percaya diri				Tanggung jawab				Berkata santun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

b. Penilaian Pengetahuan (Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung)

Contoh pertanyaan untuk penilaian:

1. Sebutkan perilaku-perilaku tanggung jawab!
2. Sebutkan perilaku jujur yang terdapat dalam film!
3. Apa saja perilaku disiplin yang terdapat dalam film?
4. Kenapa kerjasama merupakan hal yang penting?

c. Penilaian Keterampilan

Contoh:

Presentasi dan membuat doa (Berimajinasi Dengan Membuat Robot)

No	Nama peserta didik	Presentasi				Membuat doa			
		1	2	3	4	1	2	3	4

Rubrik penilaian:

Kalimat santun saat presentasi

1. Kalimat tidak dimengerti
2. Hanya sedikit kalimat yang dimengerti
3. Ada sedikit kalimat yang mudah dimengerti
4. Semua kalimat mudah dimengerti

Penilaian membuat doa:

1. Anak belum dapat merangkai kalimat doa secara mandiri
2. Anak membutuhkan banyak bimbingan untuk merangkai kalimat doa
3. Anak membutuhkan sedikit bimbingan untuk merangkai kalimat doa
4. Anak dapat merangkai merangkai kalimat doa dan sesuai dengan konten secara mandiri

Menggambar (Menggambar, Yuk!, Sahabat Pemberani Terdampar di Hutan Lindung)

No	Nama peserta didik	Kesesuaian cerita				Gambar		
		1	2	3	4	1	2	3

Rubrik penilaian :

Menggambar

1. Gambar tidak terdapat dalam cerita
2. Banyak bagian dalam gambar yang tidak sesuai dengan cerita
3. Ada sedikit bagian yang tidak terdapat dalam cerita
4. Gambar sesuai dengan cerita

Kriteria gambar (warna bervariasi, mewarnai sesuai bidang gambar) :

1. Tidak ada kriteria yang terpenuhi
2. Satu kriteria terpenuhi
3. Dua kriteria terpenuhi

Penilaian komik (Mari Membuat Komik)

No	Nama peserta didik	Kesesuaian dengan tema		Keterkaitan antar bagian				Menceritakan komik		
		Ya	Tidak	1	2	3	4	1	2	3

Rubrik penilaian:
Kesesuaian dengan tema
Ya : Komik tidak sesuai dengan tema
Tidak : Komik sesuai dengan tema

Keterkaitan antar bagian
1. Satu bagian dengan bagian lain tidak saling berkaitan
2. Sebagian kecil memiliki kaitan antar bagian, ada banyak yang tidak
5. Sebagian besar memiliki kaitan antar bagian, ada sedikit yang tidak
6. Satu bagian dengan lainnya saling terkait

Menceritakan komik
1. Belum dapat bercerita secara runtut
2. Kadang dapat bercerita dengan runtut, kadang tidak
3. Dapat bercerita dengan runtut

Lampiran

A. RINGKASAN CERITA DARI BUKU SERI TUNAS INTEGRITAS

Buku 1: BYUR!

Ada 5 kisah bergenre fabel dalam buku ini. Sifat dan perilaku yang biasanya dimiliki manusia digambarkan pada hewan-hewan yang menjadi tokoh cerita.

1. Adakah Keranjang Untuk Osyi?

Osyi memiliki kebun wortel dan sudah saatnya memanen wortel. Tapi, Osyi kesulitan membawa wortel-wortelnya. Ia membutuhkan keranjang, namun tak satu pun dari teman-temannya mau meminjamkan keranjang. Osyi kembali ke rumah dan menemukan bahwa di lemarinya banyak barang-barang yang ia pinjam dari teman-teman.Ia lupa mengembalikannya. Mungkin ini yang menyebabkan teman-temannya jadi malas meminjamkan barang kepada Osyi.

2. Fufu dan Si Pencuri

Fufu, seekor ikan kecil di laut, senang sekali ketika pamannya, Om Okto, memberinya oleh-oleh berupa makanan kesukaannya. Saking senangnya, ia sampai lupa menutup pintu depan rumah. Akibat kelalaiannya, Barakuda si Pencuri bisa masuk dengan mudah ke rumah dan mengambil benda-benda berharga milik orangtua Fufu. Fufu memberanikan diri menghadapi Barakuda dan mengagetkannya. Keberaniannya berhasil mengusir si pencuri dari rumah.

3. Hati-Hati, Bimo!

Bimo ingin bermain dan menangkap ikan di sungai. Semalam hujan turun lebat dan membuat arus sungai semakin deras. Namun, Bimo nekad dan tetap menyeberangi sungai karena merasa sudah besar. Tetapi Bimo tercebur dan nyaris hanyut. Untung Bimo berhasil meraih cabang pohon yang menjulur di atas sungai. Ternyata berani saja tidak cukup.

4. Permen Adik

Kakak mengambil satu permen Adik dari atas meja tanpa meminta izin. Ketika Adik datang dan ingin membagi-bagikan permen miliknya, ia pun sadar bahwa permen berwarna oranyenya hilang. Adikpun menangis. Kakak menjadi malu sendiri.

5. Kue Santan Kenari

Ratu hutan Tupavil akan berulang tahun besok. Saat memasak kue untuk ulang tahun Ratu, Ma Tupua merasa tidak enak badan dan pergi ke klinik. Ia menitipkan santan untuk diaduk hingga mendidih kepada Tulitel. Teman-teman mengajak Tulitel bermain. Tulitel pun memutuskan pergi bermain dan mematikan kompor. Keesokan harinya, pada saat dimakan, kue santan kenari Ma Tupua terasa asam dan berbau basi. Ma Tupua menjadi malu. Tulitel merasa bersalah melihat ini dan mengakui kelalaiannya kepada semua tupai.

Buku 2: HUJAN WARNA-WARNI

Buku ke-2 seri ini bergenre fantasi yang bernuansa ajaib dan imajinatif. Ada 4 cerita dalam buku ini.

1. Puisi Rajarima

Ada seorang penyair namanya Rajarima. Rajarima berduka karena ia tidak bisa menulis puisi ceria lagi. Ternyata, huruf A pergi meninggalkan Rajarima. Huruf A tidak mau lagi berada di belakang kata-kata. Akhirnya, huruf A menyadari bahwa ia tidak dapat membentuk kata jika sendirian dan huruf-huruf lain pun tidak mempunyai arti tanpanya. Negeri Katapun kembali ceria.

2. Kota Oncom

Andi dan Bowo selalu membantu orangtuanya berjualan comro sepulang sekolah. Sambil beristirahat, mereka membuat gambar di tanah berupa kota idaman di masa depan. Kota itu dinamai Nusantara 2050 atau Kota Oncom. Di kota idaman itu, semua penduduknya hidup mengikuti aturan sehingga kota menjadi tempat tinggal yang aman dan nyaman bagi seluruh penduduknya.

3. Hujan Warna-Warni

Suatu hari, Kumbi Kembar terpaksa berteduh di sebuah rumah karena hujan warna-warni turun deras. Tanpa disadari, tetesan hujan membuat tubuh Kumbi Kembar membesar, menjadi seukuran kakak beradik penghuni rumah. Kumbi Kembar kemudian mengajak bermain. Si Adik menyambut gembira, sementara sang Kakak sebenarnya merasa ngeri dengan kotoran yang dibawa Kumbi Kembar. Rumah menjadi berantakan setelah mereka bermain. Tentu saja mereka harus bersama-sama membereskan kembali rumahnya sebelum orangtua mereka datang.

4. Tamu dari Masa Depan

Seorang anak tiba-tiba muncul di kamarku. Ia minta segelas air minum dan minum dengan nikmatnya. Ternyata ia berasal dari masa depan. Ia bercerita bahwa di kehidupannya sudah tidak ada air lagi. Setiap penduduk diberi jatah 3 kapsul air per hari. Aku menjadi sadar, ternyata air bisa habis jika kita tidak menghemat penggunaannya di masa sekarang.

Buku 3: YA AMPUN!

Dalam buku ini ada 5 cerita bernuansa dongeng, dengan para tokoh seperti putri, raja, ratu, dan peri.

1. Gaun Putri Rara

Putri Rara adalah seorang putri. Ia tidak suka memakai gaun. Putri Rara lebih suka memakai celana, memanjat pohon, dan bermain layangan. Suatu hari, ada acara penting di kerajaan yang mengharuskannya memakai gaun kerajaan. Putri Rara bersembunyi dan pura-pura sakit supaya tidak perlu menghadiri upacara itu. Namun, Putri Rara bosan karena harus berdiam dan tidur di kamar saja. Putri Rara pun memutuskan untuk menceritakan hal yang sesungguhnya kepada Ratu dan Raja. Ternyata, orangtuanya mengijinkan Putri Rara untuk tidak memakai gaun.

2. Serbuk Ajaib Flo

Flo adalah peri yang malas berjalan. Ia kehabisan serbuk ajaib yang membuatnya bisa terbang ke mana pun. Padahal, masih 2 hari lagi Jack si pengantar serbuk ajaib datang untuk mengantar serbuk ajaib. Ternyata Jack datang mengantar serbuk ajaib untuk Nenek Olin. Flo mengambil sedikit serbuk itu. Apakah Nenek Olin akan mengetahui perbuatan Flo?

3. Kerjakan Segera, Putri!

Putri Ela tidak suka menenun, tapi semua anak perempuan di kerajaannya harus belajar menenun. Putri Ela yang pintar terus saja menunda-nunda pekerjaan. Akhirnya, ketika anak perempuan lain sudah menyelesaikan tenunannya dan mulai bermain, Putri Ela masih harus menyelesaikan tugasnya menenun sendirian.

4. Sayap Mini Remi

Remi adalah peri bersayap pendek. Karena sayapnya pendek, ia tak bisa terbang tinggi. Remi juga tidak bisa menjadi peri pemetik buah ceri. Ia hanya bisa membantu memetik buah beri di kebun Kakek Beri. Apakah Remi harus berkecil hati? Ternyata, ia tetap bisa membantu kerajaan peri dengan caranya sendiri.

5. Ya Ampun, Sabar Dong!

Penduduk kerajaan berkumpul karena ingin bersalaman dengan Raja dan Ratu. Semuanya berdesakan hingga tak ada yang bisa maju. Untung ada Putri Rara yang sigap mengatur antrian. Karena mereka tertib, semua bisa berjalan dengan lancar.

Kuartet Sahabat Pemberani (dimainkan oleh 2-4 pemain, mulai usia 6 tahun / sudah membaca lancar)

- Setiap pemain akan mendapat 5 buah kartu yang sudah diacak.
- Tugas pemain adalah mengumpulkan 1 seri kartu dengan nilai integritas yang sama. Misal 1 seri kartu Tanggung jawab. Setiap seri terdiri dari 4 kartu.
- Anak bergiliran meminta kartu yang ia inginkan pada teman di sebelahnya. Begitu seterusnya sampai kartu habis.
- Pemenang permainan adalah yang berhasil mengumpulkan seri paling banyak.

~ “ ~

Daftar Pustaka

Damani, Ryfavie., *Agar Tunas Itu Tumbuh Berkembang, Panduan Penggunaan Seri Tunas Integritas*, Komisi Pemberantasan Korupsi, Jakarta, 2012

Dodge, D., Colker, L. & Heroman, C., *Creative Curriculum for Preschool, Teaching Strategies*, US, 2011

Santrock, John W., *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*, Kencana, Jakarta, 2007

Morrison, George S., *Fundamentals of Early Childhood, 5th Edition*, Pearson, New Jersey, 2008

Rasyid, Fathur. 2010. *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*. Yogyakarta: Diva Pass

Djohan, Effendi. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: penerbit buku baik.

Graham, Melani dan Stanton Procter. 2003. *Longman: songs and chants*. Hongkong: longman Asia ELT

Kimberly Bolan Taney, *The Step by Step Library Make Over*

Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti

Sujiono, Yuliani Nurani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks, 2010

Latif, Mukhtar dkk, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi, Edisi Pertama, Kencana Prenada Media Group, Jakarta,2013.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Kemdikbud (Pusat Bahasa), Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. dalam http://http://kbbi.web.id

Damanik, Erikson. *Pengertian, Manfaat Dan Jenis-Jenis Storytelling (Bercerita) Menurut Ahli*. dalam http://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-manfaat-dan-jenis-jenis.html?m=1

Nugroho , Adhi Prasetyo. 2013. *Pengertian Film*. dalam https://adhitoge.wordpress.com /2013/09/01/pengertian-film/

Beraksi, itu artinya...

Berantas Korupsi Tiada Henti

Berani Melawan Korupsi

Berperilaku Antikorupsi

Berbudaya Antikorupsi

Bersikap Antikorupsi

Berpikir Antikorupsi

(Anda punya ide lain?)

SDgagasceria
perpustakaan élmuloka
Gagas Kinarya