

Pengembangan Media Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Teknologi yang Mengintegrasikan Kearifan Lokal dan Partisipasi Masyarakat

Baharudin*, Moh. Zalhairi
STKIP Al Amin Dompu, Dompus, Indonesia

*Corresponding Author: baharudinbimo99@gmail.com
Dikirim: 17-09-2025; Direvisi: 05-10-2025; Diterima: 06-10-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan partisipasi masyarakat di STKIP Al Amin Dompu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, validator tokoh masyarakat, serta angket respon mahasiswa. Subjek penelitian adalah 26 mahasiswa semester awal yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,3%, aspek media 90%, dan validasi tokoh masyarakat 93,3%. Ketiganya berada pada kategori sangat layak sehingga media dinyatakan memenuhi standar kelayakan baik dari sisi isi, tampilan, maupun relevansi kearifan lokal. Selanjutnya, hasil angket respon mahasiswa memperlihatkan bahwa aspek tampilan dan desain media memperoleh skor rata-rata 4,42 (sangat baik), kualitas materi 4,17 (baik), integrasi kearifan lokal 4,42 (sangat baik), interaktivitas dan partisipasi 4,12 (baik), serta manfaat dan efektivitas 4,62 (sangat baik). Berdasarkan hasil tersebut, media *flipbook* digital interaktif yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran anti korupsi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Antikorupsi; Kearifan Lokal

Abstract: This study aims to develop technology-based anti-corruption learning media that integrates local wisdom and community participation at STKIP Al Amin Dompu. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments include validation sheets from media experts, material experts, community leader validators, and student response questionnaires. The research subjects were 26 first-semester students taking the Anti-Corruption Education course. The validation results showed that the material aspect obtained a feasibility percentage of 93.3%, the media aspect 90%, and the validation from community leaders 93.3%. All three are in the very feasible category so that the media is declared to meet the feasibility standards in terms of content, appearance, and relevance of local wisdom. Furthermore, the results of the student response questionnaire showed that the appearance and design aspects of the media obtained an average score of 4.42 (very good), material quality 4.17 (good), integration of local wisdom 4.42 (very good), interactivity and participation 4.12 (good), and benefits and effectiveness 4.62 (very good). Based on these results, the developed interactive digital flipbook media is proven to be feasible and effective for use in anti-corruption learning.

Keywords: Learning Media; Antiorruption; Local Wisdow

PENDAHULUAN

Korupsi merupakan salah satu persoalan krusial yang hingga kini masih membayangi kehidupan bangsa Indonesia. Praktik korupsi tidak hanya menimbulkan kerugian secara finansial bagi negara, tetapi juga menggerogoti sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara (Arfa, 2023). Dampaknya terasa luas, mulai dari terhambatnya pembangunan, menurunnya kualitas pelayanan publik, hingga melemahnya kepercayaan masyarakat terhadap lembaga pemerintahan. Fenomena ini menunjukkan bahwa korupsi bukan sekadar pelanggaran hukum, melainkan juga penyakit sosial yang mampu merusak tatanan nilai dan moral masyarakat. Korupsi juga berimplikasi terhadap runtuhnya keadilan sosial karena menguntungkan kelompok tertentu dengan mengorbankan kepentingan rakyat banyak (Clammer, 2012). Ketika praktik korupsi mengakar dalam birokrasi maupun kehidupan sehari-hari, maka norma dan etika publik menjadi terdegradasi. Masyarakat secara perlahan dapat kehilangan kepekaan moral terhadap praktik penyimpangan tersebut, sehingga korupsi dianggap sebagai hal yang lumrah. Inilah yang menjadikan korupsi sebagai ancaman multidimensi bukan hanya persoalan hukum, tetapi juga ancaman terhadap pembangunan nasional dan integritas bangsa (Sugiarto, 2021).

Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai integritas dan membangun kesadaran antikorupsi di kalangan mahasiswa. Sebagai agen pembentukan intelektual dan moral, perguruan tinggi bukan hanya bertugas mencetak lulusan yang cerdas secara akademik, tetapi juga berkarakter kuat dalam menjunjung tinggi kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan (Mattar, 2022). Melalui pembelajaran antikorupsi, mahasiswa diharapkan mampu memahami bahwa integritas merupakan fondasi utama dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun profesional (Faridli et al., 2024).

Implementasi pendidikan antikorupsi di perguruan tinggi tidaklah bebas dari tantangan. Sebagian besar perguruan tinggi masih menghadapi keterbatasan dalam penyediaan media dan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga penyampaian materi antikorupsi sering kali bersifat normatif dan kurang menarik bagi mahasiswa (Munawwirah, 2023). Tantangan inilah yang menuntut adanya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kehidupan mahasiswa agar pendidikan anti-korupsi benar-benar dapat diinternalisasi.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran antikorupsi di STKIP Al Amin Dompus masih didominasi Pendekatan Konvensional. Proses perkuliahan umumnya mengandalkan metode ceramah dan diskusi sederhana tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif. Minimnya pemanfaatan teknologi membuat penyampaian materi terasa monoton, sehingga potensi untuk menumbuhkan keterlibatan aktif mahasiswa belum sepenuhnya terwujud. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya daya tarik pembelajaran serta kurang optimalnya upaya menanamkan nilai integritas secara mendalam. Penggunaan metode konvensional tanpa dukungan media digital cenderung mengurangi motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam memahami nilai-nilai karakter, termasuk integritas dan anti-korupsi (Baharudin & Awaluddin, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama beberapa dosen STKIP Al Amin Dompus, bahwa salah satu tantangan terbesar adalah kesulitan mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Walaupun disadari penting, tema antikorupsi sering kali terasa abstrak apabila tidak dikaitkan dengan praktik



kehidupan sehari-hari maupun kearifan lokal. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang kontekstual dan mahasiswa sulit menemukan relevansi antara materi yang dipelajari dengan realitas sosial dan budaya di sekitarnya. Diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani nilai-nilai universal antikorupsi dengan tradisi serta kearifan lokal masyarakat. Wawancara dengan beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar menyatakan kurang antusias dalam mengikuti perkuliahan karena media yang digunakan dianggap tidak interaktif dan kurang inovatif. Penyampaian materi yang masih dominan secara verbal membuat pesan antikorupsi sulit membekas dalam pengalaman belajar mereka. Menurut mahasiswa, pembelajaran akan lebih menarik apabila disajikan melalui media digital, visual, dan interaktif yang memungkinkan keterlibatan langsung.

Upaya mengatasi kendala pembelajaran, inovasi dalam pengembangan media berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan mendesak. Media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan (Permana et al., 2024). Penggunaan multimedia, animasi, maupun aplikasi interaktif mampu membantu mahasiswa memahami konsep antikorupsi secara lebih kontekstual, tidak terbatas pada teori semata. Dengan menghadirkan simulasi kasus nyata, diskusi berbasis platform digital, maupun permainan edukatif, mahasiswa dapat lebih terlibat secara aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi sarana pembentukan sikap kritis sekaligus pemahaman mendalam mengenai nilai integritas (Handayani & Mulyana, 2021).

Inovasi media pembelajaran tersebut perlu diperkaya dengan pengintegrasian kearifan lokal sebagai salah satu pendekatan yang membumi (Mahmudah, 2022). Nilai-nilai budaya seperti kejujuran, gotong royong, musyawarah, dan tanggung jawab sosial memiliki kedekatan yang erat dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa (Handayani & Mulyana, 2021). Ketika kearifan lokal ini diangkat dalam materi digital, mahasiswa akan lebih mudah mengaitkan prinsip antikorupsi dengan identitas budaya mereka sendiri (Yassa et al., 2023).

Pengembangan media pembelajaran antikorupsi tidak dapat hanya menjadi tanggung jawab perguruan tinggi semata, melainkan memerlukan keterlibatan aktif dari masyarakat. Partisipasi masyarakat dalam proses ini menjadi penting karena nilai-nilai sejatinya tidak hanya diajarkan, tetapi juga dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan masyarakat memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih kaya, realistis, dan kontekstual (Komalasari & Saripudin, 2015). Kehadiran pengalaman sosial dari masyarakat dapat memperluas perspektif mahasiswa dalam memahami praktik integritas, sekaligus memperkuat kesadaran bahwa pendidikan merupakan bagian dari gerakan sosial yang lebih luas. Selain memperkaya konten, keterlibatan masyarakat juga menegaskan bahwa upaya pemberantasan korupsi merupakan tanggung jawab kolektif (Nansi & Sudirman, 2022).

Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya dalam mengembangkan media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang tidak berhenti pada digitalisasi semata, melainkan memadukan unsur kearifan lokal dan partisipasi masyarakat. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya lebih menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi untuk memperkaya konten digital tanpa mempertimbangkan konteks sosial budaya tempat mahasiswa berada. Penelitian ini berbeda karena mengusung pendekatan yang lebih komprehensif dengan menjadikan



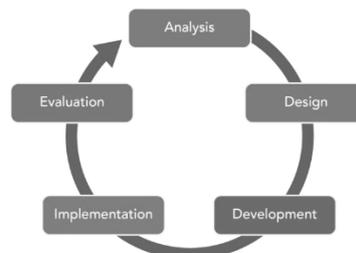
budaya lokal dan keterlibatan masyarakat sebagai elemen penting yang mendukung keberhasilan internalisasi nilai anti-korupsi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghadirkan media yang modern secara tampilan, tetapi juga kontekstual dan relevan dengan kehidupan mahasiswa. Integrasi kearifan lokal memungkinkan nilai-nilai budaya seperti kejujuran, gotong royong, dan tanggung jawab sosial diangkat menjadi materi pembelajaran yang dekat dengan realitas mereka. Sementara itu, keterlibatan masyarakat menambah dimensi sosial yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena mahasiswa dapat belajar langsung dari praktik nyata di lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dalam membangun karakter dibandingkan dengan model pembelajaran yang hanya mengandalkan konten digital.

Berdasarkan pemikiran tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang secara eksplisit mengintegrasikan kearifan lokal sekaligus melibatkan partisipasi masyarakat di STKIP Al Amin Dompu. Penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran antikorupsi dan memperkuat peran pendidikan tinggi sebagai agen perubahan sosial guna melahirkan generasi berkarakter dan berintegritas, sekaligus mendukung upaya pencegahan korupsi di masyarakat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pemilihan R&D didasari oleh tujuan penelitian, yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang valid, layak, dan sesuai dengan kearifan lokal. Pendekatan ini memungkinkan peneliti tidak hanya menciptakan produk, tetapi juga melakukan penilaian terhadap kualitas, kesesuaian materi, dan tanggapan pengguna, sehingga media yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Sedangkan Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang dipilih karena menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur melalui lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan, merancang media, membuat prototipe, melakukan uji coba, serta mengevaluasi dan menyempurnakan produk sebelum penerapan secara lebih luas. Menurut Szabo (2022), ADDIE merupakan salah satu model pengembangan media pembelajaran yang paling banyak digunakan karena fleksibilitasnya dan kemampuannya dalam menyesuaikan desain instruksional sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 26 mahasiswa semester awal program studi pendidikan bahasa inggris di STKIP Al Amin Dompu yang mengikuti mata kuliah pendidikan antikorupsi. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampel jenuh (total sampling) kerana jumlahnya relatif kecil sehingga memungkinkan diteliti secara menyeluruh sehingga memberikan hasil yang representatif.

Objek penelitian adalah media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan partisipasi masyarakat, dikembangkan dalam bentuk *flipbook* digital interaktif. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai perilaku korupsi, nilai-nilai integritas, serta penerapan kearifan lokal dalam konteks antikorupsi. Objek penelitian menjadi fokus evaluasi karena media tersebut merupakan produk utama hasil pengembangan, dan keberhasilan penelitian sangat bergantung pada kemampuan media dalam memenuhi tujuan pembelajaran, interaktivitas, serta keterlibatan aktif mahasiswa.

Prosedur Pengembangan (Tahapan ADDIE)

Analysis

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan mahasiswa semester awal terkait pembelajaran antikorupsi, mencakup pemahaman konsep korupsi, nilai integritas, dan kemampuan menerapkan prinsip antikorupsi. Analisis dilakukan melalui wawancara dan studi literatur mengenai karakteristik, pengalaman belajar, motivasi, serta tantangan mahasiswa, untuk memastikan media pembelajaran relevan dan mendukung proses belajar. Selain kebutuhan mahasiswa, tahap analisis juga mencakup identifikasi kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran. Kearifan lokal dipilih berdasarkan relevansinya dengan nilai-nilai integritas, transparansi, dan kejujuran, sehingga mahasiswa dapat memahami konsep antikorupsi dalam konteks budaya mereka sendiri.

Design

Tahap perancangan bertujuan merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang akan dikembangkan, seperti *flipbook* digital atau aplikasi interaktif, dengan alur yang sistematis dan mudah diikuti oleh mahasiswa. Pada tahap ini, konten antikorupsi disusun secara terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal, sehingga materi yang disampaikan kontekstual dan relevan dengan pengalaman mahasiswa. Pada tahap ini juga dibuat instrumen penelitian, meliputi lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, dan masyarakat sebagai validator kearifan lokal, serta angket respon mahasiswa, yang digunakan untuk menilai kualitas, interaktivitas, dan kesesuaian konten media sebelum implementasi.

Development

Tahap pengembangan dimulai dengan pembuatan prototipe media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Media ini mengintegrasikan berbagai teknologi pembelajaran, seperti video, animasi, dan kuis, untuk menyampaikan pesan antikorupsi secara interaktif. Setelah prototipe selesai dibuat, dilakukan validasi oleh beberapa pihak, yaitu ahli materi untuk menilai kesesuaian konten, ahli media untuk mengevaluasi desain dan interaktivitas, serta masyarakat lokal sebagai validator untuk memastikan konten kearifan lokal relevan dan autentik.



Masukan dari para validator ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan prototipe, sehingga media pembelajaran siap untuk diuji coba pada mahasiswa.

Implementation

Setelah prototipe media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dari validator, media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan partisipasi masyarakat kemudian diimplementasikan pada kelas yang terdiri dari 26 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Antikorupsi. Pada tahap ini, mahasiswa menggunakan media secara langsung selama proses pembelajaran, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan berbagai fitur seperti video, animasi, dan kuis. Setelah pembelajaran selesai, mahasiswa mengisi angket respon yang bertujuan untuk menilai beberapa aspek, yaitu tampilan dan desain, kualitas materi antikorupsi, integrasi kearifan lokal, interaktivitas dan partisipasi, manfaat dan efektivitas.

Evaluation

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis respon mahasiswa melalui angket yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran antikorupsi berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan partisipasi masyarakat. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan mencari nilai rata-rata pada setiap aspek penilaian, yaitu tampilan media, kualitas materi antikorupsi, integrasi kearifan lokal, interaktivitas, dan kebermanfaatan media. Hasil rata-rata tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam kategori penilaian sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik. Berdasarkan kategori yang diperoleh, peneliti kemudian menjelaskan tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat, terukur, dan relevan terkait kelayakan media pembelajaran antikorupsi yang dikembangkan. Instrumen ini digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas, efektivitas, dan penerimaan media sebelum diimplementasikan secara lebih luas. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi masyarakat, dan angket respon mahasiswa.

Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran antikorupsi sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa. Validasi ahli media menekankan pada aspek tampilan, interaktivitas, teknis, dan penyajian, sedangkan validasi ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kompetensi, kualitas dan kedalaman materi, keterkaitan dengan kearifan lokal, keterbacaan, serta nilai edukatif. Adapun validasi masyarakat berfokus pada relevansi kearifan lokal, keaslian konten, nilai moral dan edukatif, keterpahaman, serta kelayakan penyajian. Hasil penilaian dari ketiga jenis validasi ini menjadi dasar penting dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media agar lebih layak, relevan, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi dari setiap ahli kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian yang tercantum pada Tabel 1.



Tabel 1. Kategori Lembar Validasi

Rentang Skor	Kategori	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid	Media dapat digunakan tanpa revisi atau hanya perlu revisi kecil.
70% - 84%	Valid	Media layak digunakan dengan revisi seperlunya pada aspek tertentu.
55% - 69%	Cukup valid	Media dapat digunakan dengan revisi yang cukup banyak pada beberapa aspek.
40% - 54%	Kurang Valid	Media belum layak digunakan, perlu perbaikan besar sebelum diimplementasikan.
<40	Tidak Valid	Media tidak layak digunakan dan harus direvisi secara menyeluruh.

Sumber : diadaptasi dari Akbar (2013)

Selanjutnya Angket respon mahasiswa digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran antikorupsi yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi, tampilan dan desain media yang berkaitan dengan daya tarik visual, kualitas materi antikorupsi yang menekankan kejelasan dan relevansi isi, integrasi kearifan lokal yang membuat pembelajaran lebih kontekstual, interaktivitas dan partisipasi yang memberi ruang keterlibatan aktif mahasiswa, serta manfaat dan efektivitas media dalam mendukung pemahaman nilai-nilai antikorupsi secara optimal. Adapun rancangan kisi-kisi instrumen angket respon mahasiswa disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen angket respon mahasiswa

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Nomor
1	Tampilan dan Desain Media	Tampilan media menarik, desasin grafis, mudah diakses	1, 2
2	Kualitas Materi Antikorupsi	Materi sesuai dengan pembelajaran, penyajian jelas dan mudah dipahami	6, 7
3	Integrasi Kearifan Lokal	Materi dikaitkan dengan kearifan lokal yang relevan, dan membuat pembelajaran bermakna	8
4	Interaktivitas dan Partisipasi	Fitur interaktif membuat pembelajaran menarik, memungkinkan partisipasi aktif mahasiswa	9, 10
5	Manfaat dan Efektivitas	Media menambah wawasan bahaya korupsi	11, 12

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif sesuai dengan jenis instrumen yang digunakan. Pertama, data validasi ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli masyarakat/kearifan lokal dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor dari setiap aspek penilaian. Skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan, seperti sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak.

Rumus menghitung lembar validasi ahli

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Validator}}{\text{Jumlah Item} \times \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Selain penilaian numerik, masukan berupa saran, kritik, dan komentar dari validator juga dianalisis secara kualitatif untuk menjadi bahan pertimbangan dalam proses revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Kedua, data respon mahasiswa yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menghitung skor setiap



aspek penilaian, meliputi keterpahaman materi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta daya tarik media. Hasil perhitungan tersebut kemudian ditafsirkan dalam bentuk persentase untuk mengetahui kecenderungan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran. Analisis ini memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan, efektivitas, dan potensi media dalam mendukung proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Antikorupsi

Analysis

Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa semester awal masih memiliki pemahaman terbatas mengenai konsep korupsi, yang umumnya hanya dipahami sebatas penyalahgunaan uang negara. Bentuk lain seperti kolusi, nepotisme, dan pelanggaran etika akademik belum banyak dikenali. Pendidikan di perguruan tinggi penting diarahkan pada penguatan nilai integritas, kejujuran, dan tanggung jawab agar pembelajaran tidak sekadar kognitif, tetapi juga menyentuh aspek karakter (Hasanah et al., 2020).

Motivasi belajar mahasiswa tergolong tinggi, namun mereka masih menghadapi kesulitan dalam menghubungkan konsep dengan pengalaman personal maupun sosial. Media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari diperlukan agar mampu mentransfer pengetahuan sekaligus membentuk sikap. Pendidikan karakter terbukti lebih efektif ketika dikaitkan dengan pengalaman konkret peserta didik (Lubis et al., 2025). Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu menghadirkan contoh nyata yang dekat dengan konteks mahasiswa.

Analisis juga menemukan potensi besar dalam mengintegrasikan kearifan lokal sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Di Dompu terdapat nilai “Nggahi Rawi Pahu” yang menekankan pentingnya menepati janji, serta “Ngaha Aina Ngoho” yang bermakna bekerja keras untuk memperoleh rezeki secara jujur. Kedua falsafah ini mengandung pesan kuat mengenai integritas, kejujuran, dan tanggung jawab, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pendidikan. Integrasi nilai budaya lokal seperti ini memperkaya pemahaman mahasiswa dan menjadikan pembelajaran lebih kontekstual (Asyahidah & Makmur, 2025; Sari, 2024). Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata sesuai dengan falsafah budaya daerahnya.

Design

Tahap perancangan menghasilkan rancangan awal media pembelajaran berbasis teknologi yang diwujudkan dalam bentuk flipbook digital dengan tampilan interaktif, visual yang menarik, serta navigasi sederhana agar mudah digunakan oleh mahasiswa. Konten disusun secara sistematis dengan alur pembelajaran yang runtut, dimulai dari pengantar konsep dasar mengenai korupsi, pemahaman nilai integritas, hingga penerapan prinsip dalam kehidupan sehari-hari. Setiap bagian dirancang agar saling berkesinambungan sehingga mahasiswa dapat mengikuti proses belajar secara lebih terarah. Perancangan ini menekankan pemanfaatan teknologi digital sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai kearifan local yang selaras dengan konteks social



budaya mahasiswa. Integrasi kearifan lokal tersebut diharapkan dapat membuat materi lebih kontekstual, dekat dengan kehidupan nyata, serta mampu memperkuat pemahaman dan kesadaran mahasiswa terhadap nilai integritas. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya konten, tetapi juga meningkatkan keterhubungan emosional mahasiswa dengan materi yang dipelajari Yusuf (2023). Penekanan pada konteks budaya lokal sejalan dengan penelitian Hadriani (2022) yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter lebih efektif jika dikaitkan dengan nilai-nilai yang dekat dengan kehidupan peserta didik.



Gambar 1. Desain awal modul antikorupsi

Pada tahap perancangan juga dikembangkan instrumen penelitian untuk menilai kualitas dan kelayakan media, meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, serta validator dari masyarakat untuk aspek kearifan lokal, dan angket respon mahasiswa. Penyusunan instrumen validasi dalam pengembangan media pembelajaran merupakan tahapan penting untuk menjamin akurasi konten sekaligus memastikan media memenuhi standar kelayakan akademik (Farahiba & Kayati, 2021). Dengan demikian, rancangan yang dihasilkan pada tahap ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga teruji secara sistematis melalui perangkat penilaian yang disiapkan sebelum implementasi.

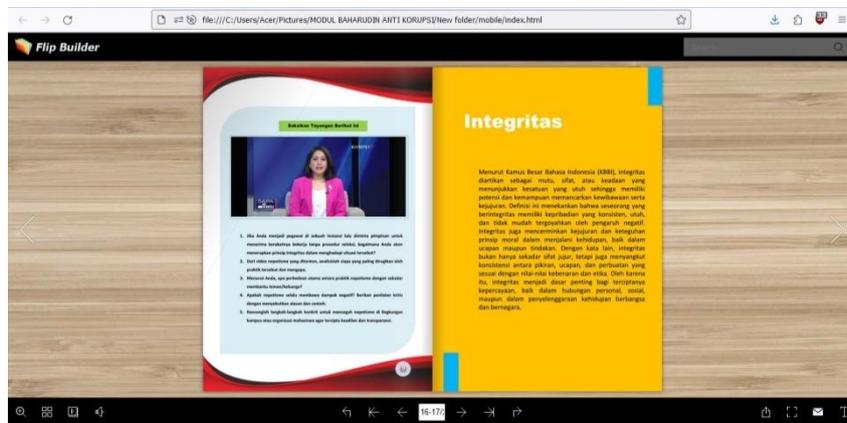
Development

Tahap pengembangan menghasilkan prototipe media pembelajaran berupa *flipbook* digital interaktif yang mengintegrasikan berbagai teknologi pembelajaran, seperti video, animasi, dan kuis. Konten dirancang agar tidak hanya menyajikan pengetahuan konseptual tentang korupsi, tetapi juga membangun keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas belajar berbasis pengalaman. Penggunaan teknologi multimedia terbukti meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran, karena dapat memadukan teks, gambar, audio, dan interaktivitas dalam satu media yang komprehensif (Karyanti et al., 2019). Dengan rancangan ini, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, kritis, dan reflektif terhadap nilai-nilai.





Gambar 2. Penambahan konten video dengan aplikasi *flip pdf corporation edition*



Gambar 3. Hasil penambahan video dengan aplikasi *flip pdf corporation edition*

Setelah prototipe selesai, proses validasi dilakukan oleh tiga pihak, yaitu ahli materi, ahli media, dan masyarakat lokal sebagai validator kearifan lokal. Ahli materi menilai kesesuaian konten dengan tujuan pendidikan, sementara ahli media mengevaluasi aspek tampilan, navigasi, serta interaktivitas. Di sisi lain, validator masyarakat lokal memastikan konten kearifan lokal yang diintegrasikan benar-benar relevan dan autentik. Validasi multipihak ini sangat penting untuk menjamin kualitas media yang dikembangkan, baik dari segi isi maupun penyajian, sekaligus memperkuat aspek kontekstualitas (Nursyamsi et al., 2023).

Tabel 3. Rekapitulasi validasi ahli materi

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi	2	9
2	Kualitas Isi dan Kedalaman Materi	3	15
3	Kontektualisasi dan Kearifan Lokal	2	8
4	Penyajian dan Keterbacaan	3	14
5	Nilai Edukatif dan Kesesuaian Media	2	10
Jumlah Skor			56
Skor Maksimal			60
Persentase			93,3%
Kriteria Kelayakan			Sangat Layak

Selanjutnya dilakukan proses validasi media oleh ahli materi, dengan hasil rekapitulasi penilaian ditampilkan pada tabel berikut.



Tabel 4. Rekapitulasi validasi ahli media

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor
1	Tampilan	4	18
2	Interaktivitas	2	9
3	Teknis	3	13
4	Penyajian	3	14
	Jumlah Skor		54
	Skor Maksimal		60
	Persentase		90%
	Kriteria Kelayakan		Sangat Layak

Kemudian hasil penilaian dari tokoh masyarakat, dengan hasil rekapitulasi pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi validasi tokoh masyarakat

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor
1	Relevansi Kearifan Lokal	3	14
2	Keaslian dan Keabsahan Konten	2	9
3	Nilai Edukatif Moral	3	14
4	Keterpahaman dan Keterjangkauan	2	9
5	Kelayakan Penyajian	2	10
	Jumlah Skor		56
	Skor Maksimal		93,3
	Persentase		90%
	Kriteria Kelayakan		Sangat Layak

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan tokoh masyarakat sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3, 4, dan 5, memperlihatkan bahwa aspek materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,3%, aspek media 90%, dan validasi tokoh masyarakat 93,3%. Dengan capaian tersebut, seluruh aspek dinyatakan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Temuan ini menguatkan bahwa modul berbasis teknologi yang terintegrasi dengan kearifan lokal serta melibatkan partisipasi masyarakat layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Masukan dari para validator kemudian digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan prototipe. Proses revisi meliputi perbaikan redaksi materi, penyesuaian tampilan visual, serta penajaman integrasi kearifan lokal agar nilai-nilai budaya tersampaikan secara lebih jelas. Model pengembangan berbasis revisi berulang terbukti mampu meningkatkan kevalidan dan kelayakan media sebelum diimplementasikan pada mahasiswa (Komariah et al., 2024). Produk yang dihasilkan pada tahap ini tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga relevan secara pedagogis dan budaya, sehingga siap diuji coba untuk menilai efektivitasnya dalam pembelajaran antikorupsi.

Implementation

Tahap implementasi dilaksanakan pada kelas yang terdiri dari 26 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Antikorupsi. Media pembelajaran berbasis teknologi yang telah direvisi berdasarkan masukan validator digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Mahasiswa diarahkan untuk berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia dalam media, seperti video ilustratif yang menyajikan contoh kasus nyata, animasi yang memperjelas konsep abstrak, serta kuis interaktif yang berfungsi mengukur pemahaman mahasiswa setelah mempelajari setiap topik. Penggunaan fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar



yang lebih aktif dan partisipatif, sekaligus mendorong keterlibatan mahasiswa dalam memahami nilai-nilai secara kontekstual (Karyanti et al., 2019)

Implementasi media ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam mendukung pembentukan sikap dan nilai. Melalui aktivitas kuis berbasis situasi nyata, mahasiswa dilatih untuk membuat keputusan yang mencerminkan integritas dan kejujuran. Proses ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Antikorupsi yang tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga internalisasi nilai yang mendorong perilaku etis di kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2019). Pembelajaran berbasis media tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga membentuk kesadaran moral mahasiswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa variasi fitur multimedia yang digunakan dalam media pembelajaran memberi ruang bagi perbedaan gaya belajar mahasiswa. Animasi dan ilustrasi mendukung mahasiswa dengan kecenderungan visual, narasi dalam video membantu mereka yang memiliki gaya belajar auditori, sementara kuis interaktif memberi pengalaman kinestetik melalui aktivitas *hands-on* digital. Penerapan pendekatan multimodal ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi materi pada mahasiswa (Prihati et al., 2019).

Setelah pembelajaran selesai, mahasiswa mengisi angket respon yang dirancang untuk menilai beberapa aspek utama media pembelajaran. Aspek tampilan dan desain mencakup penilaian terhadap kemenarikan visual, konsistensi warna, dan kemudahan navigasi. Aspek kualitas materi antikorupsi difokuskan pada kejelasan, relevansi, dan kelengkapan isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek integrasi kearifan lokal menilai sejauh mana nilai-nilai budaya, seperti *nggahi rawi pahu* dan *ngaha aina ngoho*, berhasil disajikan secara kontekstual dalam materi. Aspek interaktivitas dan partisipasi mencerminkan bagaimana mahasiswa terlibat secara aktif melalui fitur video, animasi, dan kuis yang tersedia. Terakhir, aspek manfaat dan efektivitas digunakan untuk mengukur sejauh mana media mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta kesadaran mahasiswa terhadap nilai-nilai.

Evaluation

Data respon mahasiswa yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata pada setiap aspek penilaian. Data respon mahasiswa yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan cara menghitung skor pada setiap aspek penilaian, yang mencakup tampilan dan desain, integrasi kearifan lokal, interaktivitas serta partisipasi, hingga manfaat dan efektivitas. Skor yang terkumpul kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menggambarkan kecenderungan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran antikorupsi.

Tabel 6. Rekapitulasi angket respon mahasiswa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1	Tampilan dan Desai Media	4,42	Sangat Baik
2	Kualitas Materi Antikorupsi	4,17	Baik
3	Integrasi Kearifan lokal	4,42	Sangat Baik
4	Interaktivitas dan Partisipasi	4,12	Baik
5	Manfaat dan Efektifitas	4,62	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6, hasil analisis menunjukkan bahwa aspek Tampilan dan Desain Media, yang mencakup kemenarikan visual, konsistensi warna, dan kemudahan navigasi, memperoleh skor rata-rata 4,42 dengan kategori Sangat Baik. Skor ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai media memiliki tampilan yang



menarik, desain yang konsisten, serta navigasi yang mudah dipahami. Penilaian yang sangat baik ini dapat dimaknai bahwa faktor estetika dan kemudahan penggunaan berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rajasekaran & Arulchelvan (2015) bahwa desain visual yang baik akan memengaruhi efektivitas pembelajaran karena memudahkan peserta didik dalam memahami isi pesan.

Sementara itu, aspek Kualitas Materi Antikorupsi, yang difokuskan pada kejelasan, relevansi, dan kelengkapan isi sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperoleh skor rata-rata 4,17 dengan kategori Baik. Skor ini menunjukkan bahwa meskipun materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mahasiswa menilai masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, terutama pada aspek kedalaman dan kejelasan konten. Kategori “Baik” ini mengindikasikan bahwa media telah berhasil menyampaikan inti pembelajaran, namun belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi mahasiswa pada detail dan variasi materi yang lebih kaya. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Fajar & Muriman (2018) yang menekankan bahwa kualitas isi merupakan faktor penentu keberhasilan media pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan yang membutuhkan penekanan pada nilai moral, sikap, serta penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek Integrasi Kearifan Lokal menilai sejauh mana nilai-nilai budaya berhasil disajikan secara kontekstual dalam materi. Aspek ini memperoleh skor rata-rata 4,42 dengan kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa muatan lokal telah terintegrasi dengan baik dalam media. Hal ini berarti mahasiswa menilai media pembelajaran tidak hanya menyajikan pengetahuan secara umum, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan konteks budaya dan kearifan lokal di sekitar mereka. Integrasi kearifan lokal penting karena pembelajaran yang berbasis budaya cenderung lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari (Gumono et al., 2022). Pada aspek Interaktivitas dan Partisipasi, yang mencerminkan bagaimana mahasiswa terlibat secara aktif melalui fitur video, animasi, dan kuis, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,12 dengan kategori Baik. Nilai ini menunjukkan bahwa interaktivitas media sudah berjalan cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan agar mahasiswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun fitur interaktif telah tersedia, pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal.

Terakhir, aspek Manfaat dan Efektivitas digunakan untuk mengukur sejauh mana media mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta kesadaran mahasiswa terhadap nilai-nilai. Aspek ini mendapatkan skor rata-rata 4,62 dengan kategori Sangat Baik, yang menegaskan bahwa media ini sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Skor yang tinggi ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa terbantu dalam memahami konsep sekaligus termotivasi untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini sejalan dengan penelitian Cooper & Higgins (2015) yang menemukan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan



partisipasi masyarakat telah berhasil memenuhi kriteria Sangat Baik. Media *flipbook* digital yang dihasilkan tidak hanya mampu menyajikan tampilan yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, tetapi juga memasukkan nilai-nilai budaya lokal yang membuat konten lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan mahasiswa.

Partisipasi masyarakat melalui integrasi nilai-nilai kearifan lokal terbukti memperkuat relevansi materi pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan praktik nyata dalam kehidupan sosial. Hasil respon mahasiswa menunjukkan rata-rata skor yang tinggi pada aspek tampilan, integrasi kearifan lokal, serta manfaat dan efektivitas media, meskipun aspek kualitas materi dan interaktivitas masih perlu disempurnakan agar pembelajaran menjadi lebih mendalam dan partisipatif.

Media yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa pengembangan media berbasis teknologi yang menggabungkan kearifan lokal dan melibatkan partisipasi masyarakat memiliki potensi besar untuk menjadi sarana edukasi yang efektif dalam membentuk karakter generasi muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kemendikristeknas atas dukungan pendanaan yang diberikan, serta kepada STKIP Al Amin Dompu atas bantuan dan fasilitas yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran (A. Holid (ed.). *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Arfa, A. M. (2023). Memerangi Korupsi Melalui Pendidikan Anti-Korupsi: Membentuk Integritas, Kesadaran, Dan Kemampuan Kritis Dalam Masyarakat. *Jendela Pengetahuan*, *16*(2), 128–142.
- Asyahidah, F., & Makmur, M. (2025). Metode Integrasi Nilai-Nilai Budaya Sintuwu Maroso Kedalam Materi Pembelajaran: Studi pada Guru Rumpun PAI MTs Negeri 2 Poso Kabupaten Poso. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Manajemen (JIPM)*, *1*(1), 14–22.
- Baharudin, B., & Awaluddin, R. (2024). Implementasi PjBL Berbantuan Media Interaktif Daring pada Matakuliah Anti Korupsi dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 1296–1303.
- Clammer, J. (2012). Corruption, development, chaos and social disorganisation: Sociological reflections on corruption and its social basis. *Corruption: Expanding the Focus*, 113–132.
- Cooper, D., & Higgins, S. (2015). The effectiveness of online instructional videos in the acquisition and demonstration of cognitive, affective and psychomotor rehabilitation skills. *British Journal of Educational Technology*, *46*(4), 768–779.



- Fajar, A., & Muriman, C. (2018). Prevention of corruption through anti-corruption education. *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*, 646–649.
- Farahiba, A. S., & Kayati, A. N. (2021). Development Of Interactive Comic Media Validation Instruments Based On Madura's Local Wisdom. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 6(3), 143–155.
- Faridli, E. M., Harsono, H., Fauziati, E., & Musiyam, M. (2024). Membangun budaya anti-korupsi: Implementasi prinsip-prinsip Mohammad Hatta dalam pembelajaran di universitas muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 200–208.
- Gumono, G., Sarwono, S., Yulistio, D., Pitawan, K. A., Solihin, M., & Julianto, E. (2022). Development of local wisdom-based thematic teaching materials to improve adaptive cultural literacy. *Community Empowerment*, 7(6), 978–987.
- Hadriani, N. L. G. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Anti Korupsi Dalam Kearifan Lokal Masyarakat Bali. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 6(1), 23.
- Handayani, T., & Mulyana, A. (2021). Meningkatkan Softskills Mahasiswa Melalui Strategi Pembelajaran Pendidikan Antikorupsi Menggunakan Aplikasi Kahoot. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 423–437.
- Hasanah, S. U., Al Muchtar, S., & Sundawa, D. (2020). College policies in implementing anti-corruption education. *2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)*, 307–312.
- Hidayat, A. S. (2019). Pendidikan Kampus Sebagai Media Penanaman Nilai-nilai Antikorupsi Bagi Mahasiswa. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 6 (1), 43--54.
- Karyanti, T., Prihati, Y., & Galih, S. T. (2019). *Pendidikan anti korupsi berbasis multimedia*. Deepublish.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2015). Integration of anti-corruption education in school's activities. *American Journal of Applied Sciences*, 12(6), 445.
- Komariah, K., Rufii, R., & Rohman, U. (2024). Development of Google Sites-Based Teaching Materials for Mathematics Subjects with Addie Model. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 4(11), 10438–10455.
- Lubis, R., Fata, N., & Harahap, N. F. (2025). Meningkatkan Karakter Kejujuran Melalui Pembelajaran Berbasis Pengalaman Konkret Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri No. 100102 Panobasan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 60–69.
- Mahmudah, S. (2022). Penerapan kearifan lokal dalam pendidikan anti korupsi. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 343–354.
- Mattar, M. Y. (2022). Combating academic corruption and enhancing academic integrity through international accreditation standards: The model of Qatar University. *Journal of Academic Ethics*, 20(2), 119–146.



- Munawwirah, Z. (2023). Strategi Pendidikan Anti-Korupsi: Membangun Integritas dan Karakter Kejujuran Mahasiswa di Era Modern. *Jurnal Seumubeuet*, 2(2), 116–122.
- Nansi, W. S., & Sudirman, A. (2022). Peningkatan Pemahaman dan Partisipasi Pencegahan Korupsi bagi Mahasiswa Mangarai di Kota Makassar. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 417–426.
- Nursyamsi, N., Rosdiana, R., Armila, A., Rahmah, N., Nasaruddin, N., Alinuridin, M., & Ihsan, M. (2023). Development of learning media for flat-sided based on the Macromedia Flash 8 application. *AIP Conference Proceedings*, 2572(1), 40006.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Prihati, Y., Galih, S. T., & Karyanti, T. (2019). *Pengembangan MedPAK: Media Pembelajaran Pendidikan Antikorupsi Berbasis Multimedia*. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5 (1), 15--20.
- Rajasekaran, S. K., & Arulchelvan, S. (2015). Effectiveness of Visuals in E-Learning on Media Communication Courses. *International Conference on Communication, Media, Technology and Design*, 16–18.
- Sari, F. F. (2024). Penerapan Tri Hita Karana Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengembangkan Pemahaman Kontekstual Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 3(3), 1–5.
- Sugiarto, R. T. (2021). *Dampak Korupsi dan Hukuman Bagi Pelaku Korupsi: Seri Ensiklopedi Pendidikan Anti Korupsi*. Hikam Pustaka.
- Szabo, D. A. (2022). Adapting the ADDIE instructional design model in online education. *Studia Universitatis Babes-Bolyai-Psychologia-Paedagogia*, 67(1), 125–140.
- Yassa, S., Hidayat, W., Natasya, S., & Harianti, A. (2023). Nilai-Nilai Filosofis Budaya Luwu dalam Pembelajaran Antikorupsi. *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 1039–1047.
- Yusuf, F. A. (2023). Meta-Analysis: The Influence of Local Wisdom-Based Learning Media on the Character of Students in Indonesia. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 237–248.

