

PROGRAM PENDIDIKAN ANTIKORUPSI DINI DI SD ISLAM AL AZHAR 50 BANDAR LAMPUNG

EARLY ANTI-CORRUPTION EDUCATION PROGRAM AT AL AZHAR 50 ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL BANDAR LAMPUNG

Nicholas Syahputra Hutahaeen^{1*}, Bilal Ali Syahputra², Muhammad Fadli Putra
Lambada³, Raihan Ufaldo⁴, Sohendra Febrianda⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Lampung, Bandar Lampung
nicholassyahputrahutahaeen@gmail.com

Article History:

Received: October 29th, 2025

Revised: December 10th, 2025

Published: December 15th, 2025

Abstract: *This program aims to instill anti-corruption values early among fifth-grade students at SD Islam Al Azhar 50 Bandar Lampung through an interactive and enjoyable learning approach. Three main methods were used: counseling, educational game-based training, and individual reflection through a post-test. The counseling introduced concepts of corruption and the values of honesty, responsibility, and integrity. The game “Guess the Situation: Honest or Cheating” trained students to distinguish honest and dishonest actions, while individual reflection assessed the internalization of these values in moral decision-making. The results showed an improvement in the average score from 81 (pre-test) to 89 (post-test), with 65% of students demonstrating increased understanding. Group performance also varied, indicating different levels of moral development influenced by social dynamics. Overall, the program successfully enhanced students’ moral awareness and supported the implementation of active, experience-based anti-corruption education in elementary schools.*

Keywords: *anti-corruption education, educational games, integrity values, elementary school students*

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan menanamkan nilai antikorupsi sejak dini kepada siswa kelas 5 SD Islam Al Azhar 50 Bandar Lampung melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan menggunakan tiga metode utama, yaitu penyuluhan, pelatihan berbasis permainan edukatif, dan refleksi individu melalui post-test. Penyuluhan diberikan untuk mengenalkan konsep korupsi serta nilai kejujuran, tanggung jawab, dan integritas. Permainan “Tebak Situasi: Jujur atau Curang” digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam membedakan perilaku jujur dan tidak jujur, sementara refleksi individu menilai internalisasi nilai dalam pengambilan keputusan moral. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor dari rata-rata pretest 81 menjadi 89, dengan 65% siswa mengalami peningkatan pemahaman. Performa antar kelompok juga menunjukkan dinamika moral yang berbeda, dipengaruhi faktor solidaritas dan tekanan sosial. Kegiatan ini berdampak pada meningkatnya kesadaran moral siswa serta mendorong penerapan pendidikan antikorupsi melalui metode aktif, pengalaman langsung, dan pembiasaan positif di sekolah dasar.

Kata Kunci: pendidikan antikorupsi, permainan edukatif, nilai integritas, siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar merupakan dasar penting dalam membentuk integritas generasi muda, terutama saat mereka sedang berada di fase perkembangan dalam hal moral, emosi, dan sosial. Pada usia ini, anak-anak sangat mudah terpengaruh oleh kebiasaan, lingkungan, dan contoh perilaku yang mereka lihat setiap hari. Dalam konteks tersebut, pendidikan antikorupsi menjadi bagian penting karena tidak hanya berfungsi mengenalkan konsep dasar tentang korupsi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis. Pendekatan pendidikan antikorupsi yang menyatu dengan kegiatan pembelajaran terbukti mampu membantu siswa memahami perbedaan antara tindakan benar dan salah, sekaligus membangun fondasi perilaku berintegritas sejak usia dini¹.

Analisis situasi di SD Islam Al Azhar 50 Bandar Lampung menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki lingkungan pembelajaran yang kondusif, akreditasi A, serta kultur pendidikan berbasis nilai keislaman, menjadikannya komunitas dampingan yang tepat untuk program pengabdian. Sebanyak 20 siswa kelas 5 menjadi peserta program, dengan observasi awal menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat pemahaman mengenai perilaku jujur dan kesadaran moral dalam situasi sosial sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pendidikan antikorupsi efektif jika disampaikan melalui perpaduan pendekatan kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk diskusi nilai, keteladanan, dan permainan edukatif².

Dari hasil observasi awal yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian siswa masih menunjukkan pemahaman yang terbatas mengenai perilaku tidak jujur dan bentuk-bentuk tindakan koruptif sederhana yang sering muncul dalam lingkungan sekolah. Beberapa perilaku tersebut antara lain mencontek saat ulangan, memanipulasi informasi kepada guru atau teman, mengambil barang tanpa izin, serta kurangnya tanggung jawab dalam tugas kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai kejujuran belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari siswa, sehingga diperlukan upaya sistematis untuk menumbuhkan kesadaran moral dan kemampuan anak dalam membedakan tindakan benar dan salah secara lebih reflektif.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap perilaku menyimpang berisiko berkembang menjadi kebiasaan negatif jika tidak ditangani sejak dini. Karena itu, program ini dirancang sebagai langkah preventif yang menekankan pentingnya pengenalan bentuk-bentuk perilaku koruptif skala kecil, pemahaman dampaknya terhadap diri sendiri dan lingkungan, serta pembentukan keberanian moral dalam mengambil keputusan yang jujur. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi pengembangan pendidikan antikorupsi di tingkat sekolah dasar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), kegiatan diskusi, serta refleksi nilai, yang terbukti efektif dalam meningkatkan sikap antikorupsi anak³.

Tujuan dari program ini adalah mendorong terbentuknya kesadaran moral sejak dini, memperkuat kebiasaan berperilaku jujur, serta menciptakan kultur yang mendukung nilai integritas di lingkungan SD Islam Al-Azhar 50 Bandar Lampung. Melalui serangkaian aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, komunikatif, dan kontekstual, program ini diharapkan mampu memberikan dampak positif, baik dalam jangka pendek berupa peningkatan pemahaman siswa mengenai kejujuran, maupun dalam jangka panjang sebagai model intervensi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pendidikan karakter. Selain itu, program ini juga diharapkan menjadi contoh praktik baik dalam upaya memperkuat nilai integritas dan

¹ Dhevy Setya Wibawa, Muniarti Agustian, and M. T. Warmiyati, 'Pendidikan Anti Korupsi Sebagai Tindakan Preventif Perilaku Koruptif', *Jurnal Pemikiran Dan Riset Sosiologi*, 2.1 (2021), 1–18 <<https://doi.org/10.47776/MJPRS.002.01.01>>.

² Ahmad Ansari Siregar, 'IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH', *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9.1 (2022), 13–22.

³ Laurensius Arliman, 'Konsep Dan Gagasan Pengenalan Pendidikan Antikorupsi Bagi Anak Dalam Rangka Mewujudkan Generasi Yang Bebas Korupsi', *Jurnal Ilmu Hukum*, 3.1 (2016), 389–400.

membangun generasi muda yang berkarakter, beretika, dan mampu menjadi agen antikorupsi di masa depan.

METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui proses pengorganisasian komunitas yang melibatkan pihak sekolah sebagai mitra utama. Subjek pengabdian adalah 20 siswa kelas 5 SD Islam Al-Azhar 50 Bandar Lampung, dengan lokasi kegiatan bertempat di lingkungan sekolah sebagai ruang belajar yang aman dan familiar bagi siswa. Dalam tahap perencanaan, tim terlebih dahulu melakukan koordinasi bersama kepala sekolah dan para guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran nilai antikorupsi di tingkat sekolah dasar. Pihak sekolah terlibat aktif dalam penyesuaian materi, pemilihan waktu kegiatan, serta persiapan ruang dan fasilitas sehingga tercipta kolaborasi yang efektif.

Strategi pelaksanaan program menggunakan tiga pendekatan utama. Pertama, penyuluhan dialogis, yang dirancang untuk membangun pemahaman konseptual melalui interaksi dua arah antara fasilitator dan siswa. Kedua, pelatihan melalui permainan edukatif, khususnya permainan “Tebak Situasi: Jujur atau Curang”, yang berfungsi sebagai simulasi pengambilan keputusan moral sehingga siswa dapat menguji kemampuan membedakan perilaku jujur dan tidak jujur dalam situasi nyata. Ketiga, pendampingan refleksi individu, dilakukan melalui post-test tanpa diskusi, yang bertujuan menilai seberapa jauh siswa menginternalisasi nilai antikorupsi secara personal.

Tahapan pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis, meliputi:

1. Persiapan dan koordinasi awal, termasuk penyusunan materi, penetapan jadwal, dan pembekalan tim fasilitator.
2. Pemetaan pemahaman awal siswa melalui diskusi terbuka untuk mengetahui persepsi dasar tentang kejujuran dan perilaku koruptif.
3. Penyuluhan nilai antikorupsi melalui metode dialogis yang melibatkan tanya jawab dan contoh kasus sederhana.
4. Pelatihan melalui permainan edukatif, sebagai aktivitas inti untuk melatih penalaran moral dalam suasana interaktif.
5. Refleksi individu melalui post-test, untuk mengevaluasi internalisasi nilai dan kemampuan mengambil keputusan etis secara mandiri.
6. Penutupan dan apresiasi, termasuk penyampaian umpan balik dan dokumentasi kegiatan.

Dengan pengorganisasian yang kolaboratif dan metode yang berorientasi pada pengalaman langsung, kegiatan PKM ini mampu menciptakan ruang belajar yang partisipatif dan mendukung proses pembentukan nilai antikorupsi pada siswa sekolah dasar.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan PKM berupa sosialisasi pendidikan antikorupsi melalui permainan edukatif di SD Al Azhar 50 Bandar Lampung berjalan dengan baik. Sebanyak 20 siswa kelas 5 Makkah mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif sejak awal hingga akhir program. Kegiatan terdiri atas dua aktivitas inti, yaitu permainan “Tebak Situasi: Jujur atau Curang” dan soal reflektif yang mengukur sikap serta pemahaman moral.

Kelompok	Rata-Rata Posttest	Rata-Rata Gain	Meningkat
1	82,86%	+1, 43	43%
2	97,14%	+15, 7	86%
3	86,67%	+6, 67	67%

Tabel 1. Perbandingan Performa Antar Kelompok

Permainan pertama berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana siswa menunjukkan kemampuan dalam membedakan tindakan jujur dan curang. Perbedaan hasil antar kelompok juga menunjukkan dinamika pemahaman yang beragam. Kelompok 2 memiliki skor posttest tertinggi (97,14%), diikuti Kelompok 3 (86,67%) dan Kelompok 1 (82,86%). Hal ini memberi gambaran bahwa meskipun pemahaman dasar nilai antikorupsi cukup baik, pemerataan pemahaman antar kelompok masih perlu diperkuat. Peningkatan signifikan pada Kelompok 2 menunjukkan bahwa siswa di kelompok ini lebih cepat memahami konsep yang diberikan, kemungkinan karena metode permainan sesuai dengan gaya belajar mereka serta adanya dinamika kelompok yang lebih mendukung partisipasi aktif. Sementara itu, Kelompok 1 menunjukkan peningkatan paling rendah, mencerminkan perlunya penguatan pendampingan agar pemahaman dan partisipasi mereka dapat meningkat seperti kelompok lainnya. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa perubahan nilai moral pada anak dipengaruhi oleh lingkungan kelompok dan kapasitas internal dalam memahami pesan moral⁴.

Pendampingan berlangsung secara dialogis, di mana fasilitator mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi perilaku tidak jujur yang mungkin muncul dalam kehidupan mereka dan mencari solusi bersama. Proses ini menciptakan ruang belajar yang memungkinkan siswa saling memengaruhi secara positif, memperkuat nilai kejujuran, serta menumbuhkan kebiasaan bertanya dan berpikir kritis. Interaksi antarsiswa juga menunjukkan kemunculan peer leader atau pemimpin kecil dalam kelompok yang membantu teman-temannya memahami konsep moral dengan lebih baik.

Hasil aktivitas tersebut memunculkan perubahan sosial yang diharapkan, berupa meningkatnya kesadaran siswa terhadap pentingnya integritas, kemampuan membedakan tindakan jujur dan curang, serta terbentuknya budaya keberanian untuk menolak perilaku tidak etis. Selain itu, kegiatan ini mulai membangun pranata baru berupa pembiasaan diskusi nilai moral dalam kelas, yang berpotensi menjadi praktik pendidikan karakter berkelanjutan di sekolah.



Gambar 1. Foto Bersama Murid Kelas 5 Makkah

⁴ Arliman.



Gambar 2. Kegiatan Sesi Tanya Jawab Bersama Murid Kelas 5 Makkah

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa program pendidikan antikorupsi melalui permainan edukatif dan refleksi personal mampu memunculkan dinamika pembelajaran yang kaya dan relevan dengan perkembangan karakter siswa sekolah dasar. Pada aktivitas permainan “Tebak Situasi: Jujur atau Curang”, siswa dapat mengidentifikasi tindakan jujur dan curang dengan cukup baik, yang tercermin dari tingginya skor pretest pada sebagian besar kelompok. Meskipun demikian, variasi hasil antar kelompok dengan Kelompok 2 memperoleh skor tertinggi dan peningkatan terbesar yang menunjukkan bahwa internalisasi nilai antikorupsi tidak berjalan secara merata. Temuan ini menggambarkan bahwa pemahaman moral siswa sangat dipengaruhi oleh dinamika kelompok, gaya belajar, dan perbedaan kemampuan dalam menangkap pesan pembelajaran.

Pada permainan reflektif, ditemukan fenomena menarik di mana beberapa siswa memilih untuk bekerja sama dalam konteks “tidak jujur” demi solidaritas kelompok. Fenomena ini menunjukkan pentingnya pembentukan karakter melalui pembiasaan yang konsisten. Sejalan dengan temuan⁵, nilai kejujuran pada siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, rutinitas, serta kegiatan ekstrakurikuler yang menekankan internalisasi nilai antikorupsi. Rendahnya performa Kelompok 1 dapat dijelaskan oleh kurangnya keteguhan siswa dalam mempertahankan nilai kejujuran ketika berada dalam situasi yang melibatkan tekanan sosial. Tanpa pembiasaan positif dan penguatan karakter yang berkelanjutan, siswa lebih mudah mengikuti dinamika kelompok daripada menjunjung prinsip kejujuran.

Statistik Dasar Hasil Pretest-Posttest dari keseluruhan Peserta (20 Siswa) :

- Rata-rata Skor Pretest: 81.00
- Rata-rata Skor Posttest: 89.00
- Rata-rata Gain: +8.00
- Persentase Siswa yang Meningkat: 65% (13 dari 20 siswa)

Data kuantitatif hasil pretest–posttest dapat memperkuat analisis di atas. Rata-rata skor meningkat dari 81 menjadi 89, dan 65% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman, permainan, dan refleksi mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis tentang perilaku

⁵ Vina Kurnia Sari, Muhammad Thamrin Hidayat, and Dewi Widiani Rahayu, ‘Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Antikorupsi Melalui Ekstrakurikuler Dan Pembiasaan Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2106–15.

jujur maupun tidak jujur. Hasil tersebut juga sejalan dengan temuan⁶ yang menegaskan bahwa pembentukan karakter integritas pada siswa dapat diperkuat melalui pembiasaan, budaya sekolah yang positif, serta keteladanan dalam aktivitas sehari-hari. Upaya menanamkan integritas pada siswa sekolah dasar tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi semata, tetapi perlu disertai pengalaman langsung dan metode pembelajaran aktif, seperti permainan edukatif dan kegiatan refleksi yang mendorong siswa membuat keputusan moral. Pendekatan PKM yang memanfaatkan permainan situasional dan refleksi personal terbukti selaras dengan prinsip tersebut dan mampu membantu siswa menginternalisasi nilai integritas secara lebih efektif.

Selain itu, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai kejujuran, tanggung jawab, dan integritas. Meskipun kenaikannya tidak ekstrem, pencapaian ini konsisten dengan temuan⁷ yang menegaskan bahwa penguatan nilai-nilai antikorupsi pada siswa sekolah dasar dapat dicapai secara efektif melalui pembiasaan dan kegiatan terstruktur di luar pembelajaran formal. Dalam konteks PKM ini, penggunaan permainan edukatif, refleksi individu, dan diskusi terbimbing berfungsi sebagai bentuk pembiasaan nilai yang mendukung internalisasi karakter antikorupsi sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian tersebut.

Secara teoritik, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran antikorupsi tidak cukup hanya diberikan dalam bentuk ceramah atau penyampaian nilai. Pendidikan karakter membutuhkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa melalui pengalaman nyata, seperti permainan situasional yang mensimulasikan dilema moral. Dengan metode tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga belajar merasakan konsekuensi moral dari pilihan mereka, sehingga internalisasi nilai menjadi lebih efektif.

Dari sudut pandang perubahan sosial, kegiatan PKM ini berhasil menciptakan kesadaran baru bagi siswa mengenai pentingnya bersikap jujur, bertanggung jawab, dan memiliki integritas dalam kehidupan sehari-hari. Guru yang terlibat juga lebih memahami tingkat pemahaman siswa tentang antikorupsi, sehingga bisa menjadi dasar dalam membangun budaya sekolah yang lebih menekankan nilai-nilai integritas. Jika dilihat dari jangka panjang, upaya seperti ini memiliki potensi untuk mendorong munculnya kebiasaan-kebiasaan kecil di lingkungan sekolah, seperti kebiasaan merenungkan kesalahan setiap hari, aturan bermain yang mendorong kejujuran, atau munculnya siswa yang menjadi contoh baik dalam mencegah korupsi di tingkat kelas.

Oleh karena itu, hasil dari PKM menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif melalui permainan edukatif dan refleksi pribadi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai antikorupsi, tetapi juga mulai memicu perubahan perilaku serta kesadaran sosial yang mendukung pembentukan karakter yang berintegritas pada anak-anak usia sekolah dasar.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pendidikan antikorupsi dapat ditanamkan secara efektif pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran aktif yang menggabungkan permainan edukatif, diskusi, dan refleksi moral. Temuan lapangan menguatkan teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, keteladanan, serta keterlibatan emosional dalam proses internalisasi

⁶ Novia Yossy Fatmala, Muhammad Sulistiono, and Bagus Cahyanto, 'IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER INTEGRITAS MELALUI BUDAYA SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KADEMANGAN', *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (2023), 11–21.

⁷ Sari, Hidayat, and Rahayu.

nilai. Melalui permainan situasional dan post-test reflektif, siswa tidak hanya memahami konsep dasar perilaku koruptif, tetapi juga mulai membangun kemampuan mengambil keputusan etis dalam konteks sosial yang nyata. Hal ini mendukung pandangan teoretis bahwa integritas tidak dapat dibentuk melalui ceramah semata, tetapi melalui praktik dan pembiasaan yang konsisten.

Berdasarkan refleksi tersebut, direkomendasikan agar pendidikan antikorupsi di tingkat sekolah dasar dikembangkan secara berkelanjutan melalui kegiatan yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan moral anak. Sekolah juga disarankan memperkuat budaya integritas melalui pembiasaan positif, keteladanan guru, serta integrasi nilai antikorupsi dalam kegiatan rutin maupun ekstrakurikuler. Program seperti ini berpotensi menjadi model intervensi yang dapat direplikasi untuk meningkatkan karakter antikorupsi di lingkungan pendidikan dasar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Islam Al-Azhar 50 Bandar Lampung, staf tata usaha sekolah, dan wali kelas yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Koordinasi yang hangat dan terbuka dari pihak sekolah menjadi faktor penting yang memungkinkan program dapat berjalan lancar, terstruktur, dan mencapai hasil yang diharapkan. Dukungan tersebut menjadi kontribusi berharga dalam upaya menanamkan nilai-nilai antikorupsi sejak dini kepada para siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Arliman, Laurensius, 'Konsep Dan Gagasan Pengenalan Pendidikan Antikorupsi Bagi Anak Dalam Rangka Mewujudkan Generasi Yang Bebas Korupsi', *Jurnal Ilmu Hukum*, 3 (2016), 389–400
- Fatmala, Novia Yossy, Muhammad Sulistiono, and Bagus Cahyanto, 'IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER INTEGRITAS MELALUI BUDAYA SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KADEMANGAN', *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (2023), 11–21
- Sari, Vina Kurnia, Muhammad Thamrin Hidayat, and Dewi Widiyana Rahayu, 'Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Antikorupsi Melalui Ekstrakurikuler Dan Pembiasaan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5 (2021), 2106–15
- Siregar, Ahmad Ansyari, 'IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH', *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9 (2022), 13–22
- Wibawa, Dhevy Setya, Muniarti Agustian, and M. T. Warmiyati, 'Pendidikan Anti Korupsi Sebagai Tindakan Preventif Perilaku Koruptif', *Jurnal Pemikiran Dan Riset Sosiologi*, 2 (2021), 1–18 <<https://doi.org/10.47776/MJPRS.002.01.01>>

LAMPIRAN

Permainan Edukatif: “Tebak Situasi: Jujur atau Curang” (Pre-Test)

Tujuan: Melatih siswa untuk menilai berbagai situasi sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan membedakan perilaku jujur dari perilaku curang.

Mekanisme Permainan:

- Fasilitator membacakan sejumlah situasi yang menggambarkan perilaku jujur maupun curang
- Siswa menebak dengan mengangkat kartu bertuliskan “Jujur” atau “Curang”
- Setiap jawaban dibahas bersama untuk memperkuat pemahaman

Nilai Pembelajaran: Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kritis, berani menyampaikan pendapat, serta mampu membedakan tindakan yang benar dari yang melanggar nilai moral. Melalui diskusi ringan dan interaktif, siswa memahami bahwa kejujuran adalah dasar dari perilaku anti korupsi.

10 Soal dengan pilhan jujur, tidak jujur, curang, tidak curang.

Tebak Situasi: Jujur atau Curang

1. Rina meminjam pensil teman. Setelah pelajaran selesai, ia lupa mengembalikannya. Keesokan harinya, ia sadar dan mengembalikan pensil itu.

Jawaban: Jujur (meski lupa, ia berani mengakui dan memperbaiki kesalahannya).

2. Dimas mendapat nilai tinggi karena temannya memberitahu jawaban saat ujian. Guru tidak tahu.

Jawaban: Curang (karena mencontek tetap salah walau tidak ketahuan).

3. Budi melihat uang seribu rupiah di lantai kelas. Ia simpan dulu karena takut hilang, lalu menanyakan siapa pemiliknya.

Jawaban: Jujur (karena berniat menjaga, bukan mengambil untuk diri sendiri).

4. Lina ditunjuk menjadi ketua kelompok. Ia memberi tugas berat ke anggota, tapi tidak ikut bekerja karena merasa sudah jadi ketua.

Jawaban: Curang (karena menyalahgunakan tanggung jawab dan tidak adil).

5. Andi mengerjakan PR dengan bantuan internet. Ia tetap menulis sumbernya di bawah jawabannya.

Jawaban: Jujur (karena tidak mengaku hasil kerja orang lain sebagai miliknya).

6. Tia menemukan cokelat di tasnya setelah pulang sekolah. Ia tidak tahu milik siapa, tapi langsung memakannya.

Jawaban: Curang (karena tidak berusaha mencari pemiliknya dulu).

7. Rafi datang terlambat, tapi bilang ke guru bahwa jalannya macet padahal sebenarnya ia bangun kesiangan.

Jawaban: Curang (karena menutupi kesalahan dengan alasan palsu).

8. Nadia lupa membawa uang iuran kelas. Ia bilang ke bendahara bahwa ia lupa, dan berjanji membayar besok — dan benar-benar melakukannya.

Jawaban: Jujur (karena mengakui kesalahan dan menepati janji).

9. Galang tidak ikut kerja bakti karena sakit. Tapi ia tidak mengabari ketua kelas, dan esoknya mengaku sudah membantu.

Jawaban: Curang (karena berbohong agar tidak dimarahi).

10. Sari membantu temannya menjual makanan buatan ibunya di sekolah, lalu melapor ke guru dan tidak mengambil keuntungan pribadi.

Jawaban: Jujur (karena transparan dan tidak menyalahgunakan kepercayaan).

Soal Refleksi Pendidikan Anti Korupsi (Post-Test)

Setelah pelaksanaan permainan “Tebak Situasi: Jujur atau Curang”, kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi dan latihan soal untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kejujuran dan anti korupsi. Pada tahap ini, setiap kelompok diberikan lembar kerja berisi 10 soal dan tiap jawaban yang harus di isi harus ditentukan terlebih dahulu apakah itu termasuk kejujuran, tanggung jawab, atau integritas. Dilembar soal juga sudah sudah dijelaskan arti 3 indikator tersebut untuk memudahkan.

Masing-masing kelompok (Kelompok 1, Kelompok 2, dan Kelompok 3) bisa berdiskusi atau tidak, untuk menentukan jawaban. Setelah semua pertanyaan dijawab, hasil lembar kerja dikumpulkan kepada penanggung jawab kegiatan untuk dievaluasi.

Tujuan:

Mengukur tingkat pemahaman dan sikap individu setiap siswa setelah mengikuti permainan edukatif tentang kejujuran dan anti korupsi. Post-test ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana masing-masing siswa mampu menilai situasi moral sederhana serta mengambil keputusan yang mencerminkan 3 Indikator kejujuran, tanggung jawab, dan integritas pribadi.

Mekanisme Kegiatan:

- Setelah permainan edukatif selesai, seluruh siswa tetap berada dalam kelompok yang sama, tetapi setiap anggota mengerjakan lembar soal refleksi secara individu.
- Lembar kerja berisi 10 pertanyaan situasional yang menuntut siswa untuk menentukan sikap mereka terhadap perilaku jujur atau curang dalam kehidupan sehari-hari.
- Siswa menuliskan jawaban berdasarkan pendapat dan keyakinan pribadi tanpa berdiskusi dengan anggota kelompok lain.
- Setelah semua selesai, setiap lembar jawaban dikumpulkan kepada penanggung jawab kegiatan untuk dinilai.

Nilai Pembelajaran:

Kegiatan ini melatih siswa untuk merenungkan sikap pribadi terhadap kejujuran dan tanggung jawab, bukan hanya mengikuti pandangan kelompok. Melalui refleksi individu, siswa belajar bahwa kejujuran harus muncul dari hati dan kesadaran diri, bukan karena pengaruh teman atau tekanan sosial. Proses ini juga membantu guru menilai sejauh mana nilai-nilai anti korupsi telah dipahami oleh setiap siswa secara personal. Dengan cara ini, post-test menjadi sarana untuk meneguhkan pesan bahwa kejujuran dimulai dari diri sendiri, sekecil apa pun tindakannya, adalah langkah nyata melawan korupsi.

10 Soal Refleksi – Pendidikan Anti Korupsi

No.	Pertanyaan Situasi	Jawaban Ideal (Kunci)
1	Kamu melihat temanmu menulis nama di daftar hadir untuk teman yang belum datang. Apa yang seharusnya kamu lakukan?	Menegur dengan sopan dan melaporkan kepada guru.
2	Kamu diminta membeli alat kebersihan untuk	Mengembalikan sisa uang kepada

No.	Pertanyaan Situasi	Jawaban Ideal (Kunci)
	kelas, tapi uangnya masih sisa. Apa yang kamu lakukan dengan uang tersebut?	bendahara kelas atau guru.
3	Saat lomba menggambar, temanmu ingin menyalin gambar milikmu agar cepat selesai. Bagaimana kamu bersikap?	Menolak dengan sopan dan mengingatkan bahwa menyalin adalah tindakan tidak jujur.
4	Kamu menemukan mainan di taman sekolah. Apa tindakan yang benar?	Menyerahkan kepada guru atau bagian yang bertanggung jawab.
5	Guru memuji kamu karena nilai bagus, padahal kamu sempat melihat jawaban teman. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?	Mengakui bahwa nilai itu bukan hasil usaha sendiri.
6	Kamu melihat temanmu mengambil alat tulis orang lain tanpa izin. Apa langkah terbaik?	Mengingatkan dan membantu mengembalikan barang tersebut.
7	Saat piket, kamu tidak ikut membantu tapi mengaku sudah melakukannya. Apakah itu jujur?	Tidak jujur; seharusnya mengakui dan ikut membantu lain kali.
8	Kamu diminta menjadi bendahara kelas. Bagaimana kamu memastikan tidak terjadi penyalahgunaan uang?	Mencatat semua transaksi dan melapor secara terbuka.
9	Dalam kelompok, temanmu tidak bekerja tapi ingin namanya dicantumkan di hasil tugas. Apa sikapmu?	Menolak dengan sopan dan menjelaskan bahwa itu tidak adil.
10	Kamu diberi hadiah oleh teman karena sering membantunya, tetapi hadiah itu terasa terlalu mahal. Apa yang kamu lakukan?	Menolak dengan baik dan menjelaskan bahwa bantuan tidak perlu imbalan.