



SOSIALISASI ANTI KORUPSI MELALUI PENYAMAIAAN NILAI ANTI KORUPSI BERBASIS GAME EDUKASI CARI KATA BAGI SISWA KELAS 4 SD GMT NAIONI

ANTI-CORRUPTION SOCIALIZATION THROUGH SHARING ANTI-CORRUPTION VALUES BASED ON WORD SEARCH EDUCATIONAL GAMES FOR GRADE 4 STUDENTS AT GMT NAIONI ELEMENTRY SCHOOL

Camelia Sine^{1*}, Kristina E. Noya Nahak², Heryon Bernard Mbuik³, Indra Apriani Aditia Adu⁴, Hilda Anjela Missa⁵, Loisa Bureni⁶, Sriwanty Talan⁷, Wasty Rhegina Boys⁸, Dewi Klara Ello⁹, Elvarista Paku¹⁰, Yudonia Umbu Regu Daitana¹¹

^{1,2,3,....,11} Universitas Citra Bangsa Kupang, Indonesia

cameliasine20@gmail.com, kristina.noya.nahak@gmail.com, bernardmalole@gmail.com, diniadu04@gmail.com, sritalan8@gmail.com, yudoniadwiputraumbureku@gmail.com, hildamissa94@gmail.com, ellodewiklara@gmail.com, euprasiapaku@gmail.com, loisabureni296@gmail.com, Wastyboys4@gmail.com.

Article History:

Received: December 25th, 2024

Revised: February 10th, 2025

Published: February 15th, 2025

Keywords: *Anti-corruption, educational games, honest values, interactive learning, young generation.*

Abstract: *Corruption is one of the main problems that hinders the progress of a country. Efforts to prevent corruption can be carried out through education in anti-corruption values from an early age. This PKM aims to develop and implement game-based educational media "Cari Kata" to convey anti-corruption values to the community, especially the younger generation. This PKM uses a descriptive approach involving trials with elementary school students as the main subject. The research results show that this educational game is able to increase students' understanding and awareness of the values of honesty, responsibility, justice, hard work, courage, simplicity, independence, discipline and caring.*

Abstrak

Korupsi merupakan salah satu permasalahan utama yang menghambat kemajuan suatu negara. Upaya pencegahan korupsi dapat dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai anti-korupsi sejak dini. PKM ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media edukasi berbasis game "Cari Kata" untuk menyampaikan nilai-nilai anti-korupsi kepada masyarakat, khususnya generasi muda. PKM ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan melibatkan uji coba kepada siswa sekolah dasar sebagai subjek utama. Dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ini mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, keadilan, kerja keras, keberanian, sederhana, mandiri, disiplin, dan kepedulian.

Kata Kunci : Anti-korupsi, game edukasi, nilai-nilai kejujuran, pembelajaran interaktif, generasi muda

PENDAHULUAN

Korupsi merupakan salah satu permasalahan yang kompleks dan sistemik yang berdampak luas terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, dan politik. Di Indonesia, korupsi telah menjadi isu yang terus diperjuangkan untuk diberantas, baik melalui penegakan hukum maupun melalui pendidikan dan pencegahan. Salah satu upaya penting dalam pencegahan korupsi adalah menanamkan nilai-nilai anti-korupsi sejak usia dini. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, dan transparansi perlu diperkenalkan dan ditanamkan secara konsisten agar dapat menjadi bagian dari karakter individu.

Pemerintah Negara Republik Indonesia sejak dahulu telah bekerja keras untuk memberantas korupsi dengan metode dan cara yang telah dilakukan semaksimal mungkin. Pemerintah membuat lembaga yang secara khusus memerangi dan memberantas korupsi yakni KPK, sebagai lembaga independent yang telah melakukan berbagai cara pencegahan untuk tindak pidana korupsi. Melawan korupsi merupakan tanggung jawab dari berbagai komponen di Negara ini, jika satu pihak saja yang memerangi tindakan pidana korupsi maka powernya sangatlah lemah dan sia-sia saja

Pendidikan antikorupsi dapat juga diterapkan dalam bentuk mata pelajaran seperti kegiatan ekstra kurikuler siswa ataupun muatan lokal (institusional). Pendidikan antikorupsi sangatlah penting diterapkan disekolah dan sangatlah tepat apabila dimulai disekolah dasar. Menurut Hakim (2012), Pendidikan antikorupsi adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan, cara dan tindakan tentang antikorupsi secara konsepsional yang dimungkinkan untuk menyisipkan pada bab mata pelajaran yang sudah ada di sekolah seperti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Generasi muda merupakan lapisan terbawah dari masyarakat yang umumnya terdiri dari anak-anak, remaja dan pemuda yang berumur antara 0 - 30 tahun. Generasi muda memiliki arti yang amat penting dalam tatanan kehidupan suatu bangsa. Sebagaimana umum diketahui, generasi muda merupakan tulang punggung suatu bangsa yang dibahunya terdapat harapan-harapan akan masa depan yang lebih baik.

Generasi muda sangat identik dengan perubahan dan bahkan kerap menjadi motor bagi perubahan itu sendiri. Di Indonesia, peran generasi muda dalam perubahan dapat ditelusuri dalam sejarah kehidupan bangsa Indonesia sendiri baik itu di era penjajahan maupun di era

kemerdekaan. Ada banyak gerakan-gerakan pemuda yang mewarnai perjalanan sejarah Indonesia yang sebagian besar menunjukkan arah menuju perubahan.

Pendidikan anti-korupsi yang disampaikan dengan cara konvensional sering kali kurang menarik perhatian, terutama bagi generasi muda yang cenderung lebih menyukai pendekatan interaktif dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan metode baru yang dapat menarik minat mereka untuk mempelajari dan memahami nilai-nilai anti-korupsi. Salah satu pendekatan yang potensial adalah penggunaan media edukasi berbasis permainan (game edukasi).

Game edukasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai tertentu dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, game "Cari Kata" dirancang sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai anti-korupsi melalui permainan kata. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kesadaran, tetapi juga membangun karakter yang lebih baik pada generasi muda dalam menghadapi tantangan korupsi di masa depan.

Peengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi "Cari Kata" sebagai media pembelajaran nilai-nilai anti-korupsi serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta terhadap pentingnya memerangi korupsi.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode sosialisasi dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a) Pengantaran surat izin dari Universitas Citra Bangsa ke SD GMIT Naioni dengan tujuan untuk meminta ijin melakukan sosialisasi
- b) Penyusunan materi dan media pembelajaran (Game Edukasi Cari kata) yang akan diajarkan kepada peserta didik

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Pemaparan materi tentang konsep korupsi, nilai-nilai anti korupsi yang terdiri dari 9 nilai, dampaknya, dan pentingnya pendidikan anti korupsi sejak dini
- b) Setelah pemaparan materi, dilanjutkan dengan Game Edukasi Cari Kata yang akan melatih daya berpikir siswa. Dalam game ini kami menggunakan 9 nilai anti korupsi yang nantinya akan dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa .

Metode ini dirancang untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan pendekatan yang

interaktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar tentang nilai-nilai anti-korupsi, memperkuat pemahaman kosakata siswa dengan belajar istilah-istilah terkait korupsi dan etika sambil bermain, sehingga informasi lebih mudah diingat, mendorong diskusi setelah permainan, diskusi tentang kata-kata yang ditemukan dapat memicu percakapan tentang pentingnya integritas dan transparansi serta dapat membangun kesadaran akan pentingnya integritas dan kejujuran dalam interaksi sosial sehari – hari

HASIL

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan Pada bulan November tanggal 18, 2024, di SD Gmit Naioni. Dalam kegiatan ini, siswa kelas 4 SD menjadi objek pelatihan kami. Ada total 30 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 11 perempuan. Kami membagi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini ke dalam 3 sesi yaitu: 1) sesi pemberian materi, 2) sesi tanya jawab, 3) sesi praktik. Adapun penjelasan dari setiap sesi adalah sebagai berikut:

- a. Sesi Pemberian Materi, Kami selaku tim secara bergantian menjelaskan setiap topik materi ajar yang berhubungan dengan nilai anti korupsi. Dalam tahapan ini, tim pengabdian menyampaikan materi secara bergantian. Tim Pengabdian juga berusaha menjelaskan setiap materi yang ada dengan memberikan contoh di sekolah yang lebih mereka ketahui atau gampang dalam mereka mengingat dan memastikan bahwa seluruh siswa memahami materi yang telah di sampaikan oleh mereka. Kami juga memberikan kesempatan untuk para siswa memberikan contoh-contoh sederhana yang mereka ketahui sehingga pengabdian ini tidak hanya tim yang berbicara atau memberikan materi namun para siswa juga terlibat dalam belajar bersama. Dan kami memberikan apresiasi bagi para siswa yang berani dengan memberikan hadiah kecil berupa snack
- b. Sesi Tanya Jawab, Dalam pemberian materi, kami juga menyelinginya dengan sesi tanya jawab disetiap pokok pembahasan. Pemberian pertanyaan dari Tim kepada para siswa dimaksudkan untuk memastikan sejauh mana para siswa memahami materi yang telah di sampaikan. Dalam sesi ini, para siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai apa saja yang berhubungan dengan materi yang telah di ajarkan. Dan hasilnya para siswa sangat antusias memberikan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang diberikan. Para Tim Pengabdian juga tidak henti-hentinya memberikan motivasi kepada para siswa agar mereka memiliki kepercayaan diri untuk bertanya ataupun

menjawab pertanyaan. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penguatan materi yang telah kami sampaikan. Setelah sesi pemberian materi dan sesi tanya jawab selesai, maka dilakukanlah sesi bermain game edukasi berupa cari kata dan para siswa secara bergantian dengan kecepatan mengangkat tangan untuk menemukan kata-kata yang telah di acak oleh tim pengabdian. Sebelum siswa bermain game kami memberikan contoh bagaimana cara memainkan game tersebut. Tim pengabdian kembali memberikan apresiasi dengan memberikan hadiah kecil berupa snack. Lcd yang di gunakan di arakan ke papan tulis sehingga siswa dapat melingkar kata-kata nilai anti korupsi menggunakan spidol.

- c. Sesi Praktik, Tahapan terakhir dari kegiatan pelatihan kali ini adalah memastikan bahwa para siswa mendapatkan pengalaman belajar yang luar biasa dengan materi dan game edukasi yang selalu mengingatkan mereka dalam kehidupan mereka untuk dapat mengenal apa itu korupsi serta memberantasnya mulai dari dalam keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat hingga sampai pada pemerintahan.



Gambar 1. Pemaparan materi



Gambar 2. permainan game edukasi



Gambar 3. foto bersama



Gambar 4. Game edukasi

PEMBAHASAN

Game Edukasi merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengombinasikan materi pelajaran ke dalam komponen permainan, sehingga mampu mendayagunakan fungsi otak kiri dan membelajarkan pemainnya. Game Edukasi “Cari Kata’ ini dirancang untuk mengajak siswa mencari kata-kata kunci terkait nilai-nilai anti-korupsi. Setiap kata yang ditemukan akan disertai dengan penjelasan mengenai makna dan relevansinya. Melalui metode interaktif seperti permainan edukasi "Cari Kata" siswa lebih mudah menangkap informasi dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari mereka. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui permainan maupun saat menjawab soal latihan. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan minat mereka terhadap materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.

Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah serta dapat menjadi agen perubahan di lingkungan mereka dengan menyebarkan pengetahuan tentang nilai-nilai anti-korupsi kepada teman-teman sebaya dan keluarga, serta mendorong orang lain untuk menolak praktik korupsi. Kegiatan diakhiri dengan pemberian poster tentang anti korupsi dan juga baliho yang di letakan dalam ruangan kelas.

KESIMPULAN

Sosialisasi Pendidikan Anti-Korupsi di SD Gmit Naioni melalui Game edukasi menjadi terbukti bahwa pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai anti korupsi kepada siswa. Ini juga menjadi suatu kegiatan yang bukan saja bermain tapi menjadi salah satu pelajaran bagi siswa-siswa yang mengikuti sosialisasi ini. Permainan yang sederhana berhasil dalam membantu siswa untuk terus mengingat setiap nilai-nilai yang di ajarkan melalui game ini. Tidak hanya dari permainan edukasi tapi kami mengarahkan anak-anak melalui pembelajaran yang lebih mendalam melalui materi-materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dan terbukti bahwa nilai-nilai anti-korupsi yang kami ajarkan memang terjadi dalam kehidupan mereka dan inipun akan menjadi suatu pelajaran yang akan tetap di ingat oleh siswa-siswadi sekolah tersebut.

Dari sosialisasi lewat game edukasi cari kata ini membuktikan bahwa belajar tidak selalu monoton pada materi tapi game-game edukasi yang memungkinkan siswa untuk terus mengingat pembelajaran yang diberikan dan pastinya Nilai anti korupsi dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih kepada SD GMT Naioni atas kerja samanya dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adam, S. dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa.
- Apriliawan, I. Gede Anom, Maria Goreti Rini Kristiantari, and Nengah Arnawa. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CARI KATA BAKU BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9.2 (2022): 262-273.

- Arliman, L. (2017). Konsep dan gagasan pengenalan pendidikan antikorupsi bagi anak dalam rangka mewujudkan generasi yang bebas korupsi. *Nurani: Jurnal Kajian Syari'ah dan Masyarakat*, 17(1), 49-64.
- Hutabarat, SA 2021. Implementasi Nilai-Nilai Anti Korupsi Pada Matakuliah Pancasila Di Universitas Budi Darma Medan. *Jurnal Citizenship Virtues* 1(2), 98-104. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/citizenship/article/download/1013/584/3899>
- Nahak, Kristina E. Noya. "EDUKASI NILAI-NILAI ANTI KORUPSI MELALUI PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DI SD INPRES FATUKOA KOTA KUPANG." *Devotion: Jurnal Pengabdian Masyarakat 2.2* (2024): 28-33.
- Nitte, Yulsi. 2024. Penguatan Nilai-Nilai Anti Korupsi Anak Melalui Cerita Dongeng Suri Ikun Dan Dua Burung Di SD Pelangi II Kota Kupang. Vol. 2 No. 2 (2024): *DevotionIAKNKupang*.
<https://ejournal.iaknkupang.ac.id/ojs/index.php/dev/article/view/330>
- Nur, Syurya Muhammad. "Penerapan pendidikan anti korupsi kepada siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6.2 (2021): 111-112.
- Nuzus Sakinah and Nurhasana Bhaktiar, "Model Pendidikan Anti Korupsi Di Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Yang Bersih Dan Intergrasi Sejak Dini," *el-Ibtidaiy:Journal of Primary Education* 2, no. 1 (April 30, 2019): 39, <https://doi.org/10.24014/ejpe.v2i1.7689>.
- Sakinah, Nuzus, and Nurhasanah Bakhtiar. "Model Pendidikan Anti Korupsi Di Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Yang Bersih Dan Berintegritas Sejak Dini." *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education* 2, no. 1 (2019): 39.
- Widhiyaastuti, I. G. A. A. D., and I. Gusti Ketut Ariawan. "Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda Untuk Berperilaku Anti Koruptif Melalui Pendidikan Anti Korupsi." *Acta Comitatus* 3.1 (2018): 17-25.