

**LOMBA GAME BASED LEARNING ANTI KORUPSI (PAK) SEKOLAH-
SEKOLAH DI SALATIGA**

***ANTI-CORRUPTION EDUCATION FOR STUDENTS AND STUDENTS OF
VOCATIONAL HIGH SCHOOLS IN SALATIGA***

**Christina Maya Indah Susilowati, Sri Harini Dwiyatmi, Rahmadini Eka C.
Van Hanoeh dan Rasendria Bimo Permana**

Universitas Kristen Satya Wacana

Korespondensi Penulis : christina.maya@uksw.edu

Citation Structure Recommendation :

Christina Maya Indah Susilowati dkk.. *Lomba Game Based Learning Anti Korupsi (PAK) Sekolah-Sekolah di Salatiga*. Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.10 (2025).

ABSTRAK

Tujuan Pengabdian Masyarakat dengan judul tersebut di atas adalah merupakan apresiasi kepada pegiat anti korupsi di kota Salatiga yang dilakukan oleh guru-guru sekolah, Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Tingkat Pertama di kota Salatiga, yang sebelumnya sudah mengikuti workshop game base learning anti korupsi yang diadakan oleh Inspektorat Daerah Kota Salatiga. Di samping sebagai apresiasi, Lomba Game Base Learning ini juga merupakan implementasi ilmu yang sudah diperoleh dalam workshop 9 nilai dasar anti korupsi tersebut di atas. Dengan workshop tersebut diharapkan para peserta bisa membuat game anti korupsi berdasar 9 (sembilan) nilai anti korupsi dan menerapkan di sekolah masing-masing. Lomba ini selain sebagai apresiasi, implementasi juga sebagai ricek seberapa sekolah-sekolah telah membuat, menerapkan pendidikan anti korupsi berdasar 9 nilaidasar anti korupsi. Dan ternyata dari antara peserta lomba game base learning ini telah ada yang melakukan evaluasi atas sarana gam yang dibuat bahkan telah melakukan replikasi atas game tersebut dan ada pula yang telah memiliki paten atas metode game yang dibuat.

Kata Kunci: Korupsi, Pendidikan Anti Korupsi, Siswa-Siswi

ABSTRACT

The purpose of the Community Service Program with the aforementioned title is to express appreciation for anti-corruption activists in Salatiga City, conducted by elementary and junior high school teachers in Salatiga City. They have previously participated in the anti-corruption game-based learning workshop held by the Salatiga City Regional Inspectorate. In addition to providing appreciation, this Game-Based Learning Competition also implements the knowledge gained in the aforementioned 9 core anti-corruption values workshop. Through this workshop, participants are expected to create anti-corruption games based on the 9 core anti-corruption values and implement them in their respective schools. This competition serves not only as an appreciation but also as a means of assessing the extent to which schools have created and implemented anti-corruption education based on the 9 core anti-corruption values. It turns out that some of the participants in this Game-Based Learning Competition have evaluated the game tools they created, even replicated the games, and some have even patented their game methods.

Keywords: Corruption, Anti-Corruption Education, Students

A. PENDAHULUAN

Langkah pencegahan dalam bentuk gerakan anti korupsi sebagai faktor penting yang bisa dilakukan oleh komponen di luar penegak hukum yaitu oleh Masyarakat. Persoalan pemberantasan korupsi tidak bisa ditumpukan kepada negara saja. Meski negara telah memiliki lembaga yang bergerak dibidang pencegahan, maka masyarakat harus juga berkewajiban untuk melakukan pencegahan.¹ Dalam hal pencegahan di kota Salatiga sudah dilakukan oleh Fakultas Hukum yang bekerjasama dengan sekolah-sekolah dalam wujud penanaman nilai-nilai anti korupsi sejak tahun 2016 juga kepada guru-guru sekolah di Salatiga.² Di beberapa sekolah di Tingkat sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) di Salatiga telah memiliki kegiatan anti korupsi berupa, warung kejujuran, insersi dalam mata Pelajaran PPKn dan Pancasila serta Bahasa Indonesia. Dan kegiatan-kegiatan insidental lainnya.

Perihal Langkah-langkah pencegahan semestinya keberlanjutan yang lebih jelas. Permasalahannya bagaimana memastikan keberlanjutan kegiatan tersebut diatas, seperti tidak ada Lembaga / pihak yang melakukan pemastian bahwa anti korupsi tetap dilakukan, alih-alih kontinu dan menjadi program prioritas. Sekali lagi negara belum serius melakukannya dan belum menjadi prioritas. Negara dalam hal ini, pemerintah pusat, pemerintah daerah ataupun pemerintah kota/kabupaten. Permasalahan inilah yang hendak dijawab dengan kegiatan pengabdian Masyarakat kali ini oleh Fakultas Hukum bekerja sama dengan Inspektorat Daerah kota Salatiga, agar pencegahan korupsi bisa berkelanjutan ataupun agar anti korupsi terus bisa digemakan dan berkelanjutan maka langkah untuk itu tidaklah tunggal.

Sekolah sendiri perlu melakukan penanaman pencegahan korupsi terus menerus.³ Jika itu dilakukan sekolah, maka peran guru menjadi sangat penting.

¹ Wicipto Setiadi, *Korupsi di Indonesia (Penyebab, Bahaya, Hambatan dan Upaya Pemberantasan, Serta Regulasi)*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol.15, No.3 (2018). ejurnal.peraturan.go.id

² Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Panduan Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah*, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta, 2018.

³ Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

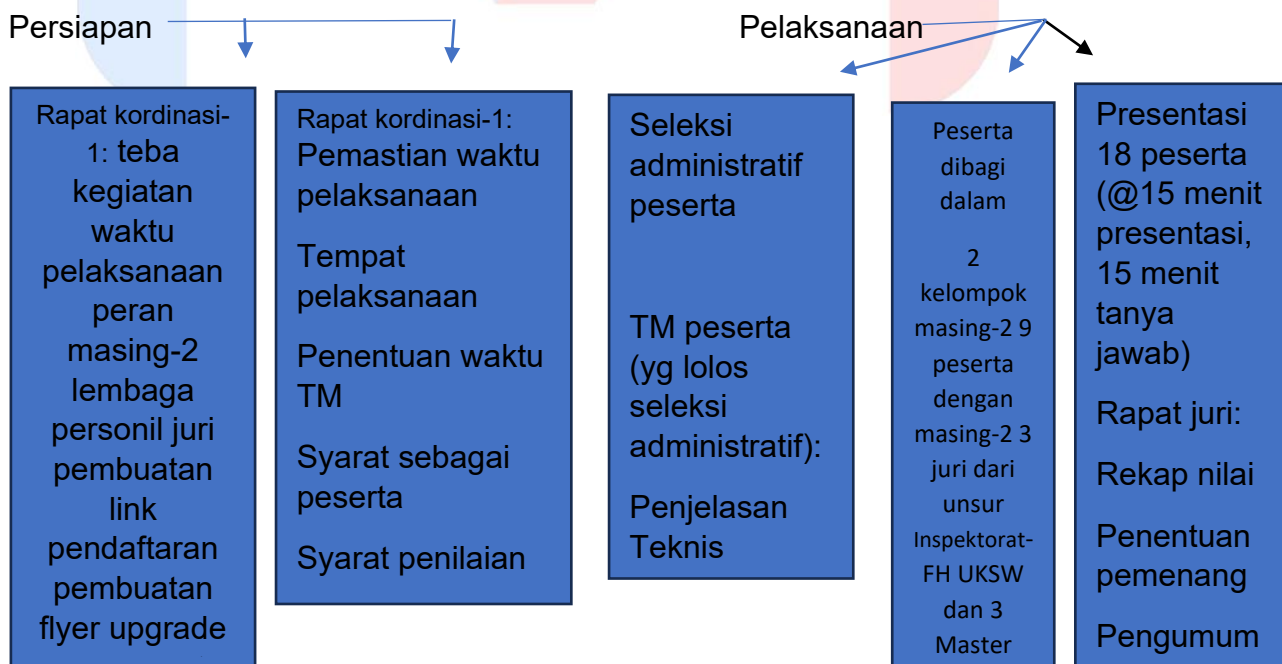
Penting untuk menyusun kegiatan ataupun kurikulum tentang anti korupsi. Untuk bisa menyusun kegiatan ataupun kurikulum maka guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang anti korupsi sebagai langkah pencegahan. Langkah pencegahan mendesak untuk dilakukan untuk menciptakan langit baru bumi baru bagi Indonesia kedepan bagi anak-anak Indonesia pemilik masa depan yang bebas dari korupsi.

Penggerak anti korupsi di sekolah ada dua. Yang pertama system yang kedua penggerak sistem yaitu **guru** yang berhadapan langsung dengan generasi muda-siswa. Setelah mendapat pelatihan membuat game anti korupsi maka langkah berkelanjutannya adalah memastikan keblanjutan anti korupsi dalam wujud penanaman anti korupsi dengan 9 nilai integrity melalui lomba game yang dibuat dan diimplementasikan oleh guru-guru di sekolah masing-masing.

Lomba tersebut diberi nama Lomba game Based Learning yang dilakukan / diseenggarakan oleh Fakultas Hukum UKSW dan Inspektorat Daerah Kota Salatiga untuk mengapresiasi, dan memastikan, bahwa anti korupsi terus dilaksanakan di sekolah-sekolah di kota Salatiga yang salah satunya dengan membuat game.

B. METODE

Langkah-langkah penyelenggaraan lomba game based learning ini sebagai nampak dalam bagan berikut ini.



C. PEMBAHASAN

Muatan pokok game sebagai capaian game adalah siswa faham 9 nilai integrity sebagai Pendidikan antikorupsi merupakan bagian penting dalam pembangunan karakter bangsa. Upaya ini tidak hanya menekankan pemahaman mengenai larangan dan sanksi korupsi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai integritas yang mendorong siswa untuk bertindak jujur, adil, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) telah merumuskan **sembilan nilai integritas** yang dapat menjadi pedoman pembentukan karakter antikorupsi pada peserta didik sebagai berikut,

1. Kejujuran

Kejujuran adalah nilai paling fundamental dalam pendidikan antikorupsi. Siswa dibiasakan untuk berkata dan bertindak berdasarkan fakta, tidak memalsukan data, serta tidak mencontek. Penerapan nilai kejujuran dapat dimulai melalui budaya *honesty system* di kelas, seperti pengumpulan tugas tanpa pengawasan ketat atau pengelolaan keuangan kegiatan kelas secara terbuka.⁴

2. Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab mengajarkan siswa agar bersedia menerima konsekuensi dari tindakan mereka. Dalam konteks pendidikan, siswa dapat dilatih melalui penyelesaian tugas tepat waktu, menjaga fasilitas sekolah, dan melaksanakan piket kelas. Sikap ini membentuk karakter yang tidak mudah menyalahkan orang lain atau mencari kambing hitam.⁵

3. Disiplin

Disiplin merupakan kemampuan untuk menaati aturan dan waktu. Di sekolah, nilai ini ditanamkan melalui kepatuhan terhadap tata tertib, jadwal belajar, dan prosedur kegiatan. Disiplin juga menjadi penangkal perilaku yang mengarah pada penyalahgunaan wewenang karena membiasakan siswa untuk patuh pada norma dan regulasi.⁶

⁴ Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK RI), *Modul Pendidikan Antikorupsi untuk Sekolah Menengah*, Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK RI), 2018

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

4. Kerja Keras

Nilai kerja keras membantu siswa memahami bahwa prestasi tidak dapat diperoleh secara instan atau melalui jalan pintas. Guru dapat menekankan pentingnya usaha yang gigih dan pembiasaan untuk menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh. Sikap ini menekan kecenderungan siswa mencari solusi tidak etis, seperti plagiasi atau manipulasi nilai.⁷

5. Sederhana

Kesederhanaan adalah sikap tidak hidup berlebihan dan tidak memamerkan harta benda. Dalam konteks antikorupsi, kesederhanaan meminimalkan gaya hidup konsumtif yang sering kali menjadi motivasi perilaku koruptif. Pembiasaan sederhana dapat dilakukan melalui gaya hidup hemat, tidak boros, serta menghindari persaingan materialistik antar siswa.⁸

6. Mandiri

Kemandirian berarti mampu melakukan sesuatu tanpa bergantung pada orang lain. Dalam proses belajar, nilai ini diwujudkan melalui kemampuan siswa mengerjakan tugas, belajar, serta mengambil keputusan sendiri. Kemandirian juga mendorong keberanian siswa untuk menolak tindakan tidak jujur seperti mencontek atau ikut tawuran karena tekanan teman.⁹

7. Keadilan

Nilai keadilan menekankan perlakuan yang setara terhadap sesama. Pembiasaan nilai ini dilakukan melalui perlakuan guru yang tidak diskriminatif, pembagian tugas kelompok yang proporsional, serta kegiatan diskusi yang menghargai pendapat semua peserta. Keadilan adalah inti dari pencegahan penyalahgunaan wewenang yang sering kali terjadi ketika seseorang mengutamakan kepentingan kelompok tertentu.¹⁰

8. Kepedulian

Kepedulian merupakan sikap peka terhadap kebutuhan orang lain serta lingkungan sosial. Di sekolah, nilai ini dipupuk melalui kegiatan bakti sosial,

⁷ KPK RI, *Nilai-Nilai Integritas dalam Pendidikan Antikorupsi*, KPK RI, Jakarta, 2017.

⁸ KPK RI, *Strategi Pencegahan Korupsi Berbasis Karakter*, KPK RI, Jakarta, 2019.

⁹ Kemendikbud, *Pendidikan Karakter Mandiri dan Tanggung Jawab*, Kemendikbud RI, Jakarta, 2016.

¹⁰ KPK RI, *Pendidikan Integritas untuk Siswa*, KPK RI, Jakarta, 2020.

kerja kelompok, serta budaya saling membantu. Kepedulian mencegah munculnya sikap egois yang menjadi salah satu akar perilaku koruptif, yaitu mementingkan keuntungan pribadi di atas kepentingan umum.¹¹

9. Berani

Keberanian diperlukan untuk menyatakan benar itu benar dan salah itu salah. Dalam pendidikan antikorupsi, keberanian dapat dipraktikkan melalui pelatihan moral, kegiatan debat etika, serta pembiasaan untuk melapor jika melihat tindakan pelanggaran. Keberanian merupakan nilai penting dalam membangun *whistleblower culture* sehingga siswa tidak takut mengungkap kecurangan.¹²

Game based learning untuk siswa bertujuan penanaman nilai-nilai anti korupsi yang tercermin dari 9 nilai integrity. Sementara tujuan dari lomba game based learning adalah sebagai apresiasi kepada guru yang telah mengikuti workshop tentang bagaimana membuat game based learning. Selain itu juga untuk memastikan bahwa penanaman 9 nilai integrity dilakukan sebagai tanggung jawab untuk turut serta memberantas korupsi dengan berperilaku anti korupsi baik bagi guru juga bagi siswa melalui game based learning yang dilombakan ini.

Secara normatif, penanaman nilai anti korupsi telah diakomodasi dalam kebijakan nasional melalui *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Dalam kebijakan tersebut ditegaskan bahwa karakter integritas menjadi salah satu dari lima nilai utama PPK, yang meliputi kejujuran, komitmen moral, tanggung jawab, keteladanan, dan kesetiaan terhadap prinsip¹³. Nilai-nilai ini memiliki keterkaitan langsung dengan upaya pencegahan korupsi, sebab integritas merupakan fondasi moral yang membentengi individu dari tindakan penyalahgunaan wewenang dan perilaku tidak jujur. Implementasi pendidikan antikorupsi melalui penguatan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh mata pelajaran, budaya sekolah, serta kegiatan ekstrakurikuler.

¹¹ KPK RI, *Pendidikan Integritas untuk Siswa*, KPK RI, Jakarta, 2020.

¹² KPK RI, *Panduan Pendidikan Antikorupsi untuk Guru*, KPK RI, Jakarta, 2019.

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Metode penanaman nilai anti korupsi di sekolah sebaiknya tidak terbatas pada penyampaian ceramah atau indoktrinasi verbal, melainkan menekankan pengalaman belajar yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁴ Pada aspek kognitif, siswa perlu memahami definisi korupsi, jenis-jenisnya, serta akibatnya terhadap pembangunan bangsa. Pada aspek afektif, siswa diajak menumbuhkan empati dan rasa keadilan melalui diskusi kasus nyata, refleksi moral, serta kisah inspiratif tokoh-tokoh jujur. Sedangkan pada aspek psikomotorik, pembentukan kebiasaan jujur dapat diwujudkan melalui kegiatan nyata seperti *kantin kejujuran*, pemilihan pengurus kelas secara demokratis, serta proyek integritas berbasis sekolah. Dengan demikian, nilai anti korupsi tidak berhenti pada pengetahuan teoritis, tetapi diwujudkan dalam perilaku sehari-hari yang mencerminkan kejujuran dan tanggung jawab.

Guru memiliki peran strategis sebagai teladan utama dan fasilitator dalam pendidikan antikorupsi. Keteladanan guru dalam bersikap jujur, disiplin, dan akuntabel merupakan bentuk pendidikan karakter yang lebih efektif dibandingkan sekadar penyampaian teori.¹⁵ Guru juga berperan membangun suasana kelas yang reflektif dan partisipatif, seperti mengajak siswa menyusun kode etik kelas atau melakukan debat moral terhadap kasus pelanggaran kejujuran. Selain itu, sekolah perlu menciptakan sistem manajemen yang transparan, termasuk dalam penggunaan dana kegiatan dan pengambilan keputusan bersama, agar seluruh warga sekolah belajar secara langsung mengenai prinsip akuntabilitas dan keterbukaan.

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) telah menyusun Modul Pendidikan Antikorupsi yang menjadi acuan bagi sekolah di seluruh Indonesia. Modul ini menekankan **sembilan nilai dasar antikorupsi**: kejujuran, kepedulian, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja keras, kesederhanaan,

¹⁴ Kemendikbud, *Panduan Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah*, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, 2018.

¹⁵ Suyatno, *Peran Guru dalam Membangun Karakter Antikorupsi di Sekolah*, Jurnal Pendidikan Karakter, Vol.10, No.2 (2020).

keberanian dan keadilan.¹⁶ Nilai-nilai itu dapat diimplementasikan melalui metode visualisasi, yaitu dengan menampilkan contoh nyata, film pendek, poster edukatif, atau simulasi peran (role play) yang memperlihatkan perbedaan antara perilaku jujur dan koruptif. Pendekatan visual ini terbukti lebih efektif dibanding metode ceramah, karena membantu siswa memahami nilai moral melalui pengalaman emosional dan imajinatif.¹⁷ Dengan cara ini, nilai antikorupsi tidak hanya dipahami secara rasional, tetapi juga dihayati secara mendalam oleh peserta didik.

Penanaman nilai anti korupsi sejak usia sekolah menjadi strategi preventif yang penting dalam membangun generasi berintegritas. Sekolah sebagai miniatur masyarakat harus menjadi tempat yang bebas dari praktik manipulatif dan menjadi contoh nyata penerapan nilai kejujuran. Melalui kolaborasi antara guru, orang tua, dan masyarakat, diharapkan akan terbentuk budaya sekolah yang bersih, transparan, dan adil. Upaya ini tidak hanya melahirkan peserta didik yang berprestasi secara akademik, tetapi juga pribadi yang bermoral tinggi dan siap berkontribusi dalam menciptakan tata pemerintahan yang bebas korupsi.

Penanaman nilai anti korupsi kepada siswa merupakan bagian integral dari proses pendidikan karakter bangsa yang berorientasi pada pembentukan pribadi berintegritas, jujur, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak cukup hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga harus menginternalisasi nilai moral yang mampu mencegah perilaku koruptif sejak dini. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹⁸ Karena itulah lomba game based learning ini menjadi relevan, baik untuk guru juga siswa.

¹⁶ Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia (KPK), *Modul Pendidikan Antikorupsi untuk Sekolah Dasar dan Menengah*, Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia (KPK), Jakarta, 2019.

¹⁷ A. Fitri, *Efektivitas Metode Visualisasi dalam Penanaman Nilai Antikorupsi di Sekolah*, *Jurnal Pendidikan Moral dan Karakter*, Vol.8, No.1 (2021).

¹⁸ Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Hasil seleksi administratif lomba game base learning menghasilkan 18 (delapan belas) peserta yang memenuhi persyaratan untuk melakukan presentasi di hari pelaksanaan lomba pada tanggal 23 Oktober 2025. Sehari sebelum pelaksanaan lomba game base learning ini didahului dengan pertemuan peserta yang memenuhi syarat tersebut dalam forum TM (teknical meeting). Dalam TM ini diberitahukan kepada peserta teknis pelaksanaan lomba, yang meliputi, hal-hal yang harus dikirim ke panitia untuk presentasi serta pengenalan tempat pelaksanaan.



Gambar 1. Foto Peserta Lomba
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2. Technical Meeting Peserta
Sumber: Dokumentasi Penulis

Christina Maya Indah Susilowati, Sri Harini Dwiyatmi, Rahmadini Eka C. Van Hanoch dan Rasendria Bimo Permana
Lomba Game Based Learning Anti Korupsi (PAK) Sekolah-Sekolah di Salatiga



Gambar 3. Juri
Sumber: Dokumentasi Penulis



Peserta lomba ini adalah guru-guru Sekolah Dasar 11 orang dan guru-guru Sekolah Menengah Pertama 7 orang. Peserta lomba dibagi dalam 2 kelompok, kelompok bernomor ganjil dan kelompok bernomor genap dengan masing-masing 3 juri dari unsur inspektorat (master), FH UKSW, dari Klaten / PAKSI, pegiat anti korupsi yang bergelar master 3 orang, di ruang yang berbeda. Masing-masing kelompok menampilkan 9 peserta. Tiap peserta memiliki waktu 15 menit presentasi, 15 menit tanya jawab dengan juri untuk pendalaman materi. Hal yang ditampilkan dalam presentasi meliputi:

1. ATAP
2. PPT
3. Vidio : Game secara singkat.

ATAP kepanjangan dari, Awal Tantangan, Aksi, Perubahan, merupakan analisis situasi dan kondisi yang ada sehingga diciptakannya game yang ditampilkan, implementasi game tersebut dan evaluasi yang dilaksanakan setelah implementasi. Sementara PPT berisi penjelasan tentang game yang ditampilkan. Game yang ditampilkan kemudian dibuat vidio dan diputar saat presentasi.

Dalam pembuatan ATAP hanya beberapa peserta yang presentasi membuat ATAP secara lengkap, PPT dan Vidio tentang game dibuat oleh semua peserta. Dugaannya mengapa demikian barangkali karena pendeknya waktu untuk mendaftar dengan persyaratan tiga hal tersebut, mengirim ATAP, PPT dan Vidio. Memang isi dari ATAP lebih panjang memuat 3 hal, tantangan, aksi (implementasi), perubahan / evaluasi. Perubahan / evaluasi adalah tahapan revisi berupa penambahan ataupun pengurangan materi / teknik pelaksanaan sehingga game betul-betul *available* / terkelola dengan baik sehingga bermanfaat dan efektif.

Sementara yang dimuat dalam PPT adalah penjelasan tentang game, meliputi kelas berapa sebagai kelas implementasi game, waktu pelaksanaan, unsur kedaerahan sebagai ciri khas, insersi dalam suatu mata pelajaran, muatan pendidikan anti korupsi khususnya 9 nilai integrity, mekanisme pelaksanaan game. Dari sekian peserta hanya 1 peserta yang materinya mengenai PAK (pendidikan anti korupsi) saja tidak diinsersi ke dalam suatu mata pelajaran, tentu hal ini tidak memenuhi persyaratan yang harus dimuat dalam PPT.

PPT adalah penjelasan tentang game yang materinya harus memuat beberapa hal pokok yaitu menampakkan insersi ke dalam suatu matakuliah, biasanya / umumnya matakuliah Pancasila, Kewarganegaraan, bahasa Indonesia, juga IPS. Sementara Vidio yang disertakan memuat keseluruhan permainan yang hendak, telah diimplementasikan bahkan sudah ada yang dievaluasi untuk dilakukan perbaikan agar game sesuai dengan waktu (satu jam mata pelajaran atau dua jam matapelajaran). Jika dicermati pelaksanaan game yang diinsersi dalam suatu mata pelajaran tersebut dilaksanakann secara bervariasi mengingat dilakukan dengan cara insersi. Beberapa cara yang dilakukan oleh para guru antara lain:

1. Disetiap minggu ke 4
2. Setelah 4 kali tatap muka

Gambaran keseluruhan game dapat terlihat dalam dokumen ATAP. Yang inti isinya berupa, alasan game dibuat, tantangan yang dihadapi, aksi / implementasi / mempraktikkan game, perubahan / evaluasi atas pelaksanaangame tersebut di kelas mata elajaran yang diampu oleh guru. Game ini mensyaratkan berisi pokok perihal Pelestarian Tradisi, Kearifan Lokal, dan Budaya Nasional. Detail isi dari ATAP¹⁹ meliputi²⁰ **pendahuluan** yang dalam dokumen para peserta disebut dengan awal secara prinsip berisi bahwa pembelajaran umumnya selama ini masih bersifat teoritis, kurang interaktif, dan belum mampu memberikan pengalaman langsung yang memicu internalisasi nilai. Kondisi ini berpotensi menyebabkan nilai-nilai luhur dan budaya lokal yang harus diinternalisasikan kepada peserta didik hanya dipahami sebagai hafalan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran berbasis edutainment yang mampu mengaitkan materi lokal dengan praktik karakter yang diharapkan melalui modifikasi permainan tradisional yang sudah dikenal oleh peserta didik.

19

<https://docs.google.com/presentation/d/1ECHlcp6Sstc9V3N6x0sGXjRWn9SVQ77y9tsuTIIaABM/edit?usp=sharing>

20

https://docs.google.com/presentation/d/1Rillpq0_bBxrLAX1jz6_anNXEIA8KBN4/edit?usp=drive_link&ouid=103961341195517526608&rtpof=true&sd=true

Modifikasi permainan tradisional, yang bersifat kompetitif dan kolektif akan meningkatkan engagement peserta didik. Mekanisme poin dan konsekuensi dalam permainan yang umum sebagai muatan permainan diharapkan secara efektif dapat membuat peserta didik mempraktikkan nilai-nilai karakter yang diharapkan tanpa perlu banyak intervensi guru (9 nilai integrity). Game selalu akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus berfungsi sebagai asesmen formatif karakter yang terintegrasi. Dalam implementasi game selalu muncul **tantangan**, sebab penyusunan awal game seringkali mendapatkan reaksi dari peserta game yang beragam. Reaksi ini justru sebagaimasukan /ntantangan untuk melakukan perubahan agar game menjadi efektif. Tantangan itu antara lain bisa berupa²¹:

1. Manajemen Waktu

Antusiasme peserta yang erbagi dalam kelompok yang biasanya tinggi bahkan sangat tinggi menjadikan alokasi waktu sebagai yang direncanakan menjadi meleset karena molor / melebihi batas waktu yang direncanakan.

2. Manajemen kelas

Game / permainan yang riuh karena interaksi yang penuh / interaktif menjadi kendalan guru sebagai fasilitator untuk mencatat indikator-indikator karakter pada Lembar Observasi secara real-time dan objektif untuk setiap anggota kelompok.

3. Tantangan dari subjek pembelajaran, murid masih belum sepenuhnya memahami materi sehingga saat melaksanakan permainan terjadi kebingungan dalam mencari jawaban yang sesuai²².

4. Inovasi dan Adopsi dalam merancang integrasi kognisi dan psikomotor dalam satu media *game* yang seimbang, agar aspek fisik dan pemahaman siswa sama-sama terstimulasi dan²³

²¹

https://drive.google.com/file/d/1dKxGsafQfPA3U5uTKV_Tx08B4k1d044I/view?usp=drive_link

²²

https://drive.google.com/file/d/1dKxGsafQfPA3U5uTKV_Tx08B4k1d044I/view?usp=drive_link

²³

https://docs.google.com/presentation/d/1Rillpq0_bBxrLAX1jz6_anNXEIA8KBN4/edit?usp=drive_link&oid=103961341195517526608&rtpof=true&sd=true

5. Keterbatasan Alat untuk memastikan ketersediaan Kartu Pertanyaan dan Kartu Tugas Gerak yang cukup variatif dan berkualitas tinggi agar materi yang diujikan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran.

Komponen AKSI merupakan rancangan dan strategi implementasi. Bisa meliputi antara lain: deskripsi peralatan / komponen yang dibutuhkan dalam suatu game, aturan permainan, refleksi setelah permainan yang tidak kalah penting kala peserts masih mengingat situasi game diminta untuk mengungkapkan perasaan/pendapat atas game yang baru saja berlangsung²⁴; output yang diharapkan²⁵ dan terakhir komponen dalam ATAP adalah perubahan / evaluasi merupakan deskripsi situasi dan kondisi setelah mempraktekkan game. Apakah antara perencanaan dengan implementasi / pelaksanaan sinkron? Memahami bahwa belajar dengan visualisasi / bermain adalah cara yang akurat untuk menginternalisasikan nilai / karakter pada peserta didik. Peserta didik mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran, sehingga nilai karakter yang diharapkan dapat terinternalisasi secara natural dalam diri peserta didik. Sehingga perubahan bisa nampak seketika seperti, antusias dalam permainan, memahami dengan lebih mudah materi yang diberikann, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, tercapai dengan baik.

Karena muatan game ini juga tentang kearifan lokal, seperti melestarikan budaya berupa lagu, pengetahuan-pengetahuan lokal, (hal-hal yang khas dari kota Salatiga meliputi, makanan, pakaian / batik, cerita rakyat, maupun drama lokal yang diambil dari cerita lokal daerah). Tahap terakhir dari ATAP ini adalah perubahan / evaluasi. Merupakan deskripsi mengenai kekurangan dan kelebihan game yang sudah diimplementasikan, teridentifikasi dalam tantangan. Dengan evaluasi diharapkan game menjadi lebih avaiable sehingga diimplementasi selanjutnya hal-hal yang menjadi tantangan bisa di perbaiki / diatasi meliputi, ide-ide yang melahirkan inovasi-inovasi, alat permainan, manajemen waktu, manajemen kelas (bisa kolaborasi dengan guru lain).

²⁴

https://drive.google.com/drive/folders/1OWor21auv-pEzApQh_8KEuC81U3h7ydW?usp=sharing

²⁵

https://drive.google.com/drive/folders/11sEKebHgdvDDE4Idv9_uubepR_wDhO59?usp=sharing

Semua peserta mengirimkan video game. Game yang dipresentasikan ada dalam beberapa kategori:

1. baru pertama kali diimplementasikan
2. sudah dievaluasi tetapi belum diimplementasikan untuk yang ke dua kalinya
3. sudah diimplementasikan untuk yang ke dua kali, berarti setelah diimplementasikan yang pertama dilakukan perubahan / evaluasi untuk mengatasi tantangan-tantangan saat implementasi pertama dan kemudian diimplementasikan yang kedua kali
4. sudah implementasi yang pertama dan sudah dievaluasi belum diimplementasi yang ke dua tetapi sudah **direplikasi** artinya guru lain juga melakukan / menggunakan alat permainan yang sama di matapelajaran yang lain
5. sudah diimplementasikan untuk yang ke dua kali, berarti setelah diimplementasikan yang pertama dilakukan perubahan / evaluasi untuk mengatasi tantangan-tantangan saat implementasi pertama dan kemudian diimplementasikan yang kedua kali dan sudah **dipatenkan**.
6. Semua peserta menyatakan bahwa gamenya memuat nilai-nilai anti korupsi, namun game tersebut memang lebih dominan muatan lokal / kearifan lokal,
7. Muatan pendidikan antikorupsi dalam wujud 9 nilai integrity masih harus ditingkatkan dalam wujud contoh-contoh / pertanyaan-pertanyaan yang lebih mengarah pada 9 nilai integrity.
8. Dengan demikian agaknya dalam pembuatan ATAP / PPT masih perlu ada penjelasan lebih detail, contoh lebih lanjut / konkretisasi dari suatu nilai yang hendak ditanamkan, bisa juga berbentuk pertanyaan-pertanyaan. Misal yang hendak ditanamkan adalah nilai kejujuran. Seperti apa bertindak jujur itu yang berkaitan dengan perilaku disekolah (tidak nyontek, tidak terlambat datang kesekolah, tepat waktu, misalnya) dan perilaku jujur sehari dilingkungan yang lebih luas (diminta belanja oleh ibu kembalian harus diserahkan, saat belanja juga jajan menggunakan uang yang diberikan bapak / ibu harus diberitahukan ke bapak/ibu bahwa dia jajan dengan uang tersebut)
9. Para peserta memberikan nama masing-masing game yang dibuatnya:

Christina Maya Indah Susilowati, Sri Harini Dwiyatmi, Rahmadini Eka C. Van Hanoch dan Rasendria Bimo Permana
Lomba Game Based Learning Anti Korupsi (PAK) Sekolah-Sekolah di Salatiga

- a. Boy Boyan
- b. Kartu Uno Anri Korupsi
- c. Domino Keberagaman Indonesia
- d. Telusur Kota Salatiga
- e. KEJAR (Kelereng Jatuh Raih Poin Agar Kampiun)
- f. HErO (Hebat, EneRgik, Optimis)
- g. PAKAR (lemPAr KARet GELang Inovasi)
- h. DAM EDUGAME
- i. BELUNTAS (Bermain Ludo Integritas)
- j. Ular Tangga KREASI Salatiga
- k. KAULAH JODOHKU
- l. Monopoli 7 KAIH
- m. AGEN RAHASIA PENEGAK NORMA
- n. MONSAGA
- o. PETUALANGAN INTEGRITAS
- p. PEBG (Physical Education Board Game)

Dari dokumen-dokumen yang dimasukkan dan presentasi-presentasi peserta maka diperoleh pemahaman bahwa:

1. Induk game adalah matapelajaran yang diampu oleh seorang guru, seperti matapelajaran
2. Matapelajaran induk yang umumnya diinsersi game pendidikan antikorupsi ini adalah, Pancasila, Kewarganegaraan, IPS, POJK (keolah-ragaan), bahasa Indonesia
3. Pembuat game adalah guru-guru matapelajaran Matapelajaran non IPA, belum ada pembuat game dari guru matapelajaran IPA, matematika
4. Muatan game kuat aspek kearifan lokal / budaya daerah setempat yang sifatnya mengenalkan dan melestarikan kearifan lokal meski tetap ada nilai-nilai anti korupsi
5. Muatan nilai-nilai anti korupsi yang diinternalisasikan adalah nilai dasar dalam wujud 9 nilai integrity sebagai hal yang terkait erat dengan penanaman nilai-nilai anti korupsi

6. Nilai-nilai dasar antikorupsi yang terwujud dalam 9 nilai integrity sifatnya insersi ke suatu matapelajaran dan matapelajaran non IPA, dan tidak berdiri sendiri
7. 9 nilai integrity ini sebagai dasar ini penanaman nilai bagi siswa Sekolah Dasar dan siswa Sekolah Menengah Pertama.

D. PENUTUP

Semua peserta profesional dalam presentasi dan pembuatan game. Lomba game based learning ini sebagai bentuk apresiasi kepada peserta/guru dalam mengimplementasikan 9 nilai integrity sebagai nilai dasar yang membentuk karakter anti korupsi sekaligus sebagai penanda / isyarat bahwa pendidikan antikorupsi di sekolah-sekolah di Salatiga terus berjalan. Meski bentuk penanaman itu dalam wujud insersi di matapelajaran tertentu (lebih banyak non mata pelajaran IPA) saja. Muatan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke 9 nilai integrity memang perlu ditingkatkan / lebih diperjelas / diperbanyak, karena pada kali ini lebih dominan muatan lokal-daerah-kearifan lokal yang lebih dominan. Sehingga agaknya dalam penanaman nilai-nilai anti korupsi, nilai dasar dan contoh konkrit perilaku-perilaku korupsi dan koruptif perlu dipertebal. Pengabdian Masyarakat ini didanai oleh **Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Kristen Satya Wacana dengan Nomor Kontrak 208/SPK-PKMK/RIK/08/2025.**

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Panduan Implementasi Pendidikan Antikorupsi di Sekolah*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).
- Kemendikbud. 2016. *Pendidikan Karakter Mandiri dan Tanggung Jawab*. (Jakarta: Kemendikbud RI).
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). 2017. *Nilai-Nilai Integritas dalam Pendidikan Antikorupsi*. (Jakarta: KPK RI).
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). 2018. *Modul Pendidikan Antikorupsi untuk Sekolah Menengah*. (Jakarta: KPK RI).
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). 2019. *Modul Pendidikan Antikorupsi untuk Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: KPK).
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). 2019. *Panduan Pendidikan Antikorupsi untuk Guru*. (Jakarta: KPK RI).
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). 2019. *Strategi Pencegahan Korupsi Berbasis Karakter*. (Jakarta: KPK RI).
- Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). 2020. *Pendidikan Integritas untuk Siswa*. (Jakarta: KPK RI).

Publikasi

- Fitri, A.. *Efektivitas Metode Visualisasi dalam Penanaman Nilai Antikorupsi di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Moral dan Karakter. Vol.8. No.1 (2021).
- Setiadi, Wicipto. *Korupsi di Indonesia (Penyebab, Bahaya, Hambatan dan Upaya Pemberantasan, Serta Regulasi)*. Jurnal Legislasi Indonesia. Vol.15. No.3 (November 2018).
- Suyatno. *Peran Guru dalam Membangun Karakter Antikorupsi di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol.10. No.2 (2020).

Sumber Hukum

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 195.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 782.