

## ***EC Anti-Corruption: Permainan Kartu Edukasi untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak mengenai Pendidikan Antikorupsi***

**Nicholas Sebastian**

SMAS Kristen Harapan Denpasar

Email: [nickbastian9@gmail.com](mailto:nickbastian9@gmail.com)

**Ida Ayu Kade Dian Indriyani**

SMAS Kristen Harapan Denpasar

Email: [davyindriyani1@gmail.com](mailto:davyindriyani1@gmail.com)

**Luh Made Gita Prasanthi Dewi**

SMAS Kristen Harapan Denpasar

Email: [gitaprasanthi45@gmail.com](mailto:gitaprasanthi45@gmail.com)

**I Made Sumerta Yasa**

SMAS Kristen Harapan Denpasar

Email: [imadesumatrayasa@gmail.com](mailto:imadesumatrayasa@gmail.com)

**Isabel Evangeline**

SMAS Kristen Harapan Denpasar

Email: [isabelevangeline07@gmail.com](mailto:isabelevangeline07@gmail.com)

**Ni Ketut Yuli Santosa**

SMAS Kristen Harapan Denpasar

Email: [yuli.radha@gmail.com](mailto:yuli.radha@gmail.com)

Korespondensi penulis: [\\*nickbastian9@gmail.com](mailto:*nickbastian9@gmail.com)

**Abstract.** Based on Indonesian Corruption Watch data, in 2017-2023 there were 3,681 corruption cases that brings on IDR 139.6 trillion losses for Indonesia state economy. Corruption can be prevented by anti-corruption education since childhood. Anti-corruption education has purpose to build children's character aligned with anti-corruption values. Children like to play game with their peers, thus EC Anti-Corruption can be used for learning media to increase children's knowledge of anti-corruption. The purpose of this research is to explore whether the EC Anti-Corruption can increase students' knowledge of anti-corruption. This research has been held in 25th October until 17th November 2022. This research was conducted by doing literature study, pretest-posttest, questionnaire, and experiment. The samples of this research were 36 fifth-grade students at SD Kristen Harapan Denpasar with convenience sampling technique. Based on the result of pretest and posttest, this media can increase 14.4% of sample's knowledge of anti-corruption. Based on the Z test result, it was found  $P$  value  $< \alpha$ , hence  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. It is supported by 69,4% of the samples stated that their knowledge was increase after playing EC Anti-Corruption. In conclusion, EC Anti-Corruption can increase fifth-grade students' knowledge of anti-corruption at SD Kristen Harapan Denpasar.

**Keywords:** EC Anti-Corruption, card game, anti-corruption education

Received Juni 01, 2024; Revised Juni 10, 2024; Juni 13, 2024

\*Nicholas Sebastian, [nickbastian9@gmail.com](mailto:nickbastian9@gmail.com)

**Abstrak.** Berdasarkan data dari Indonesia *Corruption Watch*, total penindakan kasus korupsi di Indonesia dari tahun 2017-2022 berjumlah 2.278 kasus dengan total potensi kerugian negara 139,6 triliun rupiah. Korupsi dapat dicegah dengan pendidikan antikorupsi pada usia dini. Pendidikan antikorupsi bertujuan agar anak menjadi pribadi yang sesuai dengan nilai-nilai antikorupsi. Karena anak-anak memiliki karakteristik senang bermain dengan teman seusianya, *EC Anti-Corruption* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi. Penelitian dilakukan dari tanggal 25 Oktober hingga 17 November 2022. Penelitian dilakukan dengan melakukan studi pustaka, pengujian, angket dan uji coba permainan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Kristen Harapan dengan sampel berjumlah 36 siswa dengan teknik *convenience sampling*. Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan pretest dan posttest, didapatkan persentase peningkatan pengetahuan sampel sebesar 14,4%. Berdasarkan hasil uji Z didapatkan P value <  $\alpha$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi. Berdasarkan hasil tabulasi angket, 69,4% sampel sangat setuju permainan ini dapat meningkatkan pengetahuan sampel mengenai pendidikan antikorupsi.

**Kata kunci:** *EC Anti-Corruption*, permainan kartu, pendidikan antikorupsi

## LATAR BELAKANG

Berdasarkan data dari *Indonesia Corruption Watch*, total penindakan kasus korupsi di Indonesia dari tahun 2017-2023 berjumlah 3.681 kasus dengan total potensi kerugian negara 139,6 triliun. Data penindakan kasus korupsi dan kerugian negara dari tahun 2017-2023, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Penindakan Kasus Korupsi di Indonesia dan Total Potensi Kerugian Negara

Tahun	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Total
Penindakan Kasus	576	454	271	444	533	612	791	3.681
Kerugian (Triliun Rupiah)	6,5	5,6	8,4	18,6	29,4	42,7	28,4	139,6

Sumber : *Indonesia Corruption Watch*, 2023

Faktor penyebab maraknya korupsi di Indonesia disebabkan oleh faktor pendapatan yang dianggap kecil bagi para koruptor, gaya hidup konsumtif, serta adanya kesempatan untuk melakukan korupsi. Korupsi dapat dicegah dengan pendidikan antikorupsi pada usia dini.

Menurut (Handoyo, 2013) pendidikan antikorupsi penting ditanamkan sejak kecil untuk mengenalkan nilai-nilai konkret yang dapat melawan tindakan korupsi. Menurut (Subkan, 2020), pendidikan antikorupsi mengarah kepada tujuan agar anak menjadi pribadi yang tidak melakukan tindakan korupsi dan dapat mengimplementasikan nilai-nilai antikorupsi di masyarakat.

Anak-anak memiliki karakteristik senang bermain dengan teman seusianya. Anak-anak akan merasa senang apabila berada di dalam sebuah kelompok dan memainkan sebuah permainan bersama. Menurut (Rohmah, 2020), bermain permainan bersama teman memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan moral, motorik, kognitif, dan bahasa seorang anak.

Berbagai permainan yang senang dimainkan oleh anak-anak, seperti monopoli, ular tangga, maupun permainan kartu. Permainan kartu memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah dimainkan dimana saja dan kapan saja, memiliki peraturan sederhana, dapat dimodifikasi dan mampu mendorong anak-anak belajar dan bersosialisasi bersama dengan temannya.

Berbagai penelitian mengenai permainan kartu telah dilakukan dan terbukti hasilnya dapat meningkatkan pengetahuan sampel, seperti: (1) Penelitian oleh (Lu'mu, 2016) mengenai pengembangan model pembelajaran antikorupsi berbasis media kartu pada siswa pra-vokasional, didapatkan bahwa permainan kartu dapat digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran antikorupsi. (2) Penelitian oleh (Pramuatmaja dan Tambuna, 2017) permainan kartu X-Card untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai pendidikan seks, didapatkan bahwa permainan kartu X-Card dapat meningkatkan pengetahuan remaja mengenai pendidikan seks.

Penelitian yang dilakukan di Indonesia dan Hongkong terungkap pada 2018 yang dilaksanakan oleh peneliti kolaborasi internasional menemukan fakta bahwa kebijakan antikorupsi di Indonesia secara eksplisit ditujukan pada pendidikan formal, sementara di Hong Kong kebijakan tersebut merupakan bagian dari upaya pencegahan untuk mendidik masyarakat tentang kejahatan korupsi. ACE di sekolah, dalam kedua konteks tersebut, mencakup strategi kurikuler, ekstra, dan kokurikuler (Kamil, Dairabi, Amirul Mukminin, Ismail Sheikh Ahmad, and Noor Lide Abd Kassim, 2018).

Sebuah penelitian di Rwanda yang dilakukan oleh (Basabose, J. D. D, 2015) menyimpulkan terkait dengan kurikulum anti korupsi dengan terinspirasi oleh nilai-nilai

etika Ubupfura yang tertanam dalam budaya Rwanda, penelitian ini mengusulkan kurikulum anti-korupsi untuk anak-anak Rwanda dengan nama Nibakurane Ubupfura.

Penelitian di Bulgaria oleh (Johanne Lie Tærum, 2014) faktor domestik memainkan peranan penting dalam kurangnya implementasi dan komitmen untuk menetapkan langkah-langkah anti-korupsi di masyarakat Bulgaria.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu apakah permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

H<sub>0</sub>: Permainan *EC Anti-Corruption* tidak dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi.

H<sub>1</sub>: Permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi.

Manfaat penelitian ini adalah: (1) Dapat mengetahui apakah permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi; (2) Dapat menjadikan *EC Anti-Corruption* sebagai salah satu media pembelajaran pendidikan antikorupsi.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Korupsi**

Korupsi berasal dari bahasa latin *corruptio* atau *corruptus*, yang berarti tindakan merusak atau menghancurkan, kebusukan, keburukan, kebejatan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian, ucapan berupa hinaan atau fitnah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, korupsi merupakan penyelewengan atau penyalahgunaan uang negara (perusahaan dan sebagainya) untuk keuntungan pribadi atau orang lain.

Pendidikan antikorupsi merupakan salah satu upaya preventif untuk mencegah terjadinya korupsi di suatu negara. Menurut (Handoyo, 2013) pendidikan antikorupsi penting ditanamkan sejak kecil, terutama di bangku Sekolah Dasar untuk mengenalkan nilai-nilai konkret yang dapat melawan tindakan korupsi.

### **Karakteristik Anak-Anak**

Menurut (Hijriarti, 2021) anak merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi secara bertahap. Dalam masa pertumbuhan anak-anak memiliki karakteristik senang bereksplorasi dan bermain dengan teman seusianya. Anak-anak akan merasa senang apabila berada di dalam sebuah kelompok dan memainkan sebuah permainan bersama.

### **Permainan Kartu**

Permainan kartu merupakan permainan yang menggunakan kartu sebagai media permainannya. Permainan kartu berasal dari daratan Cina atau Hindustan sekitar 800 tahun sebelum Masehi. Permainan kartu menjadi salah satu permainan yang paling digemari di Indonesia karena praktis dan mudah untuk dimainkan. Permainan kartu dapat mengajarkan pemain mengenai aturan yang harus diikuti saat bermain, sportivitas, disiplin, sosialisasi dan mengajarkan pemain analisis strategi permainan. Selain digunakan untuk bermain, permainan kartu dapat digunakan untuk media pembelajaran.

### ***EC Anti-Corruption***

Berdasarkan berbagai penelitian terkait dengan permainan maka, penulis membuat permainan kartu *EC Anti-Corruption*. Permainan *EC Anti-Corruption* merupakan permainan kartu edukasi untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi. *EC Anti-Corruption* terdiri dari 2 frasa. Frasa “EC” merupakan kepanjangan dari “*Education Card*” (kartu edukasi) yang apabila dieja dalam Bahasa Inggris akan terdengar seperti *easy* (ee-zee) yang memiliki arti mudah. Frasa “*Anti-Corruption*” memiliki arti tindakan menolak atau menjauhi korupsi. Dengan demikian anak akan mudah (*easy*) untuk memainkan permainan ini serta mudah (*easy*) mengerti nilai-nilai antikorupsi.

Dalam setiap satu set kartu permainan *EC Anti-Corruption* terdiri atas 24 kartu dengan pernyataan Benar-Salah dan terdapat *QR code* pada bagian belakang kartu yang berisi pembahasan. Kartu permainan juga dilengkapi dengan panduan permainan dan kertas pembahasan. Set kartu permainan *EC Anti-Corruption* seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kartu Permainan *EC Anti-Corruption*

Sumber: Dok. Pribadi, 2022

Kartu permainan *EC-Anticorruption* ini sudah mendapatkan Hak dan Kekayaan Intelektual (HAKI) sebagai alat peraga yang dicatat oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham) dengan nomor seri 000511920.

Dalam setiap permainan dimainkan oleh 2-4 orang dengan 1 orang pemandu. Permainan bersifat individu, tidak boleh berdiskusi atau meminta jawaban atau melihat jawaban di Internet atau media lainnya. Adapun cara bermainnya sebagai berikut:

1. Pemandu membacakan petunjuk permainan kepada semua pemain.
2. Jumlah pemain 2-4 orang, giliran bermain ditentukan dengan hompimpa. Dua pemain terakhir ditentukan dengan melakukan suit (yang disepakati). Setelah menentukan giliran, pemain akan duduk berdasarkan giliran searah jarum jam.
3. Pemandu akan menempatkan satu set kartu ditengah secara terbalik.
4. Ketika mendapat giliran bermain, setiap pemain harus mengambil satu kartu pernyataan dan membacanya dengan keras agar terdengar oleh seluruh pemain, lalu menjawabnya dengan opsi Benar atau Salah. Setiap pemain memiliki waktu 10 detik untuk menjawab.

5. Ketika pemain tidak bisa menjawab pernyataan dalam waktu 10 detik, kartu tersebut harus ditaruh di depan pemain tersebut, dan dapat diperebutkan kembali oleh pemain lainnya, sesuai dengan aba-aba pemandu. Pemain yang ditunjuk membaca kembali pernyataan dan menjawabnya.
6. Setelah pemain memberikan jawaban dari pernyataan pada kartu, pemandu dapat langsung memberikan jawaban dan pembahasannya atau dapat memindai *QR code* di belakang kartu untuk melihat pembahasannya. Pemandu lalu memberi tahu pengurangan atau penambahan skor, dan mencatat skor pemain dengan syarat:
  - a. Jika Benar, skor ditambahkan sesuai skor yang tertera pada kartu.
  - b. Jika Salah, skor dikurangi sesuai skor yang tertera pada kartu.
7. Permainan berakhir ketika kartu telah semua terjawab. Semua skor pemain akan dihitung oleh pemandu. Pemenang ditentukan berdasarkan skor tertinggi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 25 Oktober hingga 17 November 2022. Uji coba permainan dilakukan secara langsung terhadap siswa kelas 5 SD Kristen Harapan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian dilaksanakan dalam 3 tahap, yaitu:

1. Melakukan *pretest*

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan sampel mengenai antikorupsi sebelum diberikan perlakuan.

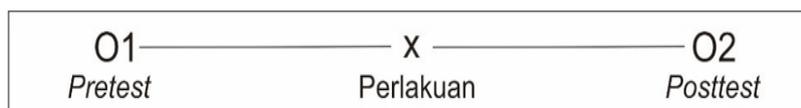
2. Memberi perlakuan

Perlakuan dilakukan dengan memainkan permainan *EC Anti-Corruption*.

3. Melakukan *posttest*

*Posttest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan sampel mengenai antikorupsi sesudah diberikan perlakuan.

Desain penelitian seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

Sumber: Yusuf M, 2014

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: (1) Studi Pustaka dilakukan dengan mencari literatur dan jurnal- jurnal yang relevan mengenai pendidikan antikorupsi untuk anak SD, karakteristik anak-anak, dan permainan kartu. (2) Pengetesan melalui *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengukur pengetahuan sampel mengenai pendidikan antikorupsi sebelum dan setelah memainkan permainan *EC Anti-Corruption*. (3) Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada sampel untuk dijawab untuk mengetahui pendapat sampel mengenai permainan *EC Anti-Corruption*. (4) Uji coba permainan dengan memberikan perlakuan pada sampel yaitu memainkan permainan *EC Anti-Corruption*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Kristen Harapan dengan sampel berjumlah 36 siswa dengan teknik *convenience sampling*. Variabel Penelitian yang digunakan adalah: (1) Variabel bebas yaitu permainan *EC Anti-Corruption*. (2) Variabel terikat yaitu pengetahuan siswa kelas 5 SD Kristen Harapan mengenai pendidikan antikorupsi.

Sumber data penelitian ini adalah: (1) Data primer yang didapatkan dari hasil *pretest*, *posttest*, angket serta hasil uji coba memainkan kartu *EC Anti-Corruption*. (2) Data sekunder yang didapatkan dari hasil studi pustaka mengenai pendidikan antikorupsi untuk anak kelas 5 SD, karakteristik anak- anak, dan permainan kartu.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif sederhana dan uji beda dengan menggunakan uji Z. Data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil uji coba permainan *EC Anti-Corruption*, hasil *pretest* dan *posttest* sampel seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *posttest*

No Sampel	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Keterangan
1	9	10	Meningkat
2	5	6	Meningkat
3	9	7	Menurun
4	5	8	Meningkat
5	9	9	Tetap
6	8	9	Meningkat
7	9	9	Tetap
8	7	6	Menurun
9	5	6	Meningkat
10	4	7	Meningkat
11	5	6	Meningkat
12	8	8	Tetap
13	8	9	Meningkat
14	8	10	Meningkat
15	10	9	Menurun
16	7	9	Meningkat
17	8	9	Meningkat
18	9	10	Meningkat
19	6	10	Meningkat
20	7	8	Meningkat
21	7	9	Meningkat
22	9	8	Menurun
23	7	8	Meningkat
24	6	10	Meningkat
25	10	9	Menurun
26	9	10	Meningkat
27	9	10	Meningkat
28	9	10	Meningkat
29	6	9	Meningkat
30	9	8	Menurun
31	8	10	Meningkat
32	5	8	Meningkat
33	7	9	Meningkat
34	9	10	Meningkat
35	9	8	Menurun
36	6	7	Meningkat
<b>Rata-rata</b>	<b>7,5</b>	<b>8,6</b>	

Sumber : Hasil Analisis Data, 2022

Berdasarkan pada Tabel 2, maka didapatkan persentase peningkatan dengan menggunakan rumus seperti pada Rumus 1.

$$\%Peningkatan = \frac{(rata - rata posttest) - (rata - rata pretest)}{rata - rata pretest} \times 100\%$$

(Rumus 1)

Sumber : Pramuatmaja, 2017

Dengan rumus tersebut, dilakukan perhitungan sehingga didapatkan hasil peningkatan sebagai berikut.

$$Peningkatan = \frac{8,6 - 7,5}{7,5} \times 100\% = 14,4\%$$

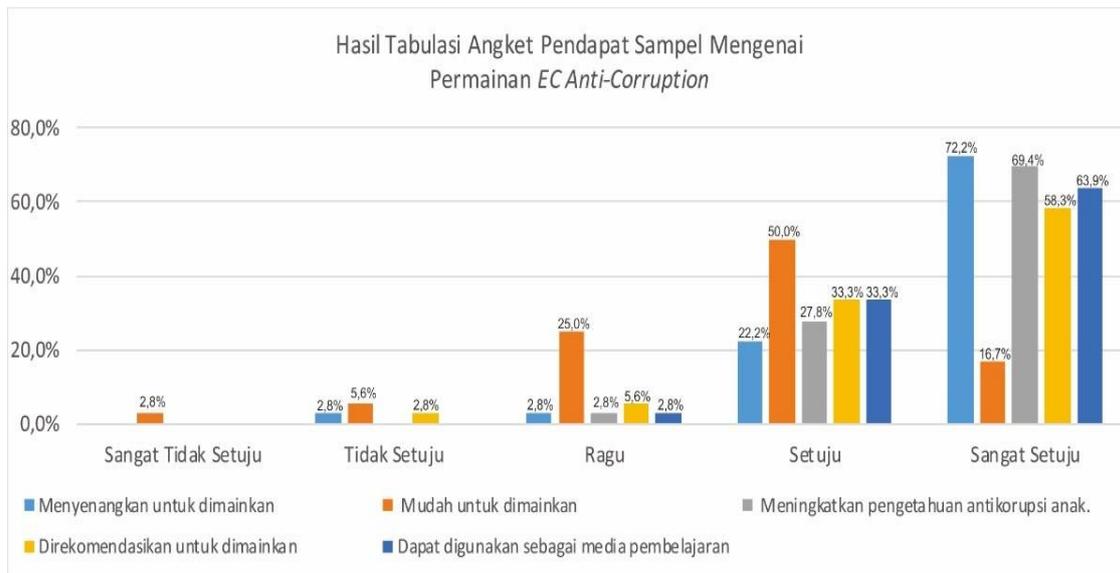
Untuk menguji hipotesis, maka dilakukan uji beda dengan menggunakan teknik uji Z satu pihak. Uji Z dilakukan menggunakan fungsi *data analysis* pada Microsoft Excel. Hasil uji Z seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Z Satu Pihak

	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Rata-rata	7,52777778	8,55555556
Varian Data	2,71349206	1,682539683
Jumlah data	36	36
Hipotesis rata-rata	0	
Z <sub>hitung</sub>	-0,294116957	
A	0,05	
Z <sub>tabel</sub> (satu pihak)	1,644853627	
P (satu pihak)	0,001634877	

Sumber: Hasil Analisis Data, 2022

Untuk mengetahui pendapat sampel mengenai permainan *EC Anti-Corruption* sampel diminta untuk mengisi angket dan didapatkan hasilnya seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Tabulasi Angket

Sumber: Hasil Analisis Data, 2022

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, dihitung rata-rata *pretest* dan *posttest* dan didapatkan persentase peningkatan pengetahuan sampel sebesar 14,4%, serta dilakukan analisis uji *Z* satu pihak, didapatkan *P value* <  $\alpha$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini mengindikasikan permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi.

Berdasarkan hasil tabulasi angket mengenai permainan *EC Anti-Corruption* didapatkan hasil 72,2% sampel sangat setuju bahwa permainan ini menyenangkan untuk dimainkan, 50,0% sampel setuju permainan ini mudah dimainkan, 69,4% sampel sangat setuju permainan ini dapat meningkatkan pengetahuan sampel mengenai pendidikan antikorupsi, 58,3% sampel sangat setuju permainan ini direkomendasikan untuk dimainkan, dan 63,9% sampel sangat setuju permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa permainan *EC Anti-Corruption* dapat diterima dengan baik oleh sampel.

Berdasarkan hasil penelitian, permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi. Pendidikan antikorupsi harus ditanamkan sejak kecil agar anak-anak paham dengan perilaku antikorupsi dan dengan

harapan tidak melakukan korupsi dikemudian hari. Pendidikan antikorupsi ini yang harus diimplementasikan dalam kehidupan anak sehari-hari dalam proses pendidikan.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya dalam 1 dekade terakhir. *Pertama*, hasil penelitian kolaborasi internasional tentang antikorupsi di Hong Kong dan Indonesia menyatakan keprihatinannya mengenai kesenjangan antara nilai-nilai antikorupsi yang diajarkan kepada siswa di pendidikan formal dan apa yang sebenarnya mereka jalani di masyarakat, serta cara terbaik untuk menampilkan antikorupsi dengan cara yang menarik bagi siswa (Kamil, Dairabi, Amirul Mukminin, Ismail Sheikh Ahmad, and Noor Lide Abd Kassim, 2018).

*Kedua*, penelitian oleh (Pramuatmaja dan Tambuna, 2017) permainan kartu X-Card untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai pendidikan seks, didapatkan bahwa permainan kartu X-Card dapat meningkatkan pengetahuan remaja mengenai pendidikan seks.

*Ketiga*, penelitian oleh (Lu'mu, 2016) mengenai pengembangan model pembelajaran antikorupsi berbasis media kartu pada siswa pra-vokasional, didapatkan bahwa permainan kartu dapat digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran antikorupsi.

*Keempat*, sebuah penelitian di Rwanda yang dilakukan oleh (Basabose, J. D. D, 2015) menyimpulkan terkait dengan kurikulum anti korupsi dengan terinspirasi oleh nilai-nilai etika Ubupfura yang tertanam dalam budaya Rwanda, penelitian ini mengusulkan kurikulum anti-korupsi untuk anak-anak Rwanda dengan nama Nibakurane Ubupfura.

Dan penelitian *kelima*, yaitu 10 tahun yang lalu di Bulgaria oleh (Johanne Lie Tærum, 2014) dengan hasil peneltian bahwa faktor domestik memainkan peranan penting dalam kurangnya implementasi dan komitmen untuk menetapkan langkah-langkah anti-korupsi di masyarakat Bulgaria.

Berdasarkan data dari *Indonesia Corruption Watch* dari tahun 2017-2023 total potensi kerugian negara sejumlah 139,6 triliun rupiah. Apabila uang korupsi yang mengakibatkan kerugian negara dialokasikan untuk kepentingan dan kesejahteraan masyarakat, maka uang tersebut dapat dijadikan anggaran untuk memulihkan ekonomi nasional, seperti pembangunan infrastruktur dan subsidi untuk UMKM.

Penelitian *EC Anti-Corruption* juga bisa menjadi sejarah baru secara khusus bagi generasi bangsa Indonesia, khususnya para peserta didik. Jika suatu saat mereka sudah bukan peserta didik lagi dan menjadi bagian dari masyarakat. Setidaknya, jika masyarakat memiliki kesadaran antikorupsi, tidak akan terjadi korupsi di negara Indonesia kita tercinta. Dengan demikian keadaan ini dapat memulihkan ekonomi nasional, kenyamanan dalam bernegara, maupun level tertinggi yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian dengan melakukan pengujian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan sampel sebesar 14,4% setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil uji Z, didapatkan hasil  $P\ value < \alpha$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan hasil tabulasi angket, 72,2% sampel sangat setuju bahwa permainan ini menyenangkan untuk dimainkan, 50,0% sampel setuju permainan ini mudah dimainkan, 69,4% sampel sangat setuju permainan ini dapat meningkatkan pengetahuan sampel mengenai pendidikan antikorupsi, 58,3% sampel sangat setuju permainan ini direkomendasikan untuk dimainkan, 63,9% sampel sangat setuju permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran. Dengan demikian, permainan *EC Anti-Corruption* dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan antikorupsi.

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan adalah: (1) Permainan *EC Anti-Corruption* dapat dijadikan media pembelajaran pendidikan antikorupsi bagi anak; (2) Perlu diadakan penelitian dan pengembangan lebih lanjut mengenai media pembelajaran pendidikan antikorupsi bagi anak; (3) Temuan penelitian permainan *EC Anti-Corruption* ini bisa dilanjutkan, dikembangkan, dan bisa dijadikan *role of model* bukan hanya di Indonesia; (4) Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu bahan masukan atau pertimbangan untuk pemangku kebijakan negara, baik Indonesia maupun dunia.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis berjudul “*EC Anti-Corruption: Permainan Kartu Edukasi untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak mengenai Pendidikan Antikorupsi*”. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. I Gusti Putu Karibawa, M.Pd., selaku Kepala SMAS Kristen Harapan Denpasar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
2. Ibu Ni Ketut Yuli Santosa, S.Si., selaku guru pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan karya tulis ini.
3. Ibu Ririn Eka Creseriana, S.Pd. M.M., selaku Kepala SD Kristen Harapan Denpasar yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
4. Para orang tua/wali siswa-siswi kelas 5 SD Kristen Harapan, yang telah memberikan izin putra-putrinya sebagai sampel dalam penelitian.
5. Siswa-siswi kelas 5 SD Kristen Harapan, yang telah bersedia dengan sukarela menjadi sampel dari penelitian ini.
6. Anggota KIR (Kelompok Ilmiah Remaja) SMA Kristen Harapan, yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Basabose, J. D. D. (2015). *Anti-corruption education as a way of building positive peace in Rwanda* (Doctoral dissertation).
- DihniV. Tren Kerugian Negara akibat Korupsi Meningkat dalam 5 Tahun Terakhir [Internet]. databoks.co.id. 2022 [Diakses 12 November 2022]. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/19/tren-kerugian-negara-akibat-korupsi-meningkat-dalam-5-tahun-terakhir>.
- Handoyo, E. (2013). *Pendidikan Antikorupsi*. Penerbit Ombak.
- Kamil, Dairabi, Amirul Mukminin, Ismail Sheikh Ahmad, and Noor Lide Abd Kassim. 2018. “FIGHTING CORRUPTION THROUGH EDUCATION IN INDONESIA AND HONG KONG: COMPARISONS OF POLICIES, STRATEGIES, AND PRACTICES”. *Al-Shajarah: Journal of the International Institute of Islamic*

*Thought and Civilization (ISTAC)*, December, 155-90.  
<https://doi.org/10.31436/shajarah.v0i0.760>.

- Lumu, L. M., & Mustamin, M. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Antikorupsi Berbasis Media Kartu pada Siswa Pra-Vokasional. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 3(2), 197-213.
- Pramuatmaja RKE, Tambunan E. X-CARD : Media Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Mengenai Pendidikan Seks. 2017.
- Mengenal Pengertian Korupsi [Internet]. Pusat Edukasi Antikorupsi. 2022 [Diakses 13 Nov 2022]. <https://aclc.kpk.go.id/action-information/lorem-ipsum/20220411-null>
- Putri Rahmi, H. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152-155.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Tærum, J. L. (2014). *EU Conditionality and Anti-Corruption: The case of Bulgaria and its incentive game* (Master's thesis).
- Subkhan, E. (2020). Pendidikan antikorupsi perspektif pedagogi kritis. *INTEGRITAS: Jurnal Antikorupsi*, 6(1), 15-30.
- Watch, I. C. (2023). Laporan Hasil Pemantauan Tren Penindakan Korupsi Tahun 2022.
- Yusuf, A. M. (2014). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan Penelitian gabungan/A. Muri Yusuf.