



KELAS EDUKASI ANTI KORUPSI: PENDEKATAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PELAJAR SMA TERHADAP NILAI-NILAI ANTI KORUPSI

Resma Bintani Gustaliza¹⁾, Febrina Annisa²⁾, Ade Fitri Ramadhani³⁾, Fajar Yelson⁴⁾, Wisran Wirdana⁵⁾, Nabhan Arroofi Arpansi⁶⁾, Ade Elson Kurniawan⁷⁾, Muhammad Fadly Aditya⁸⁾

^{1),2),4),5)} Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bung Hatta.

^{3),6),7),8)} Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta

Email: resma.bintani@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Korupsi merupakan salah satu masalah serius yang berdampak luas terhadap kehidupan sosial, politik, dan ekonomi bangsa. Rendahnya kesadaran pelajar terhadap nilai-nilai anti korupsi menjadi tantangan dalam membangun generasi berintegritas. Kegiatan *Kelas Edukasi Anti Korupsi* dengan pendekatan gamifikasi dilaksanakan di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai bahaya korupsi. Metode pelaksanaan terdiri atas tiga tahap, yaitu pra-sosialisasi, pelaksanaan, dan pasca-sosialisasi, dengan penggunaan platform *Quizizz* sebagai media interaktif pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang bentuk-bentuk korupsi dan nilai-nilai anti korupsi, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan integritas. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap metode gamifikasi dan menilai pendekatan ini efektif dalam membantu memahami materi. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi terbukti dapat menjadi inovasi dalam pendidikan anti korupsi untuk menumbuhkan karakter antikorupsi di kalangan pelajar.

Kata Kunci: Pendidikan Anti Korupsi, Gamifikasi, Pelajar.

ABSTRACT

Corruption is a serious issue that significantly affects a nation's social, political, and economic life. The low awareness among students regarding anti-corruption values remains a challenge in shaping a generation with integrity. The Anti-Corruption Education Class using a gamification approach was conducted at SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik to enhance students' understanding and awareness of corruption. The program consisted of three stages: pre-socialization, implementation, and post-socialization, utilizing the Quizizz platform as an interactive learning medium. The results indicated that most students showed improved comprehension of corruption forms and internalized key anti-corruption values such as honesty, responsibility, and integrity. Students also demonstrated a high level of interest in gamified learning and considered it effective in making the material easier to understand. Therefore, the gamification approach has proven to be an innovative and engaging method in anti-corruption education, fostering integrity and anti-corruption awareness among students.

Keywords: Anti-Corruption Education, Gamification, High School Students.

PENDAHULUAN

Istilah korupsi berasal dari bahasa latin yaitu “*corruptio* atau *corruptus*” yang secara harfiah berarti suatu tindakan yang busuk, buruk, bejat, tidak jujur, dapat disuap dan sebagainya. Istilah korupsi dalam Bahasa Indonesia diadopsi dari Bahasa Belanda yaitu “*corruptie*” yang berarti kejahatan, kebusukan, ketidakjujuran, tidak bermoral dan kebejatan.[1] Korupsi merupakan masalah serius yang dihadapi oleh banyak negara, termasuk Indonesia. Perbuatan yang juga dikenal dengan “*white collar crime*” ini memiliki dampak masif pada sendi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dampaknya bukan hanya pada perekonomian negara, tetapi juga mengurangi kepercayaan masyarakat terhadap institusi pemerintah.

Korupsi yang masuk dalam kategori tindak pidana luar biasa ini, memerlukan upaya yang luar biasa pula dari berbagai pihak dalam pencegahan dan penindakan sesuai dengan regulasi yang berlaku.

Berdasarkan laporan Transparency International, Indonesia menempati peringkat 99 dari 180 negara dalam Indeks Persepsi Korupsi (IPK) 2024, dengan skor 37 dari 100. Meskipun IPK 2024 mengalami kenaikan 3 poin dari tahun sebelumnya yang berada di angka 34 dari 100 dan menempati peringkat 115 dari 180 negara, angka tersebut menampilkan bahwa tingkat korupsi di Indonesia masih cukup tinggi[2].

Lord Acton pernah menyatakan bahwa *“power tends to corrupts, and absolute power corrupts absolutely”*, dimana menurut Lord Acton kekuasaan cenderung menggerogoti para politisi untuk melakukan korupsi. Pitirim Sorokin dan Walter Lunden juga menemukan fakta bahwa seseorang yang memiliki kekuasaan besar lebih memiliki potensi untuk melakukan tindak pidana, seperti pencurian dan pembunuhan, daripada masyarakat biasa. Hal ini menguatkan fakta bahwa kekuasaan memiliki potensi untuk korupsi [3] Menurut hasil survei yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2021, diketahui bahwa sekitar 30% pelajar SMA mengaku pernah melakukan tindakan korupsi dalam bentuk kecurangan ujian atau plagiarisme. Data ini menunjukkan bahwa kesadaran akan nilai-nilai anti korupsi masih rendah di kalangan pelajar. Oleh karena itu, pendidikan anti korupsi menjadi sangat penting, terutama di kalangan generasi muda yang akan menjadi pemimpin di masa yang akan datang.

Pendidikan anti korupsi di Indonesia kerap disampaikan melalui pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi pelajar. Metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif cenderung membuat siswa kehilangan minat dan perhatian. Dalam konteks ini, pendekatan gamifikasi dapat menjadi solusi yang inovatif. Gamifikasi adalah pendekatan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keseruan pengguna dalam konteks non-game[4]. Dengan memanfaatkan gamifikasi, pelajar dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai anti korupsi dengan cara yang menyenangkan.

Studi yang dilakukan oleh Hamari[5], memperlihatkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan anti korupsi, gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat membantu siswa untuk berlatih mengidentifikasi dan menghadapi situasi korupsi dalam kehidupan sehari-hari. Ada banyak model pembelajaran interaktif yang bisa dikembangkan dalam kelas edukasi anti korupsi melalui gamifikasi. Salah satunya dengan menggunakan Quizizz, yaitu sebuah platform pembelajaran e-learning yang berbasis permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan antusiasme siswa untuk mengulang dan berdiskusi tentang materi pembelajaran [6]. Platform ini memungkinkan guru, siswa, dan pengguna lainnya untuk membuat, berbagi, serta mengikuti kuis secara daring.

Quizizz banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan guna membantu siswa memahami materi dengan pendekatan yang lebih menarik. Pemilihan quizizz dalam kelas edukasi anti korupsi ini karena (1) Meningkatkan partisipasi siswa: dengan format kuis yang menyerupai permainan, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran; (2) Evaluasi yang efisien: para pendidik dapat dengan mudah merancang soal dan memperoleh hasil evaluasi secara langsung; dan (3) Pembelajaran mandiri: siswa memiliki fleksibilitas untuk mengakses kuis kapan saja, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan tema **“Kelas Edukasi Anti Korupsi: Pendekatan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Pelajar SMA Terhadap Nilai-Nilai Anti Korupsi”** dilaksanakan di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sariak, Kabupaten Padang Pariaman. Sekolah ini merupakan salah satu institusi pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berstatus negeri, terletak di Kecamatan VII Koto Sungai Sariak, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Sekolah ini didirikan pada 1 Januari 1970, berdasarkan Surat Keputusan

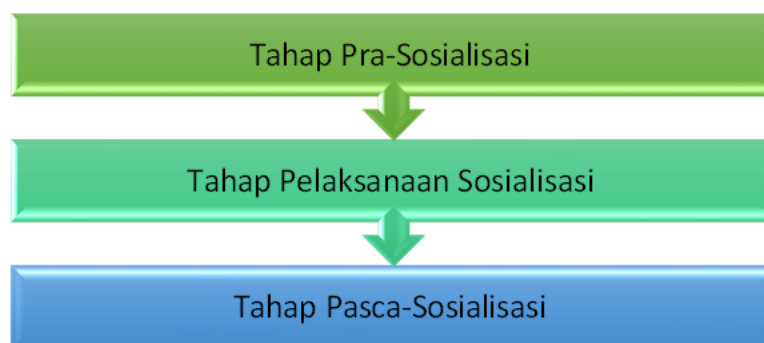
Pendirian nomor 0887/0/86, dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pemilihan SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sariak, Kabupaten Padang Pariaman sebagai mitra PKM yang tidak produktif secara ekonomi/sosial disebabkan karena beberapa alasan, yaitu **Pertama**, pihak sekolah khususnya para siswa belum pernah mendapatkan sosialisasi tentang korupsi dan nilai-nilai anti korupsi, sehingga pihak sekolah menilai hal tersebut harus dilakukan agar seluruh siswa mengetahui dan memahami tentang korupsi dan dampaknya serta dapat mengaplikasikan nilai-nilai anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari. **Kedua**, tidak ada mata pelajaran khusus di sekolah yang memberikan materi ajar tentang korupsi dan nilai-nilai anti korupsi.

Hal ini diperkuat dengan wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Ibu Alamsinar yang menyatakan bahwa mata pelajaran tentang korupsi dan nilai-nilai anti korupsi tidak ada di sekolah tersebut. Jika pun ada mata pelajaran Kewarganegaraan, materi ajar tentang korupsi, tidak ada di dalam salah satu pembahasan dalam mata pelajaran itu. Berlandaskan pada alasan tersebut, pengusul dan mitra sepakat untuk menyelenggarakan kelas edukasi anti korupsi. Melalui kegiatan ini diharapkan semua pihak dapat berkontribusi pada upaya pemberantasan korupsi di Indonesia dengan menciptakan generasi muda yang lebih sadar dan peduli terhadap korupsi. Dengan meningkatkan kesadaran siswa, maka membangun budaya anti korupsi yang lebih kuat di masa depan bukan lagi hanya sebuah wacana.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan, yaitu tahapan pra sosialisasi, tahapan pelaksanaan, dan tahapan pasca sosialisasi. Tahapan pra sosialisasi meliputi observasi lokasi untuk pelaksanaan PKM, pengurusan izin pelaksanaan PKM, penentuan jumlah peserta, menghubungi narasumber untuk mengisi kegiatan PKM dan merancang model gamifikasi yang akan digunakan. Tahap selanjutnya, yaitu tahap pelaksanaan yang dimulai dengan mengajak peserta (siswa) untuk mengisi kuesioner *google form (pre-test)* yang berisi pertanyaan tentang pengetahuan awal siswa tentang korupsi, dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber, dilanjutkan dengan sesi diskusi serta tanya jawab dengan siswa yang menjadi peserta PKM. Sedangkan untuk tahapan pasca sosialisasi, metode yang dilakukan adalah evaluasi kegiatan dengan menyebarkan kuesioner (*post-test*) melalui *google form* yang berisi pertanyaan evaluasi terkait pemahaman siswa terhadap korupsi dan Pendidikan anti korupsi. Hasil akhir yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang bahaya korupsi, serta menanamkan nilai-nilai kejujuran kepada siswa agar selalu bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Bagan Alur Kegiatan PKM

Sebagaimana dapat dilihat pada bagan alur kegiatan PKM di atas, kegiatan pra-sosialisasi, diawali dengan menghubungi pihak SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik, Kabupaten Padang Pariaman untuk meminta izin mengadakan sosialisasi dan mendiskusikan jadwal pelaksanaan PKM. Pada tahap ini Tim PKM bertemu dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik, Kabupaten Padang Pariaman. Dalam pertemuan tersebut disepakati bahwa pelaksanaan PKM pada tanggal 4 Juni 2025 yang diikuti oleh siswa kelas X dan kelas XII yang berjumlah 42 siswa, dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 29 siswa Perempuan.

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki-Laki	13
Perempuan	29
Jumlah	42

Tabel 1. Jumlah Siswa yang Mengikuti Kegiatan PKM Berdasarkan Jenis Kelamin

Sementara itu, jumlah siswa yang mengikuti PKM berdasarkan Kelas disajikan pada tabel berikut:

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
X	29	69
XI	13	31
XII	0	0
Jumlah	42	100

Tabel 2. Jumlah Siswa yang Mengikuti Kegiatan PKM Berdasarkan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik, Kabupaten Padang Pariaman diikuti oleh perwakilan Kelas X dan XII yang berjumlah sekitar 42 siswa. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh Kepala SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik. Rangkaian acara selanjutnya adalah pemaparan materi sosialisasi yang disampaikan oleh 2 (dua) orang narasumber, yaitu Resma Bintani Gustaliza, S.H., M.H. dan Ade Fitri Ramadhani, S.Pd., M.Pd.T. Narasumber pertama menyampaikan materi tentang bentuk-bentuk korupsi dan nilai-nilai anti korupsi dalam Pendidikan Anti Korupsi. Sedangkan, narasumber kedua memandu peserta dalam metode pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi yang berisikan permainan tanya-jawab seputar korupsi dan Pendidikan Anti Korupsi.

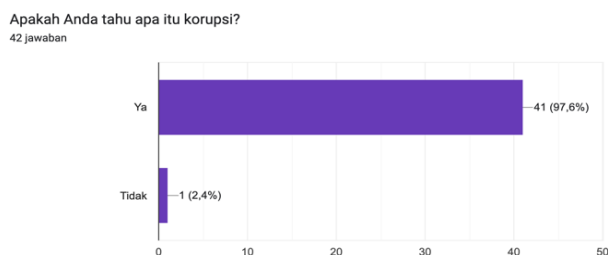
Untuk menilai tingkat pemahaman siswa mengenai korupsi dan nilai-nilai anti korupsi, kegiatan diawali dengan memberikan daftar pertanyaan (pre-test) untuk dijawab oleh peserta, yang disajikan pada tabel di bawah ini:

No.	Daftar Pertanyaan
1	Apakah Anda tahu apa itu korupsi?
2	Apakah Anda pernah melakukan korupsi?
3	Dari perbuatan di bawah ini, perbuatan manakah yang termasuk korupsi?
4	Jenis korupsi apa yang pernah Anda lakukan?
5	Apakah Anda pernah diajarkan tentang nilai-nilai anti korupsi di sekolah?

6	Menurut Anda, apakah penting mempelajari nilai-nilai anti korupsi sejak remaja?
7	Apakah Anda tertarik mengikuti kegiatan edukasi dengan pendekatan gamifikasi (permainan interaktif)?
8	Menurut Anda, apakah pembelajaran dengan pendekatan permainan bisa membuat Anda lebih mudah memahami materi anti korupsi?

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Pre-Test Peserta

Terkait pertanyaan sebagaimana disajikan pada tabel di atas, respon peserta yang berjumlah 42 siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu sekitar 97,6% mengaku mengetahui apa itu korupsi, sedangkan hanya sebagian kecil sekitar 2,4% yang tidak mengetahui hal tersebut. Hal ini menandakan tingkat kesadaran dasar mengenai korupsi sudah cukup tinggi di kalangan siswa. Namun, ketika ditanya secara jujur apakah mereka pernah melakukan korupsi, sebanyak 66,7% siswa mengakui pernah melakukannya, 23,8% menyatakan tidak pernah, dan 9,5% masih ragu-ragu.



Gambar 2. Respon Peserta Terkait Pertanyaan “Apakah Anda Tahu Apa Itu Korupsi?”

Gambar 3. Respon Peserta Terkait Pertanyaan “Apakah Anda Pernah Melakukan Korupsi?”

Pemahaman siswa mengenai berbagai bentuk korupsi sangat baik. Siswa mampu mengidentifikasi bahwa tindakan menggunakan uang kas kelas untuk keperluan pribadi merupakan bentuk korupsi, dengan persentase sebesar 95,2%. Hal ini menunjukkan kesadaran yang tinggi akan korupsi yang berkaitan dengan penyalahgunaan dana yang bukan hak pribadi. Selain itu, melakukan kecurangan saat ujian (mencontek) juga dianggap sebagai korupsi oleh 85,7% responden. Ini menggarisbawahi bahwa siswa sangat memahami bahwa kecurangan akademik termasuk dalam kategori korupsi yang merugikan integritas pendidikan. Selanjutnya, tindakan seperti menyuap guru agar nilai naik dianggap korupsi oleh 61,9% siswa, menandakan adanya kesadaran atas praktik suap yang dapat terjadi dalam lingkungan sekolah. Meski demikian, hanya sekitar 33,3% yang menyadari bahwa menyembunyikan barang temuan tanpa mengembalikan kepada pemiliknya juga termasuk bentuk korupsi. Hal ini bisa menjadi catatan

bahwa aspek korupsi non-finansial atau tindakan tidak jujur lainnya perlu lebih mendapatkan perhatian dalam pendidikan anti korupsi.



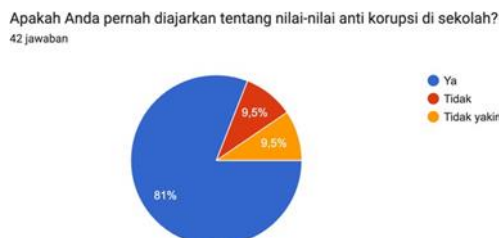
Gambar 4. Respon Peserta Terkait Pertanyaan “Dari perbuatan di bawah ini perbuatan manakah yang termasuk korupsi?”

Kemudian, mengenai pertanyaan “Jenis korupsi apa yang pernah Anda lakukan?” Peserta menjawab korupsi yang paling sering dilakukan adalah mencontek saat ujian, yang merupakan bentuk korupsi akademik paling umum di lingkungan sekolah. Beberapa peserta juga menyebutkan bentuk korupsi lain seperti memotong uang jajan secara tidak sah dan berbagai tindakan mencontek lainnya.



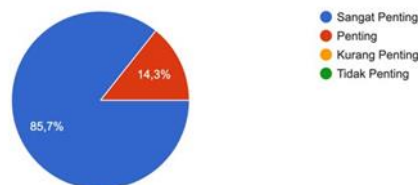
Gambar 5. Respon Peserta Terkait Pertanyaan “Jenis korupsi apa yang pernah anda lakukan?”

Dalam hal pendidikan anti korupsi, terdapat respon positif dimana 81% siswa mengaku pernah diajarkan nilai-nilai anti korupsi di sekolah, sementara 9,5% tidak pernah dan 9,5% tidak yakin. Lebih jauh lagi, hampir semua siswa (sekitar 85,7%) berpendapat bahwa mempelajari nilai-nilai anti korupsi sejak usia remaja sangat penting, dan sisanya 14,3% menganggapnya penting.



Gambar 6. Respon Peserta Mengenai Pertanyaan “Apakah anda pernah diajarkan tentang nilai-nilai anti korupsi di sekolah?”

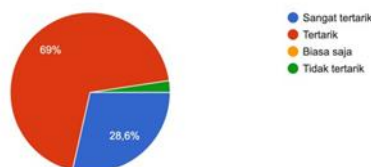
Menurut Anda, apakah penting mempelajari nilai-nilai anti korupsi sejak remaja?
42 jawaban



Gambar 7. Respon Peserta Mengenai Pertanyaan “Menurut anda, apakah penting mempelajari nilai-nilai anti korupsi sejak remaja?”

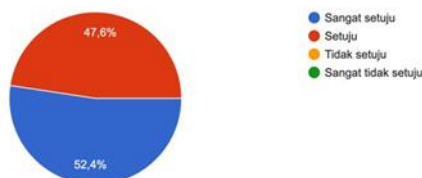
Menariknya, survei juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan gamifikasi atau permainan interaktif menarik minat siswa. Sekitar 69% siswa tertarik dan 28,6% sangat tertarik dengan metode edukasi ini. Hal ini didukung dengan pendapat bahwa belajar anti korupsi melalui permainan membuat materi lebih mudah dipahami, di mana sekitar 52,4% siswa sangat setuju dan 47,6% setuju dengan pernyataan tersebut. Data ini menegaskan pentingnya pengembangan metode pembelajaran kreatif dan interaktif dalam pendidikan anti korupsi guna meningkatkan pemahaman dan kesadaran sejak dini. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan dapat mengurangi perilaku korupsi di kalangan pelajar dan membentuk generasi yang memiliki integritas tinggi.

Apakah Anda tertarik mengikuti kegiatan edukasi dengan pendekatan gamifikasi (permainan interaktif)?
42 jawaban



Gambar 8. Apakah anda tertarik mengikuti kegiatan edukasi dengan pendekatan gamifikasi (permainan interaktif)?

Menurut Anda, apakah pembelajaran dengan pendekatan permainan bisa membuat Anda lebih mudah memahami materi anti korupsi?
42 jawaban



Gambar 9. Menurut Anda, Apakah Pembelajaran Dengan Pendekatan Permainan Bisa Membuat Anda Lebih Mudah Memahami Materi Anti Korupsi?

Setelah mengikuti kegiatan edukasi anti-korupsi dengan pendekatan gamifikasi, sebanyak 31 peserta memberikan tanggapan yang menggambarkan tingkat pemahaman dan kesadaran tentang korupsi. Mayoritas peserta, yaitu 71%, menyatakan bahwa mereka memiliki pemahaman yang cukup tentang apa itu korupsi dan berbagai bentuknya, sedangkan 29% lainnya merasa sangat paham. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan cukup efektif dalam meningkatkan wawasan peserta mengenai korupsi.



Gambar 10. Respon Peserta Terkait Pertanyaan “Setelah Mengikuti Kegiatan Ini, Seberapa Baik Anda Memahami Apa Itu Korupsi Dan Bentuk-Bentuknya?”

Selain itu, kesadaran peserta terhadap pentingnya nilai-nilai anti-korupsi seperti kejujuran, tanggung jawab, dan integritas juga meningkat. Sebanyak 74,2% peserta merasa sangat sadar akan pentingnya nilai-nilai tersebut setelah mengikuti kegiatan ini, sementara 29% lainnya cukup sadar. Semua peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh narasumber sesuai dengan tema kegiatan dan sangat menarik, yang tentu sangat membantu dalam penyerapan materi edukasi ini.



Gambar 11. Respon Peserta Mengenai Pertanyaan “Apakah Kegiatan Ini Membuat Anda Lebih Sadar Tentang Pentingnya Nilai-Nilai Anti Korupsi (Kejujuran, Tanggung Jawab, Integritas)?”

Dalam hal manfaat, 83,9% peserta merasa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka sebagai pelajar, dan sisanya 16,1% menganggap cukup bermanfaat. Daya tarik metode gamifikasi juga mendapat respon positif; 93,5% peserta menilai pendekatan ini sangat menarik dan menyenangkan, dan 6,5% menilai cukup menarik.



Gambar 12 Respon Peserta Mengenai Pertanyaan “Apakah Anda Merasa Kegiatan Ini Bermanfaat Bagi Kehidupan Anda Sebagai Pelajar?”



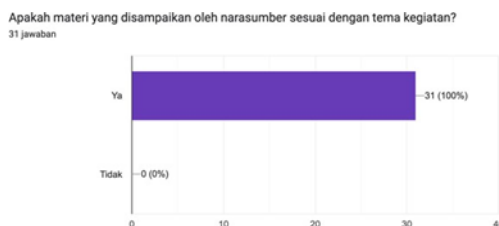
Metode gamifikasi juga terbukti memudahkan pemahaman materi, dengan 64,5% peserta merasa sangat terbantu dan 41,9% merasa cukup terbantu. Menariknya, seluruh peserta (100%) menyatakan keinginan agar metode gamifikasi ini diterapkan dalam pelajaran lain, menandakan keberhasilan pendekatan ini dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 13. Respon Peserta Terkait Pertanyaan "Apakah Metode Gamifikasi Membuat Anda Lebih Mudah Memahami Materi?"



Gambar 14. Respon Peserta Terkait Pertanyaan "Bagaimana Pendapat Anda Mengenai Pemaparan Materi Yang Disampaikan oleh Narasumber?"



Gambar 15. Respon Peserta Terkait Kesesuaian Tema dengan Materi Yang Disampaikan Narasumber



Gambar 16. Respon Peserta Mengenai Penggunaan Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Lain

Berdasarkan diagram pada Gambar 13 dan Gambar 18 menunjukkan tentang minat siswa terhadap penggunaan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran, dimana respon siswa sangat tinggi dan sebanyak 41,9% siswa merasa terbantu dengan metode pembelajaran dengan pendekatan permainan interaktif ini. Kemudian, pada diagram Gambar 14 dan

Gambar 15, respon mahasiswa terhadap materi yang disajikan oleh para narasumber sangat memuaskan, yaitu mencapai 100%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan *Kelas Edukasi Anti Korupsi* dengan pendekatan gamifikasi di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai anti korupsi. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali bentuk-bentuk korupsi serta pentingnya nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan integritas. Metode gamifikasi melalui platform *Quizizz* berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Hal ini memperkuat temuan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi yang bersifat normatif dan moral seperti anti korupsi. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu menanamkan nilai-nilai anti korupsi sejak dini melalui metode pembelajaran inovatif.

Kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dan diperluas ke sekolah-sekolah lain agar lebih banyak pelajar memperoleh pemahaman tentang bahaya korupsi dan pentingnya nilai-nilai integritas. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan diharapkan dapat memasukkan materi anti korupsi ke dalam kurikulum formal maupun kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, metode gamifikasi sebaiknya terus dikembangkan dengan variasi permainan edukatif yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan pelajar. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pendidik, lembaga pendidikan, dan instansi anti korupsi seperti KPK, sangat diperlukan untuk membangun budaya anti korupsi yang kuat dan berkelanjutan di kalangan generasi muda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik yang bersedia menerima untuk dilakukannya PKM di sekolah tersebut. Terima kasih juga kepada LPPM Universitas Bung Hatta yang telah membantu dalam mendanai kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. I. Sofia, A. M. Karsona, I. S. Utari, and et.al, *Pendidikan Anti-Korupsi Untuk Perguruan Tinggi*. Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Hukum Kepegawaian, 2011.
- [2] KPK, “Skor IPK 2024 Meningkatkan, KPK Dorong Penguatan Pemberantasan Korupsi.” Accessed: Oct. 09, 2025. [Online]. Available: <https://www.kpk.go.id/id/ruang-informasi/berita/skor-ipk-2024-meningkat-kpk-dorong-penguatan-pemberantasan-korupsi>
- [3] B. Martin, “Power tends to corrupt, chapter 1 of Information Liberation,” 1998.
- [4] L. Dwanda Putra, F. N. Hidayat, I. N. Izzati, and M. A. Ramadhan, “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar.”
- [5] J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, “Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification,” in *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, IEEE Computer Society, 2014, pp. 3025–3034. doi: 10.1109/HICSS.2014.377.
- [6] N. Supriadi, D. Tazkiyah, I. Fakultas, I. Budaya, U. Jenderal, and S. Abstrak, “PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI

ERA COVID-19,” *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, vol. 5, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://Quizizz.it/>