



Issue: Challenges & Strengthening Scientific-Based Law Enforcement Against Corruption

Research Article

Hy-Game (Honesty Game) As an Anti-Corruption Learning Media for Children

Malik Akbar Mulki Rahman¹, Muhammad Hisyam Asrori²

^{1,2} Faculty of Law, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

 malikakbar@gmail.com

Abstract: Corruption is an act that is not commendable because it can harm yourself and others, according to the Corruption Eradication Commission in Indonesia in 2018 experienced a decline of 29.8 percent from 38.2 percent. Despite the decline we still have to prevent corruption in order to make the Indonesian state better. To prevent corruption, we can apply anti-corruption cultural values in our daily lives, including the values of honesty, fairness, courage, simple living, responsibility, discipline, hard work, saving and being independent. We can apply these values as a reference in carrying out daily activities so that the work we do is beneficial and blessing, in addition to applying these values, we can make a preventive effort on the culture of corruption to children as future generations by utilizing technology. In today's modern era, we have been facilitated by technological sophistication to carry out activities so that we can use them for positive things by developing an anti-corruption game that is integrated with gadgets so that through this media can prevent a culture of corruption for generations to come.

Keywords: AUHy-Game; Anti-Corruption; Learning Media; Children

Pendahuluan

Korupsi merupakan masalah yang amat memperhatikan bangsa Indonesia saat ini. Tindak pidana korupsi di Indonesia terjadi berturut turut yakni rentang dari korupsi kecil-kecilan hingga sampai korupsi besar-besaran seperti penyelewengan dana bantuan likuiditas Bank Indonesia (BLBI) yang bernilai triliunan rupiah, penggelapan uang negara oleh para pejabat tinggi hingga wakil rakyat. Hal ini makin mempertegas bahwa korupsi sudah membudaya dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Korupsi merupakan permasalahan mendesak yang harus diatasi, agar tercapai pertumbuhan ekonomi yang sehat. Berbagai kasus tentang korupsi yang selalu diberitakan

oleh media massa baik cetak maupun elektronik, tergambar adanya peningkatan dan pengembangan model-model korupsi. Dengan adanya lembaga anti korupsi tidak cukup untuk menyelesaikan/memberhentikan praktek tercela ini. Peraturan perundang-undang yang merupakan bagian dari politik hukum yang dibuat oleh pemerintah, menjadi *meaning less*, apabila tidak dibarengi dengan kesungguhan untuk manifestasi dari peraturan perundang-undangan yang ada. Politik hukum tidak cukup, apabila tidak ada *recovery* terhadap para eksekutor atau para pelaku hukum (Muhammad A, 2018).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang Bersih dan Bebas dari Korupsi, Kolusi dan Nepotisme, pasal 1 menjelaskan bahwa tindak pidana

korupsi dalam ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang tindak pidana korupsi. Jadi perundang-undangan Republik Indonesia menngartikan bahwa korupsi sebagai salah satu tindak pidana. Salah satu instrument penting dari proses pemberantasan korupsi di Indonesia adalah adanya *private gain* (Muhammad A, 2018). Beberapa kasus yang saat ini marak di media sosial adalah OTT oleh KPK yang menyeret salah satu pejabat negara (Kompas, 2019). Hal ini semakin memperburuk nilai karakter anak bangsa yang menurun, ekonomi akan terancam jika korupsi terus terjadi di Indonesia. Pendidikan anti korupsi adalah salah satu program pendidikan tentang korupsi yang bertujuan untuk membangun dan meningkatkan kepedulian warganegara terhadap bahaya dan akibat dari tindakan korupsi. Target utama Pendidikan anti korupsi adalah generasi muda dan anak-anak. Anak-anak sering disebut *Golden Age* karena anak-anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak-anak belajar dengan caranya sendiri. Bila ditinjau dari hakikat anak-anak, maka anak memiliki dua aspek perkembangan yaitu biologis dan psikologis (Dian dkk, 2016).

Dengan cara membangun karakter yang baik melalui edukasi anti-korupsi sejak dini. Berdasarkan rumusan yang ditentukan oleh komisi pemberantasan korupsi (KPK), ada sembilan nilai dasar yang perlu ditanamkan dan diperkuat melalui pelaksanaan pendidikan antikorupsi di sekolah, yaitu nilai kejujuran, adil, berani, hidup sederhana, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, hemat dan mandiri. Nilai-nilai ini sebenarnya ada di masyarakat sejak zaman dahulu, dan termuat secara jelas dalam dasar falsafah negara Pancasila, namun mulai tergerus oleh budaya konsumerisme yang dibawa oleh arus modernisasi dan globalisasi. (Maria M, 2016).

Tingginya angka korupsi di indonesia mempengaruhi faktor perekonomian serta kualitas hidup yang rendah sehingga meningkatnya angka kemiskinan. Hal ini sangat dibutuhkan pembangunan karakter

generasi milineal yang jujur, kreatif, serta cinta tanah air untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan global. dengan melalui pendidikan karakter yang sesuai di era modern saat ini yakni menggunakan teknologi yang terintegrasi dengan android yang berbentuk *GAME*.

GAME sering dianggap memiliki dampak negatif untuk para anak-anak di usia dini, karena meninggalkan efek candu yang berkelanjutan pada aktivitas sehari-hari. Namun, faktanya di era modernisasi saat ini *GAME* memiliki banyak dampak positif bagi anak-anak yakni diantaranya anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan game dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan (Samuel Henry: 2010). Anak-anak dituntut belajar terus menerus hanya untuk memperkaya kognitif saja hingga mengabaikan nilai moral, kejujuran serta spiritual. Penanaman karakter anak-anak, khususnya pada pendidikan karakter serta nilai kejujuran harus mendapatkan perhatian khusus dan serius.

Oleh karena itu, diperlukan solusi yang inovatif dalam menanamkan pendidikan karakter kejujuran anti-korupsi. Salah satu inovasi yang tepat untuk di era modern ini adalah "*HY-GAME (Honesty GAME)*"

HY-GAME merupakan game inovatif dalam menanamkan nilai karakter kejujuran anti-korupsi. Di lengkapi dengan desain yang menarik berbentuk aplikasi game yang mampu menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari nilai kejujuran, spiritual serta cinta tanah air sejak dini. *HY-GAME* dapat menanamkan nilai kejujuran hingga melemahkan budaya korupsi Indonesia di era revolusi 4.0.

Hasil dan Pembahasan

A. Budaya Korupsi di Indonesia

Dari segi kehidupan masyarakat, korupsi sebagai salah satu bentuk pembunuhan karakter bangsa terus terjadi di Indonesia. Praktek korupsi pada masa orde baru telah menjadi pemicu berkembang dan berbuahnya praktek korupsi pada era reformasi hingga terus meningkat sampai sekarang. Selain itu, Indonesia masih menduduki peringkat 10 besar dalam indeks persepsi korupsi yang ditulis oleh *Transparency International* tentang perkembangan posisi Indonesia dari tahun ke tahun. Dari data tersebut peringkat terburuk yang pernah dicapai Indonesia adalah pada tahun 1995 yang menduduki posisi terbawah sebagai negara paling korup se-Asia. Jika kita lihat pada tahun 1997 posisi Indonesia sedikit mengalami peningkatan, dan ini merupakan indeks terbaik yang pernah diperoleh Indonesia pada 12 tahun terakhir yakni dengan skor 2,72. Namun setelah tahun 1997, indeks persepsi korupsi tersebut terus mengalami penurunan. Pada akhirnya pada tengah tahun 1997 itu, Indonesia dinyatakan mengalami krisis ekonomi yang kemudian diikuti dengan berbagai krisis lain seperti politik, budaya, sosial dan multi krisis lain hingga pada parahnya krisis moral dan kepercayaan (Astuti, I. 2010)

Pemberantasan korupsi terdiri dari dua yaitu: penindakan dan pencegahan, pencegahan ini tidak akan pernah berhasil optimal jika hanya dilakukan oleh pemerintah saja tanpa melibatkan mahasiswa sebagai salah satu bagian yang terpenting hal ini disebabkan mahasiswa adalah penerus masa depan untuk menerapkan nilai-nilai anti korupsi ini dalam kehidupan sehari-hari Keterlibatan Mahasiswa dalam upaya pemberantasan Korupsi tentunya tidak pada upaya penindakan, karena hal ini adalah merupakan wewenang dari aparat penegak hukum. Peran aktif Mahasiswa difokuskan kepada upaya pencegahan korupsi dengan ikut membangun budaya anti-korupsi

di kalangan masyarakat Indonesia (Arfanti, Y & Nelvitia. 2019)

B. Memberantas Korupsi Melalui Pendidikan

Konsep dasar pendidikan penanaman nilai antikorupsi secara filosofis merupakan agregasi dari internalisasi hakikat korupsi (ontologis), pemahaman praktik korupsi (epistemologis) serta aplikasi moral antikorupsi dalam tindakan (aksiologis). Beberapa hal yang harus difahami dalam mencegah perilaku korupsi antara lain: a. Falsafah Pendidikan Antikorupsi Pendidikan adalah suatu proses belajar dan penyesuaian individu-individu secara terus menerus terhadap nilai-nilai budaya dan cita-cita masyarakat; suatu proses di mana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien.

Dalam proses pendidikan umumnya terjadi beberapa kegiatan sebagai salah satu daya upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intellect), dan jasmani anak-anak, selaras dengan alam dan masyarakatnya.. Dengan demikian, internalisasi nilai-nilai antikorupsi melalui pendidikan merupakan upaya untuk menyiapkan generasi bangsa dalam memajukan budi pekerti, pikiran, tindakan untuk menentang korupsi. Upaya pencegahan korupsi melalui pendidikan merupakan basis falsafah dalam pendidikan nilai, moral agama. Pendidikan juga harus dimaknai dan dimanfaatkan sebagai instrumen transformasi nilai-nilai moral. Metode yang paling menarik dari pendidikan antikorupsi dan telah banyak diadopsi adalah laboratorium warung kejujuran atau kantin kejujuran. Secara praktis, warung tersebut mengajarkan praktik kejujuran dengan aksentuasi transendental bahwa apapun yang dilakukan pasti diketahui Tuhan (Lubis, S. 2019)

C. Game sebagai Media Edukasi

Pendidikan 4.0 (Education 4.0) adalah istilah umum digunakan oleh para ahli

pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Ini adalah lompatan dari pendidikan 3.0 yang menurut Jeff Borden mencakup pertemuan ilmu saraf, psikologi kognitif, dan teknologi pendidikan. Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan munculnya revolusi industri keempat dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru (Haryani, N.2019)

Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Namun, Faktanya Game mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, dengan adanya Game anak dapat mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengajaran dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan game dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan (Samuel Henry, 2010). Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar. Secara umum anak-anak merupakan anak yang berada pada usia 5-12 tahun. Usia anak-anak merupakan waktu yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut Golden Age. Anak-anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak-anak belajar dengan caranya sendiri. Bila ditinjau dari hakikat anak-anak, maka anak memiliki dua aspek

perkembangan yaitu biologis dan psikologis (Putra *et al.* 2016).

D. “Hy Game” (Honesty Game) sebagai Permainan Anti-korupsi

Sebagaimana diketahui bersama, bahwa era globalisasi membawa dampak yang luas dalam segala lini kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Era yang melahirkan fenomena disruption ini menuntut dunia pendidikan untuk turut menyesuaikan diri. Sehingga perlu dilakukan pembaruan dan inovasi terhadap metode serta bagaimana membawa media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan era disrupsi, budaya, etos kerja, dan lain-lain. Jika tidak demikian, pendidikan akan semakin tertinggal dan usang. Oleh karena itu, perlu dicari langkah-langkah kongkrit bagi pendidikan karakter agar mampu tetap bersaing di era disrupsi ini (Haryani, N. 2019).

Langkah solutifnya adalah dengan menciptakan suatu inovasi media edukasi budaya anti-korupsi yang terintegrasi dengan teknologi smartphome berbentuk Game. “*Hy Game*” merupakan suatu inovasi dari pendidikan karakter budaya anti-korupsi yang sebelumnya hanya berupa buku serta game manual dengan menggunakan kertas atau monopoli. Namun tidak lama ini KPK membuat suatu Game yang berupa boardgame (permainan papan) yang berisi 9 nilai moral yang diharapkan mampu menumbuhkan sikap atau perilaku anti korupsi sejak dini. “*Hy Game*” berisi animasi yang di desain dalam bentuk cerita atau game berpoin dengan berbagai materi nilai nilai budaya anti-korupsi. Sehingga menumbuhkan minat anak-anak maupun para generasi milineal dalam memahami sekaligus melatih mental dan sikap jujur di dalam diri. Sehingga secara tidak langsung membentuk karakter yang baik untuk para generasi milineal khususnya anak-anak

Kesimpulan

Korupsi merupakan perbuatan yang tercela dan masih menjadi masalah di Indonesia saat ini sehingga harus segera ditangani secara cepat dan tepat, namun hal tersebut tidaklah mudah karena membutuhkan proses dan waktu akan tetapi kita bisa menggunakan teknologi di era globalisasi saat ini, karena kita sudah dihadapkan dengan kemudahan akses dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu pekerjaan manusia, kita bisa memanfaatkan teknologi tersebut untuk menyebarkan cara agar terhindar dari korupsi selain itu untuk menanamkan budaya anti korupsi dikalangan anak-anak kita bisa membuat permainan yang terintegrasi dengan gadget yaitu *Hy Game* (Honesty Game) dimana dalam game ini terdapat nilai-nilai anti korupsi diantaranya nilai kejujuran, adil, berani, hidup sederhana, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, hemat dan mandiri sehingga melalui game ini bisa mencegah terjadinya korupsi bagi anak-anak.

Pernyataan Konflik Kepentingan

The author state that there is no potential conflict of interest in the research, authorship, and/or publication of this article

Pendanaan

None

Referensi

(Fakultas *et al.*, 2016)Fakultas, K. *et al.* (2016) 'Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Game Simulasi Artikel Ilmiah Program Studi Pendidikan Teknik

Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga'.

Risbiyantoro, M. (2005) 'Peranan Mahasiswa Dalam Memerangi Korupsi', *Modul Sosialisasi Anti Korupsi BPKP*, (31). Available at: http://www.bpkp.go.id/public/upload/unit/investigasi/files/Gambar/PDF/peranan_mahasiswa.pdf.

(Dr.Mudzakkir, S.H, 2005)Dr.Mudzakkir, S.H, M. . (2005) 'Pemberantasan Korupsi'.

Ridwan (2014) 'UPAYA PENCEGAHAN TINDAK PIDANA KORUPSI MELALUI PERAN SERTA MASYARAKAT THE EFFORTS OF CORRUPTION PRVENTION THROUGH COMMUNITY PARTICIPATION Oleh: Ridwan *)', *Jurnal Ilmu Hukum*, (64), pp. 385–399. Available at: <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/kanun/article/viewFile/6037/4975>.

(Astuti, 2014)Astuti, I. (2014) 'Politik Hukum Undang-Undang Pemberantasan Korupsi', *Forum Ilmu Sosial*, 41(2), pp. 169–183. Available at: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/FIS/article/view/5384/4309%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/FIS>.

Dwiyono (2017) 'Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand', vol.7 NO.(2), pp. 343–351.

(Sujalwo and Sukirman, 2017)Sujalwo and Sukirman (2017) 'Pengembangan Game Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP', *Manajemen Pendidikan*, 12(No. 2), pp. 239–247.

Submitted November 12, 2018

Revision received December 12, 2018

Accepted January 30, 2019

How to cite?

Rahman, M. A., & Asror, M. H. (2019). Hy-Game (Honesty Game) As an Anti-Corruption Learning Media for Children. *Law Research Review Quarterly*, 5(1), 13-18. <https://doi.org/10.15294/snh.v5i01.29711>