

PRAKARYA MEMBUAT MAINAN ANTI KORUPSI

Mohammad Ihsan¹, Irwan Prasetya Gunawan², Holila Hatta³

¹ Program Studi Teknik Sipil, ² Program Studi Teknik Informatika, ³ Program Studi Manajemen, Universitas Bakrie, Jakarta, 12960, Indonesia

E-mail: ¹mohammad.ihsan@bakrie.ac.id*, ²irwan.gunawan@bakrie.ac.id, ³holila.hatta@bakrie.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.36782/ijsr.v1i02.12>

Abstrak

Studi ini berdasarkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh Tim PKM Universitas Bakrie yang dilaksanakan pada Sabtu, 5 Januari 2019 di Desa Kaliurang, Yogyakarta. Peserta kegiatan adalah anak-anak usia sekolah dasar, dan materi yang diberikan untuk mereka berupa pengetahuan mengenai budaya anti korupsi melalui dua rangkaian kegiatan yaitu pembuatan prakarya berbagai macam model mainan/perangkat dan permainan anti korupsi dengan menggunakan mainan/maket yang telah dibuat. Semua ini dilakukan agar peserta pelatihan yang kesemuanya terdiri atas anak usia sekolah dasar mendapatkan suasana yang menyenangkan agar bisa menerima materi pembelajaran dengan baik. Melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar memahami perilaku anti korupsi. Diharapkan bahwa dengan model pembelajaran yang baik dan tepat, akan terbentuk moral generasi penerus bangsa yang anti korupsi, berperilaku baik, dan jujur

Kata Kunci: anak usia sekolah, permainan anti korupsi

Abstract

This study is based on Community Service Activities (PkM) conducted by the Bakrie University PKM Team which was held on Saturday, January 5, 2019 in Kaliurang Village, Yogyakarta. Participants in the activity are elementary school-age children, and the material provided to them is in the form of knowledge about anti-corruption culture through two series of activities such as making various kinds of craft / toy models and anti-corruption game activities using toys / mockups that have been made. All of this was done so that the training participants whose meetings consisted of elementary school-aged children get a pleasant atmosphere so that they can receive learning materials properly. Through the experience of interacting with others, children will learn to understand which activities or behaviors are good / allowed / accepted / approved or bad / cannot / rejected / disapproved. It is hoped that with a good and appropriate learning model, the moral of the nation's future generation who will be anti-corruption, good behavior, and honest will be formed.

Keywords: School-age children, anti-corruption game.

Latar Belakang

Menurut peneliti Pusat Kajian Anti Korupsi Universitas Gadjah Mada (Pukat UGM) Zaenur Rohman menilai perusahaan

konstruksi jadi subjek paling rentan tersangkut masalah korupsi korporasi. Alasannya, perusahaan konstruksi banyak yang menggarap proyek pemerintahan.

Sementara uang negara adalah aspek penting dalam pengusutan tindak pidana korupsi. Korupsi merupakan salah satu dari kecurangan proyek (Septiadi, 2018).

Menurut Reza (2017), permasalahan utama korupsi terkait kecurangan proyek ada 6, yaitu pengurangan volume proyek, pengaturan pelelangan, laporan kemajuan fiktif proyek, *mark up* dana proyek, serta pengerjaan tidak sesuai spesifikasi.

Dari permasalahan itu, yang paling banyak ditemukan pada data penelitian adalah pengurangan volume proyek dengan 73 kasus. Korupsi yang paling banyak ditemukan pada tahun 2012 dengan 54 kasus dan daerah yang paling banyak ditemukan korupsi adalah pulau Sumatera dengan 101 kasus. Bidang proyek yang paling banyak ditemukan korupsi adalah bangunan dengan 95 kasus.

Rumusan Masalah

Salah satu upaya untuk menekan tingginya angka korupsi adalah upaya pencegahan. Upaya pencegahan kejahatan korupsi harus dilakukan sedini mungkin, dan dimulai dari anak. Salah satu isu penting yang harus mendapat perhatian dalam upaya mencegah korupsi adalah menanamkan pendidikan anti korupsi di kalangan anak usia sekolah.

Pendidikan anti korupsi yang diberikan bagi anak pra usia sekolah mengingat anak pada usia sekolah sudah memiliki dasar tentang sikap moralitas terhadap kelompok sosialnya melalui orang tua, saudara dan teman sebaya. Melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar memahami tentang kegiatan atau perilaku mana yang baik, boleh, diterima, disetujui atau buruk, tidak boleh, ditolak, tidak disetujui. Berdasarkan pengalaman itu anak harus dilatih atau dibiasakan mengenai bagaimana anak harus bertingkah laku.

Pendidikan anti korupsi hendaknya dilakukan melalui penerapan model-model pembelajaran yang dapat membentuk pribadi atau karakter anak yang berkaitan

dengan anti korupsi (Patty, 2013). Model pembelajaran yang baik dan tepat akan membentuk moral anak menjadi generasi penerus bangsa yang anti korupsi, berperilaku baik dan jujur. Namun sebaliknya jika model pembelajaran anti korupsi yang diberikan pada anak usia sekolah tidak tepat sesuai karakter anak, maka pendidikan anti korupsi di kalangan anak tersebut gagal, dengan demikian bangsa Indonesia akan tetap melahirkan generasi korupsi sepanjang masa yang akhirnya menjadi budaya yang sulit dihilangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibuat kegiatan Prakarya Membuat Mainan Anti Korupsi. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan mengenai budaya anti korupsi serta memberikan nuansa yang menyenangkan dengan membuat model mainan dan Permainan Anti Korupsi sebagai sarana pembelajaran. Dengan manfaat dapat membuat rancangan pembelajaran anti korupsi melalui kegiatan pembuatan model mainan, serta agar bangunan yang di buat di Indonesia benar benar berkualitas terhindar dari budaya korupsi.

Tinjauan Pustaka dan Literatur

Telah adanya portal *Anti Corruption Clearing House* yang digagas oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) yang salah satunya memuat kegiatan permainan yang dapat di unduh dan di cetak untuk dapat di mainkan. Adapun beberapa permainannya adalah seperti yang akan dijelaskan di bawah ini.

a. SEMAI

Permainan ini mengajarkan anak-anak 9 (Sembilan) nilai moral yang diharapkan akan menumbuhkan sikap atau perilaku anti korupsi sejak dini dengan contoh perilaku sehari-hari dan cara yang mudah. Semai terdiri dari 3 buah unsur yakni papan permainan (Beberan), Kartu Putih berisi sebuah situasi, dan Kartu Merah berisi satu pertanyaan. Semai dimainkan oleh 2 orang

atau kelompok dan dipandu seorang fasilitator. Jumlah anggota kelompok bebas.



Gambar 1. Logo Permainan "Semai" untuk Pembelajaran Anti Korupsi
(Sumber: *Anti-Corruption Clearing House*)

Pada papan permainan di tiap sisinya terdapat 9 kotak bergambar. Sembilan kotak tersebut bertuliskan nilai-nilai: kesederhanaan, kegigihan, keberanian, kerjasama, kedisiplinan, keadilan, kejujuran, bertanggung jawab, dan kepedulian. Pesan kunci dalam permainan ini adalah:

1. Kesederhanaan adalah sikap atau perilaku yang tidak berlebihan terhadap suatu benda; lebih mementingkan tujuan dan manfaatnya.
2. Kegigihan adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha untuk mencapai tujuan; dilakukan terus menerus, tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah atau tantangan.
3. Keberanian adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi tantangan, kesulitan, dsb; tidak takut (gentar) dengan sesuatu yang diyakini kebenarannya; mau mencoba hal-hal baru.
4. Kerjasama adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
5. Kedisiplinan adalah sikap atau perilaku tertib; taat atau patuh pada peraturan (tata tertib, dsb.) yang berlaku.
6. Keadilan adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan perlakuan yang sama

kepada setiap orang; memperlakukan orang seperti halnya kita ingin diperlakukan; tidak memihak salah satu; seimbang antara hak dan kewajiban.

7. Kejujuran adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan keterbukaan dalam mengungkapkan sesuatu sesuai kenyataan, yang dilakukan, dialami dan dirasakan; bertindak sesuai dengan perkataan; tidak bohong.
8. Bertanggung jawab adalah sikap atau perilaku melaksanakan suatu tugas dari orang lain atau dari diri sendiri dengan sungguh-sungguh sampai selesai; sanggup menanggung resiko dari apa yang telah dikerjakan/diperbuat.
9. Kepedulian adalah sikap atau perilaku memperhatikan hal yang terjadi di sekitar; peduli terhadap orang lain; mau berbagi dan menghormati orang lain.



Gambar 2. Maket Pembelajaran Anti Korupsi
(Sumber: *Anti-Corruption Clearing House*)

b. MAJO

Permainan MAJO mengajak kita mengenal berbagai tindakan korupsi dan peran serta masyarakat dalam pemberantasannya, dengan cara mudah. MAJO terdiri dari papan permainan (Beberan), kartu putih berisi sebuah situasi, kartu merah berisi satu pertanyaan. Majo sebaiknya dimainkan oleh 4 orang atau kelompok dan dipandu seorang fasilitator. Pada papan permainan (Beberan) di tiap sisinya terdapat 5 kotak berwarna hijau, oranye, biru dan ungu. Tiap warna itu mewakili satu orang/kelompok pemain. Lima kotak tersebut ber-tuliskan: Perilaku Koruptif/Tindak Pidana Korupsi, Grati kasi,

Suap, Tindak Pidana Pencucian Uang, Sikap Anti Korupsi dan Peran Serta Masyarakat. Beberapa permainan, dalam bentuk pertanyaan yang menggelitik diantaranya:

\Sejak anak saya sekolah TK, saya terbiasa memberikan oleh-oleh pada guru kelasnya, karena saya perlu berterima kasih dan membalas perhatian guru kepada anak saya. Sekolah anak saya adalah sekolah swasta."

\Atasan saya akan ulang tahun bulan depan. Saya tidak mampu membe-likan hadiah yang pantas untuk beliau. Saya mengajak beberapa rekan kerja untuk mengumpulkan uang dan membelikan kado yang tepat. Pada hari ulang tahun, kami memberikan kado tersebut beserta kartu ucapan dengan nama-nama kami."

\Di sekolah anak saya, ada kebiasaan setiap kenaikan kelas atau gu-ru berulang tahun, orangtua memberikan hadiah untuk guru kelas. Saya pun mengikuti kebiasaan yang sama. Menurut saya, hal ini tidak masalah karena sekedar ucapan terima kasih dan ikut merayakan ulang tahun guru."

Pastikan undian pertanyaan sudah ada di dalam toples. Tidak semua undian pertanyaan harus dimasukkan dalam toples. Anda bebas menentukan berapa jumlah yang harus anda masukkan dalam toples. Pastikan buku kunci jawaban, ada di dekat anda. Keluarkan kartu hijau, biru dan merah di atas meja dalam susunan sesuai warna. Itulah tahapan awal untuk melakukan permainan ini.

Permainan ini dimainkan dalam bentuk kelompok atau individual. Bila dalam kelompok, maka anda perlu membentuk kelompok terlebih dahulu. Bila indivi-dual, maka anda bisa langsung main. Silakan anda mengocok toples undian dan anda meminta orang/kelompok pertama untuk mengambil undian yang pertama keluar.

Dari permainan di atas diambil salah satunya yang dapat dilakukan modi kasi atau di kombinasikan dengan membuat prakarya berupa maket. Beberapa daftar pertanyaan yang ada di dalam kartu, seperti:

\Apakah koruptor harus dihukum? Apakah hukuman yang tepat dija-tuhkan bagi koruptor?"

Lalu, daftar jawaban pun sudah disiapkan, misalnya:

\Banyak hal yang menyebabkan orang melakukan korupsi. Setidaknya dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu, orang melakukan koru-psi karena terdesak oleh kondisinya (karena terdorong pola hidup konsu-mtif/boros) dan orang yang melakukan korupsi karena sifat serakah dan rakus terhadap harta"

\Koruptor harus dihukum sesuai dengan kadar perbuatannya yang da-pat diwujudkan dalam bentuk hukuman mengembalikan semua harta hasil korupsi, membayar ganti kerugian, membayar denda, kurungan, penjara, bahkan dalam kondisi tertentu koruptor harus dijatuhi hukuman mati seba-gaimana disebutkan dalam UU No. 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Korupsi."



Gambar 3. Logo permainan Majo untuk pengenalan tindakan korupsi dan pemberantasannya

(Sumber: *Anti-Corruption Clearing House*)

Dari permainan di atas diambil salah satunya yang dapat dilakukan modifikasi atau di kombinasikan dengan membuat prakarya berupa maket.

Kalau anda mendapati sebuah tindakan korupsi di wilayah tempat tinggal anda, apa yang anda lakukan?

Amat, Kepala Dinas Kebersihan, menyewakan mobil dinas truk pengangkut sampah kepada Riki, seorang kontraktor proyek tempat pembuangan sampah akhir, dan menerima uang dari hasil sewaan tersebut untuk menjamu tamu yang datang. Apakah Amat melakukan korupsi? Apa yang anda lakukan jika mengeta-hui hal ini?

Melalui Kepala Desa, pemerintah memberikan bantuan beras (raskin) pada 3 dusun yang telah ditentukan di desa tersebut. Tetapi pada saat bantuan beras da-tang, Pak Kades tidak menyalurkannya pada 3 dusun tersebut, tetapi memberikannya pada dusun lain tempat tinggal sanak keluarganya. Apakah Kepala Desa melakukan korupsi? Apa tindakan anda?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas, adalah seba-gian dari permainan Put Put LK. Permainan ini dapat dimainkan perorangan atau kelompok dan dipandu oleh seorang fasilitator. Letakkan lingkaran dan jarum putar di tengah lembar permainan. Tentukan siapa yang akan memulai permainan dengan cara yang disepakati. Orang/kelompok yang mendapat giliran bermain harus memutar jarum sampai berhenti di angka salah satu kotak bergambar.

Game yang dipilih oleh Tim PkM sebagai media pembelajaran anti-korupsi, dipadu dengan kegiatan pembuatan prakarya merupakan kombinasi yang baik sebagai model pembelajaran budaya anti korupsi untuk anak-anak usia sekolah dasar. Dari

permainan di atas diambil salah satunya yang dapat dilakukan modifikasi atau di kombinasikan dengan membuat model mainan.

Pembahasan

Peserta yang mengikuti kegiatan pendidikan anti korupsi melalui pembuatan prakarya mainan berbahan dasar karton adalah anak-anak usia sekolah dasar yang berdomisili di Desa Kaliurang, Yogyakarta.

Seluruh peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti proses pembuatan prakarya ini. Mainan yang dibuat adalah mainan berupa perangkat yang bisa dikaitkan langsung dengan profesi yang mudah diidentifikasi oleh anak usia sekolah (misalnya, kamera, komputer), alat-alat transportasi, gedung, dan sebagainya.



Gambar 4. Pembuatan Model Mainan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Peserta aktif bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami dalam proses pembuatan prakarya mainan sehingga memudahkan pemateri untuk mengarahkan solusi permasalahan mereka tersebut.

Dilihat dari aktivitas peserta di kegiatan PkM, maka terlihat respons para peserta sangat tinggi. Banyak di antara mereka yang bertanya dan kemudian terlibat dalam diskusi aktif, baik dengan pemateri maupun sesama peserta lainnya.

Antusiasme yang sama ditunjukkan pula pada saat mereka melakukan game pemahaman anti-korupsi. Game yang dipilih oleh Tim PkM sebagai media pembelajaran anti-korupsi, dipadu dengan kegiatan pembuatan prakarya merupakan kombinasi

yang baik sebagai model pembelajaran budaya anti korupsi untuk anak-anak usia sekolah dasar.



Gambar 5. Permainan Anti Korupsi
Sumber: Dokumentasi penulis

Para peserta aktif kegiatan ini ternyata memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Waktu pelaksanaan yang dilakukan pada sore hari juga mungkin berpengaruh pada rasa bosan yang mungkin timbul pada beberapa peserta. *Short attention span* pada anak-anak usia sekolah juga bisa berpengaruh terhadap fokus peserta. Perhatian dan fokus anak-anak dapat dibangun dengan memberikan waktu anak untuk bisa berinteraksi dengan fasilitator sebelum kegiatan dimulai.

Kesimpulan

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini, Tim PkM sudah memberikan pengetahuan mengenai budaya anti korupsi melalui dua rangkaian kegiatan: prakar-ya pembuatan berbagai macam model mainan/perangkat, yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan game anti korupsi. Semua ini dilakukan agar peserta pelatihan yang kesemuanya terdiri atas anak usia sekolah dasar mendapatkan suasana yang menyenangkan agar bisa menerima materi pembelajaran dengan baik.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan yang sudah dilaksanakan masih terbatas, agar dipertimbangkan untuk melakukan follow up untuk bisa memantau sejauh mana materi yang sudah diberikan memberikan pengaruh kepada anak-anak peserta pelatihan di masa yang akan datang.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Bakrie, yang telah mendanai dan memfasilitasi untuk kegiatan PkM ini.

Daftar Pustaka

- Game SPAK. *Majo* [Internet]. [Diakses 21 November 2018]. Terdapat pada: <https://acch.kpk.go.id/id/berkas/saya-perempuan-antikorupsi/games-spak/game-majo>
- _____. *Put Put LK* [Internet]. [Diakses 21 November 2018]. Terdapat pada: <https://acch.kpk.go.id/id/berkas/saya-perempuan-antikorupsi/games-spak/game-put-put>
- _____. *Semai* [Internet]. [Diakses 21 November 2018]. Terdapat pada: <https://acch.kpk.go.id/id/berkas/saya-perempuan-antikorupsi/games-spak/game-semai>
- Patty, J. M. 2013. *Model Pembelajaran Anti Korupsi Di Kalangan Anak Pra Usia Sekolah*. Dalam Kompilasi Pemikiran Tentang Dinamika Hukum Dalam Masyarakat (Memperingati Dies Natalis ke -50 Universitas Pattimura Tahun 2013) [Internet]. [Diakses 30 November 2018]. Tersedia pada: <https://fhukum.unpatti.ac.id/korupsi/259-model-pembelajaran-anti-korupsi-di-kalangan-anak-pra-usia-sekolah>
- Reza, I. 2017. *Korupsi Pada Pelaksanaan Proyek Konstruksi di Indonesia* (Bachelor's Thesis, Universitas Andalas) [Internet]. [Diakses 24 November 2018]. Tersedia pada: <http://scholar.unand.ac.id/25048/>
- Septiadi, Anggar. 2018. *Perusahaan Konstruksi Paling Rentan Jadi Tersangka Korupsi Korporasi*. Dalam Kontan, 16 April 2018 [Internet]. [Diakses 24 November 2018]. Tersedia pada: <https://nasional.kontan.co.id/news/perusahaan-konstruksi-paling-rentan-jadi-tersangka-korupsi-korporasi>