



Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi Sikap Disiplin pada Anak yang Ketergantungan Gadget Melalui Permainan Lego

Socialization of Anti-Corruption Education and Discipline for Children Addicted to Gadgets Through Lego Games

Eka Selvi Handayani^{1*}, Agustinus Bernadinus Pati², Maria Clarita³, Uswatun Khasanah⁴, Ester Tabita⁵, Widya Nanda⁶, Irene Avrilia Nirmala⁷

¹⁻⁷Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ekaselvi@uwgm.ac.id¹

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 30 Desember 2025;

Revisi: 18 Januari 2026;

Diterima: 06 Februari 2026;

Tersedia: 19 Februari 2026

Keywords: Anti-Corruption Education; Children; Discipline; Gadget Dependency; LEGO Play.

Abstract: Corruption is a serious issue that must be addressed from an early age through character education. Children who are overly dependent on gadgets tend to experience a decline in discipline and moral values. Therefore, a socialization program on anti-corruption education using a creative method through LEGO play was organized, entitled "Socialization of Anti-Corruption Education and Discipline Attitudes in Children with Gadget Dependency through LEGO Play at SD Negeri 004 Samarinda Ilir, Grade V, Gg Budiman, Jl. Lumba-Lumba, Selili, Samarinda." The purpose of this activity is to instill the principles of honesty, responsibility, and to foster disciplined behavior among students in a fun and interactive way. The method used is collaborative, where children are encouraged to build structures using LEGO bricks while being taught about anti-corruption principles. The results of this activity show a positive development in student behavior, with a noticeable reduction in gadget dependency and an increased understanding of the importance of honesty and discipline. This program serves as an effective learning approach to instill character values contextually and enjoyably within the elementary school environment.

Abstrak

Korupsi adalah isu serius yang harus diatasi sejak dini melalui pengajaran karakter. Anak-anak yang terlalu bergantung pada gadget cenderung mengalami penurunan disiplin dan nilai-nilai moral. Oleh karena itu menyelenggarakan program sosialisasi tentang pendidikan anti korupsi dengan metode kreatif menggunakan permainan lego yang berjudul Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi Sikap Disiplin Pada Anak Yang Ketergantungan Gadget Melalui Permainan Lego di SD Negeri 004 Samarinda Ilir Kelas V, Gg Budiman Jl. Lumba-Lumba, Selili, Samarinda. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menanamkan prinsip kejujuran, tanggung jawab, dan membentuk sikap disiplin di kalangan siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan bersifat kolaboratif, di mana anak-anak diajak untuk membangun struktur menggunakan lego sambil diajari mengenai prinsip-prinsip anti korupsi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan perkembangan positif dalam perilaku siswa yang mulai mengurangi ketergantungan pada gadget, serta meningkatnya pemahaman mengenai pentingnya kejujuran dan disiplin. Program ini menjadi pilihan pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai karakter secara kontekstual dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Anak; Disiplin; Ketergantungan Gadget; Pendidikan Anti Korupsi; Permainan Lego.

1. PENDAHULUAN

Istilah korupsi berasal dari bahasa Latin corruptio atau corruptus yang berarti kerusakan, kebusukan, atau penyimpangan dari norma. Dalam bahasa Inggris dikenal sebagai corruption dan dalam bahasa Belanda sebagai corruptie, yang merujuk pada tindakan penyalahgunaan

kekuasaan untuk kepentingan pribadi atau kelompok yang bertentangan dengan hukum dan norma sosial (Hasan et al., 2021). Dalam perspektif hukum, korupsi merupakan perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan tujuan memperkaya diri sendiri atau orang lain serta merugikan keuangan negara atau perekonomian negara. Korupsi tidak hanya berdampak pada kerugian material, tetapi juga melanggar hak sosial dan ekonomi masyarakat serta mengancam stabilitas negara (Nur, 2021).

Korupsi menjadi salah satu permasalahan utama di Indonesia yang membutuhkan penanganan komprehensif dan berkelanjutan. Upaya penindakan melalui jalur hukum belum sepenuhnya mampu menekan angka korupsi, sehingga diperlukan pendekatan preventif melalui pendidikan. Pendidikan antikorupsi dipandang sebagai strategi efektif untuk menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sejak usia dini (Lickona, 2013; Samani & Hariyanto, 2012). Penanaman nilai tersebut penting dilakukan di lingkungan sekolah sebagai bagian dari pendidikan karakter yang terintegrasi dalam proses pembelajaran maupun kegiatan nonpembelajaran (Muslich, 2011; Wibowo, 2012).

Lingkungan sekolah merupakan tempat strategis untuk menanamkan nilai antikorupsi karena siswa berada pada fase pembentukan moral dan kebiasaan. Praktik sederhana seperti mencontek, mengambil barang tanpa izin, atau tidak jujur dalam transaksi kecil merupakan bentuk perilaku yang berpotensi berkembang menjadi tindakan koruptif jika tidak dibentuk sejak dini (Aqib & Sujak, 2011). Oleh karena itu, pendidikan antikorupsi perlu dikemas dalam bentuk kegiatan yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik agar nilai-nilai tersebut dapat dipahami dan diinternalisasi secara efektif (Yaumi, 2014).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai antikorupsi pada siswa sekolah dasar adalah permainan edukatif seperti lego. Lego merupakan permainan konstruktif yang terdiri dari kepingan plastik berwarna yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk, sehingga mampu mengembangkan kreativitas, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, serta kerja sama (Handayani dalam Utami et al., 2008; Kundre, 2022). Selain itu, permainan lego juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman yang memungkinkan siswa belajar tentang kejujuran, tanggung jawab, serta pentingnya mengikuti aturan dalam kelompok (Suyadi, 2013).

Di era digital saat ini, penggunaan gadget pada anak meningkat secara signifikan. Meskipun teknologi memberikan manfaat dalam pembelajaran, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak pada menurunnya kemampuan sosial, konsentrasi, serta pembentukan karakter seperti disiplin dan tanggung jawab (Mulyasa, 2013). Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengalihkan perhatian anak dari ketergantungan pada

gadget ke aktivitas yang lebih edukatif dan interaktif. Permainan lego menjadi alternatif yang efektif karena bersifat menyenangkan, kolaboratif, dan mampu menumbuhkan nilai karakter melalui pengalaman langsung (Gunawan, 2012).

SDN 004 Samarinda Ilir sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat menghadapi permasalahan terkait rendahnya pemahaman siswa tentang nilai antikorupsi serta tingginya penggunaan gadget. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan sosialisasi pendidikan antikorupsi yang dikemas melalui permainan lego sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Kegiatan ini diharapkan mampu menanamkan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama pada siswa sejak dini, sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap gadget melalui aktivitas yang kreatif dan edukatif.

Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini memiliki urgensi dalam mendukung penguatan pendidikan karakter antikorupsi di sekolah dasar melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif. Integrasi nilai antikorupsi dengan permainan lego diharapkan dapat membentuk kebiasaan positif pada siswa serta menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah..

2. METODE KEGIATAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 004 Samarinda Ilir yang diketahui memiliki kecenderungan tinggi terhadap penggunaan gadget. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: (1)Observasi langsung selama kegiatan sosialisasi berlangsung. (2)Dokumentasi dalam bentuk foto, video, dan hasil karya lego siswa.

Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari dengan sesi bermain lego yang diarahkan untuk membangun sikap disiplin. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan perilaku dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai anti korupsi. Penelitian ini juga bertujuan untuk. menyadarkan anak tentang bahayanya ketergantungan gadget, menanamkan sikap disiplin pada anak, memperkenalkan permainan lego sebagai sarana edukatif dan membangun karakter anti korupsi sejak dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sosialisasi dilakukan dengan cara yang menyenangkan yang melibatkan partisipasi siswa kelas V SDN 004 Samarinda Ilir. Anak-anak mendapatkan pemahaman tentang prinsip-prinsip anti korupsi, peneliti dan fasilitator menyampaikan cerita-cerita yang mendidik,

menggambarkan perilaku yang baik dan buruk, serta menunjukkan contoh nyata dampak dari korupsi. Anak-anak diajak untuk berkolaborasi dalam bermain lego, anak-anak dibentuk menjadi dua kelompok dan sebelum sesi bermain, peneliti menyampaikan aturan bermain. Setiap kelompok memperoleh tantangan untuk menciptakan struktur atau bentuk karakter lego seperti, “membuat robot, mobil, rumah,” atau “Kota yang Disiplin dan Jujur”. Selama proses konstruksi, anak-anak diajarkan mengenai pentingnya merencanakan, membagi tugas, dan disiplin dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dan dari hasil sosialisasi yang telah peneliti lakukan tentunya siswa belum bisa beralih langsung dari bermain gadget ke permainan lego dikarenakan sosialisasi ini hanya berlangsung selama satu hari, serta perlunya pendampingan secara intens dari guru dan orang tua, terhadap penanaman sikap disiplin agar anak tidak ketergantungan gadget ini mendapatkan hasil yang maksimal.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh Kadajah dkk, (2022) yang berjudul “Pengembangan permainan lego dalam mengembangkan sikap disiplin di TK Darul Hikmah Tasamaniah” Dapat disimpulkan bahwa, permainan lego dapat menimbulkan sikap disiplin berupa, anak dapat disiplin mengikuti aturan permainan, anak disiplin mengikuti arahan permainan, serta anak disiplin pada saat merakit permainan lego.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah dilakukan sesuai tahap yang direncanakan dari awal. Kegiatan ini dilakukan bersama Warga Sekolah, Dosen dan Mahasiswa. Mahasiswa memberikan penguatan materi tentang dampak dari siswa yang sering bermain gadget di sekolah maupun di rumah, kemudian memberikan pemahaman terhadap siswa bahwa apa yang mereka lakukan setiap hari adalah salah satu tindakan korupsi (waktu, kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab) dengan menyampaikan apa itu hubungan dari permainan lego terhadap tindakan korupsi.

Gambar Titik 2. Yang dimana siswa mulai berpartisipasi dalam melakukan permainan lego, setelah siswa selesai mendengarkan materi dari dampak bermain gadget kemudian peneliti mengaitkan materi tersebut kepermainan lego yang akan mereka mainkan apakah itu salah satu tindakan korupsi (waktu, kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran) terhadap siswa. Kemudian sebelum bermain peneliti memberikan arahan kepada siswa agar ketika saat mereka bermain mempunyai aturan dalam membangun berbagai bentuk karakter yaitu peraturan yang pertama: (1)Peneliti membagikan dua kelompok dan memberikan waktu 15 menit kepada siswa untuk membangun berbagai bentuk karakter seperti robot, mobil, rumah dan kota yang dimana siswa tidak boleh lebih dari waktu tersebut agar siswa dapat disiplin dan bertanggung jawab pada waktu yang ditentukan. (2)Di saat dalam permainan lego berlangsung siswa dituntut agar

saling bekerja sama dan harus memiliki kejujuran yang dimana kejujuran itu ketika siswa ingin meminjam bentuk lego, kemudian jika dalam membangun karkater memiliki kekurangan harus siswa meminta izin terlebih dahulu jika ingin meminjam bentuk lego yang kurang dari kelompok lain. (3)Jika telah selesai bermain peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan Pelajaran apa yang mereka dapatkan dalam permainan lego setelah siswa melakukan permainan tersebut, peneliti juga memberikan pertanyaan apakah bermain lego lebih seru dari pada bermain gadget? dan apakah dalam permainan yang telah dilakukan siswa sudah belajar agar tidak melakukan tindakan korupsi?

Hasil dari pertanyaan yang diberikan peneliti terhadap siswa dan siswa menjawab permainan lego sangat seru ketika dimainkan tutur siswa-siswa tersebut, kemudian mereka juga memberikan penjelasan bahwa di saat mereka bermain siswa sudah mempraktekan secara langsung tindakan korupsi yang tidak boleh dilakukan dalam permainan tersebut. Tetapi dalam pengamatan yang dilakukan peneliti secara langsung tentunya siswa belum bisa beralih langsung dari bermain gadget ke permainan lego dikarenakan sosialisasi ini hanya berlangsung selama satu hari dan harapannya agar orangtua, dan guru ikut terlibat agar dapat mengawasi dan memberikan batasan waktu kepada siswa agar tidak terus menerus bermain gadget, dan beralih kepermainan tradisonal.

Gambar adalah foto kegiatan yang dilakukan disekolah dengan judul Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi Sikap Disiplin Pada Anak Yang Ketegantungan Gadget Melalui Permainan Lego Di Sdn 004 Kelas V Sd Samarinda Ilir, Gg Budiman Jl. Lumba-Lumba, Selili, Samarinda. Dan sekalian foto penutup dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat.



Gambar 1. Foto Peserta Didik Berpartisipasi dalam Permainan Lego.



Gambar 2. Foto Hasil Permainan Lego yang Dilakukan Siswa.



Gambar 3. Foto Bersama Setelah Melakukan Kegiatan Sosialisasi Bersama dengan Guru-Guru dan Para Dosen.

4. KESIMPULAN

Tindakan korupsi itu jelas tindakan yang salah, karena korupsi melanggar nilai-nilai kejujuran dan sangat merugikan masyarakat serta negara. Salah satu cara yang bagus untuk mencegahnya adalah dengan memberikan pendidikan anti korupsi sejak anak-anak masih berusia dini. Hal ini penting agar mereka tidak melakukan hal-hal yang menyimpang di kemudian hari, terlebih anak-anak SD yang masih dalam tahap pembentukan karakter. Contohnya, kegiatan sosialisasi di SDN 004 Samarinda Ilir menunjukkan bahwa cara kreatif seperti bermain lego bisa menarik perhatian anak-anak yang sering main gadget. Permainan lego dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai kejujuran, disiplin, dan kerja sama.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Puji syukur atas berkat rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan kuasa-Nya, kegiatan pengabdian masyarakat berupa "Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi Sikap Disiplin pada Anak yang Ketergantungan Gadget Melalui Permainan Lego" dapat berjalan dengan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan Guru SDN 004 Samarinda Ilir, yang telah memberikan dukungan penuh dan memfasilitasi kegiatan ini sehingga dapat terselenggara dengan efektif di lingkungan sekolah, serta kepada para siswa kelas V yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini dan menunjukkan semangat belajar serta keterbukaan dalam menerima nilai-nilai karakter yang disampaikan. Terima kasih juga disampaikan kepada tim pendamping yang telah membantu dalam merancang permainan "Lego" dan mendampingi proses pelaksanaan kegiatan dengan dedikasi tinggi. Semoga kegiatan ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam menanamkan nilai-nilai antikorupsi dan membangun karakter disiplin pada generasi muda. Penulis menyadari bahwa kegiatan ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Z., & Sujak. (2011). *Panduan dan aplikasi pendidikan karakter*. Yrama Widya.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasi*. Alfabeta.
- Handayani, D., dalam Utami, D., et al. (2008). Pengaruh permainan lego terhadap peningkatan konsentrasi anak autis. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 277–283.
- Hasan, H., Alfarrizy, A., & Hartono, H. (2021). Maraknya kasus korupsi di Indonesia tahun ke tahun. *Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 335–340. <https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1645>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Koesoema, D. (2010). *Pendidikan karakter: Strategi mendidik anak di zaman global*. Grasindo.
- Kundre, J. L. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan permainan lego warna pada PAUD Kawana di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 1–23.
- Lickona, T. (2013). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Majid, A., & Andayani, D. (2012). *Pendidikan karakter perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara.

- Muslich, M. (2011). *Pendidikan karakter: Menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Narwanti, S. (2011). *Pendidikan karakter*. Familia.
- Nur, S. M. (2021). Penerapan pendidikan anti korupsi kepada siswa sekolah dasar. *Jurnal Eduscience*, 6, 111–118.
- Samani, M., & Hariyanto. (2012). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan karakter: Strategi membangun karakter bangsa*. Pustaka Pelajar.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi*. Kencana.