

Pengembangan Permainan Congklak Integritas sebagai Sarana Pendidikan Anti Korupsi Siswa

Muhammad Yogi Guntoro^{1*}, Sigit Adhi Pratomo², Septin Gis Ferdiana³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Widya Dharma, Klaten, Indonesia

³ Guru SMA Negeri 1 Cawas, Klaten, Indonesia

*yogiguntoro@unwidha.ac.id

ABSTRACT

Corruption is a major impediment to the nation's social, economic, and political development, making early anti-corruption education crucial. This article discusses the role of the traditional game congklak as a learning medium for instilling anti-corruption values in Indonesia's younger generation. This study employs the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) to develop a congklak game that teaches values such as honesty, integrity, responsibility, and sportsmanship. The findings indicate that using congklak significantly enhances students' understanding of anti-corruption values. The game provides an interactive experience that helps students internalize essential values and comprehend their relevance to daily life. Despite its effectiveness, challenges remain, such as younger students' difficulty in grasping modified rules and longer-than-expected game duration. However, with appropriate adjustments, congklak can be integrated into character education curricula, preserving local culture while supporting the vision of Indonesia Emas 2045 as a nation of high integrity. This study presents an innovative approach to anti-corruption education through culturally relevant, local traditions.

Keywords: Congklak, anti-corruption education, integrity.

ABSTRAK

Korupsi menjadi hambatan besar dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan politik negara, sehingga pendidikan anti-korupsi sejak dini sangat penting. Artikel ini membahas peran permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai anti-korupsi pada generasi muda Indonesia. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) untuk mengembangkan permainan congklak yang mengajarkan nilai-nilai kejujuran, integritas, tanggung jawab, dan sportifitas. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan congklak secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai anti-korupsi. Permainan ini memberikan pengalaman interaktif yang membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang penting dan memahami relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Meski efektif, tantangan tetap ada, seperti kesulitan siswa muda dalam memahami aturan yang dimodifikasi dan durasi permainan yang lebih panjang. Namun, dengan modifikasi yang tepat, congklak dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan karakter, melestarikan budaya lokal, dan mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045 sebagai negara berintegritas. Penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif dalam pendidikan anti-korupsi berbasis budaya lokal yang relevan.

Kata Kunci: Congklak, pendidikan anti-korupsi, integritas.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2024 by the author(s).

Received: 28 Juli 2024

Revised: 15 Agustus 2024

Accepted: 10 September 2024

PENDAHULUAN

Korupsi merupakan masalah serius yang merongrong fondasi moral, sosial, dan ekonomi sebuah bangsa. Korupsi dapat menghambat pertumbuhan ekonomi, merusak kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah dan menghambat pembangunan yang berkelanjutan. Tantangan terbesar yang dihadapi oleh Indonesia adalah tingginya angka korupsi yang terjadi di berbagai sektor. Pengukuran tingkat korupsi ini didasarkan pada Indeks Persepsi Korupsi atau *Corruption Perception Index* (CPI). Indonesia menjadi negara dengan masalah korupsi serius, dengan nilai CPI pada tahun 2021 sebesar 39 dari 100 dan peringkat 96 dari 180 negara.

Salah satu cara untuk mengatasi korupsi adalah dengan memberikan pendidikan anti-korupsi sejak dini kepada generasi muda, terutama melalui pendidikan formal di sekolah (Suryawan, 2020). Namun, pendidikan anti-korupsi juga tidak kalah pentingnya dilakukan secara non-formal melalui permainan tradisional. Di tengah gempuran modernitas, kekayaan budaya bangsa seperti permainan tradisional, dapat menjadi solusi alternatif untuk menumbuhkan integritas generasi muda. Salah satunya adalah melalui permainan tradisional congklak. Jenis permainan ini memiliki makna dan nilai serta potensi besar untuk menjadi media edukasi karakter.

Permainan congklak mengandung nilai-nilai luhur yang sejalan dengan prinsip integritas, seperti kejujuran (Jais, M, 2022). Nilai karakter integritas dapat menjadi dasar perilaku untuk menjadi orang yang senantiasa bisa dipercayai, baik dalam tindakan, ucapan, pekerjaan, dan mempunyai komitmen serta setia pada berbagai nilai kemanusiaan serta moral (Hendarman et al., 2018). Dalam permainan congklak ini, pemain menghitung biji dengan cermat dan mengambil sesuai aturan. Setidaknya, ada beberapa nilai yang terdapat dalam permainan ini, seperti: anak mengerti mana milik pribadi dan mana milik bersama, anak merawat dan menjaga benda milik bersama, anak terbiasa berkata jujur, anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya, anak mau mengakui kesalahan, meminta maaf jika salah dan memaafkan teman yang berbuat salah, menghargai keunggulan orang lain dan tidak menumpuk mainan untuk diri sendiri (D. R. Aini, 2023).

Selain itu, Vygotsky (1962) memandang bahwa bermain merupakan variabel penting bagi pengembangan kapasitas berpikir anak. Perkembangan perilaku moral anak berasal dari aktivitas bermain, yakni pada saat anak mengembangkan empati serta memahami peraturan dan peran kemasyarakatan. Hal ini sejalan dengan pengembangan permainan congklak integritas yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan sikap anti-korupsi di kalangan siswa.

Artikel ini akan membahas bagaimana permainan tradisional congklak dapat dikembangkan untuk menumbuhkan integritas siswa. Belum banyaknya penelitian terkait pengembangan permainan tradisional yang mengintegrasikan nilai-nilai anti-korupsi telah mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini. Harapannya adalah: setelah bermain permainan congklak, siswa dapat didorong untuk merenungkan dan mendiskusikan bagaimana nilai-nilai kejujuran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-harinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang dapat membantu dalam menyediakan sistem, pelatihan iteratif berbasis metode pengembangan yang cocok dengan pendekatan berbasis umpan balik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran (Mayfield, 2011). Model ADDIE mempunyai potensi untuk merevolusi pendidikan dengan menyediakan pendekatan sistematis terhadap desain pembelajaran bagi para pendidik. Dengan memasukkan komponen dan prinsip utama ke dalam praktik pengajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa (Moses Adeleke Adeoye et al., 2024). ADDIE membantu dalam merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi yang mendukung pembelajaran hibrida. Model ini memungkinkan pengembang untuk fokus pada kebutuhan siswa dan guru melalui fase analisis dan desain yang cermat, serta memungkinkan evaluasi komprehensif pada tahap akhir. Penggunaan ADDIE dalam pembelajaran sangat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Zulkifli et al., 2018). ADDIE juga dapat diterapkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pendidikan moral, merancang modul dan mengimplementasikan metode problem based learning pembelajaran. Proses evaluasi pada ADDIE terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis melalui refleksi filosofis yang terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anti-korupsi di sekolah belum dilaksanakan secara efektif. Hal ini disebabkan karena kurikulum pendidikan yang ada kurang memberikan ruang bagi pengajaran nilai-nilai anti-korupsi yang mendalam dan bermakna bagi siswa. Pendidikan antikorupsi sejatinya harus menjadi bagian integral dari pembelajaran di sekolah, mengingat pentingnya penanaman nilai-nilai kejujuran, integritas, dan tanggung jawab sejak usia dini. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, tidak banyak sekolah yang memberikan pendidikan anti-korupsi secara eksplisit. Materi yang ada masih cenderung bersifat teoretis dan minim interaksi langsung dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Terdapat enam nilai utama yang harus ditekankan dalam pendidikan anti-korupsi, meliputi: kejujuran, integritas, tanggung jawab, transparansi, keadilan, dan kerja sama. Berdasarkan Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan para guru, ditemukan beberapa kebutuhan dalam pembelajaran anti-korupsi, seperti: media

pembelajaran yang interaktif, pembelajaran kontekstual dan fokus pada nilai-nilai inti.

Dalam pendidikan formal pendidikan anti-korupsi, para guru membutuhkan alat bantu pembelajaran yang lebih interaktif untuk menarik minat siswa dalam memahami materi anti-korupsi. Materi yang statis cenderung membuat siswa kurang tertarik dan mereka merasa bahwa metode ceramah atau penjelasan verbal saja tidak cukup efektif dalam menyampaikan nilai-nilai penting ini. Media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Selain itu, dalam pembelajaran kontekstual, materi anti-korupsi perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya dengan kegiatan bermain atau aktivitas yang familiar bagi mereka. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi nyata, seperti kejujuran saat bermain, integritas dalam bertindak dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas atau kewajiban. Pembelajaran yang kontekstual ini akan mempermudah siswa dalam memahami bagaimana nilai-nilai tersebut relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Para guru juga menekankan perlunya fokus pada nilai-nilai inti. Dalam pembelajaran anti-korupsi, penekanan utama harus diberikan pada nilai-nilai inti seperti: kejujuran, integritas, tanggung jawab, transparansi, dan keadilan. Nilai-nilai ini perlu diinternalisasi oleh siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep-konsep tersebut secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam tindakan sehari-hari. Pembelajaran yang berfokus pada nilai-nilai inti ini akan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang berintegritas dan bertanggung jawab di masa depan.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Congklak Integritas

Berdasarkan masukan dari para guru, penulis merancang sebuah media pembelajaran yang disebut "congklak integritas". Permainan tradisional congklak dimodifikasi sedemikian rupa agar selaras dengan tujuan pendidikan anti-korupsi. Permainan ini dirancang untuk memperkuat nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, integritas, transparansi, dan keadilan, serta mengubah pembelajaran yang sebelumnya bersifat teoritis menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Permainan congklak selain merupakan warisan budaya Indonesia yang akrab di kalangan siswa, congklak juga melibatkan unsur-unsur kerja sama, sportifitas dan strategi. Dengan memodifikasi aturan permainan untuk mengajarkan nilai-nilai anti-korupsi, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kejujuran dan integritas secara alami dalam situasi permainan.

Dalam modifikasi peraturan permainan, penulis melakukan pengaturan awal, yaitu: setiap pemain memulai dengan jumlah biji congklak yang sama di setiap lubang. Pemain juga diberi pemahaman awal tentang pentingnya bermain jujur dan adil. Dalam hal ini, poin kejujuran diterapkan apabila seorang pemain menemukan lawan melakukan kesalahan, ia harus melaporkannya tanpa memanfaatkan situasi tersebut untuk keuntungan pribadi. Sebagai penghargaan atas kejujuran, pemain yang melaporkan kesalahan dengan cara baik diberikan poin tambahan. Pemain harus mengambil dan menempatkan biji sesuai giliran tanpa mencoba mencuri biji lawan atau mengambil lebih banyak dari jumlah yang diatur. Jika pemain melanggar aturan (misalnya, mengambil biji secara curang), maka dia kehilangan giliran dan biji yang diambil secara curang dikembalikan ke lubang asal.

2. Pemahaman Siswa terhadap Nilai-Nilai Anti-Korupsi

Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh siswa setelah bermain "congklak integritas", ditemukan bahwa pemahaman mereka terhadap nilai-nilai inti anti-korupsi meningkat secara signifikan. Terkait dengan nilai kejujuran, sebanyak 85% siswa setuju bahwa mereka lebih memahami pentingnya kejujuran setelah bermain. Dalam permainan, siswa menyadari bahwa berbuat curang merugikan diri sendiri dan orang lain, sementara berlaku jujur dapat meningkatkan kepercayaan dari pemain lain.

Sekitar 80% siswa menyatakan bahwa permainan ini membantu mereka memahami pentingnya menjaga integritas, terutama ketika menghadapi godaan untuk berbuat curang. Integritas menjadi sangat relevan saat siswa dihadapkan pada keputusan untuk tetap mematuhi aturan meskipun ada peluang untuk melanggarnya. Selain itu, 75% siswa merasa bahwa mereka belajar untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka selama permainan, khususnya ketika mereka melakukan kesalahan. Permainan ini mendorong siswa untuk mengakui kesalahan mereka tanpa merasa malu, memberikan pelajaran berharga yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Sebanyak 70% siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami konsep transparansi setelah diminta untuk bersikap terbuka dalam setiap langkah yang mereka ambil selama permainan. Mereka menyadari bahwa keterbukaan dan kejujuran adalah kunci dalam membangun kepercayaan di antara sesama pemain. Terakhir, 78% siswa mengungkapkan bahwa permainan ini memperkuat pemahaman mereka tentang konsep keadilan, terutama dalam hal memperlakukan sesama pemain dengan adil dan menghindari cara-cara curang untuk mendapatkan keuntungan.

3. Keterlibatan dan Antusiasme Siswa

Berdasarkan hasil observasi guru dan kuesioner, ditemukan bahwa sekitar 90% siswa merasa bahwa permainan ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran anti-korupsi yang bersifat teoritis. Mereka lebih terlibat secara

aktif dan merasa lebih mudah memahami nilai-nilai anti-korupsi melalui permainan yang interaktif.

Interaksi sosial di antara siswa juga meningkat selama permainan berlangsung. Mereka bekerja sama dalam kelompok kecil dan berdiskusi tentang strategi yang digunakan dalam permainan. Melalui diskusi ini, siswa belajar nilai-nilai penting seperti kerja sama, keadilan, dan tanggung jawab.

Selain itu, refleksi siswa setelah permainan menunjukkan bahwa mereka mampu menghubungkan pengalaman bermain dengan situasi nyata dimana nilai-nilai seperti kejujuran dan tanggung jawab sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam

membantu siswa mengaitkan konsep-konsep anti-korupsi dengan kehidupan nyata mereka.



Gambar 1. Congklak integritas

Sumber: peneliti, 2024

4. Tantangan dalam Pelaksanaan

Meskipun permainan congklak integritas secara umum diterima dengan baik oleh siswa, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan, yaitu: (1) kompleksitas aturan. Sebagian kecil siswa, terutama yang lebih muda (kelas 3), merasa kesulitan memahami beberapa modifikasi aturan, seperti aturan tentang transparansi dan penggunaan biji khusus. Ini menunjukkan bahwa aturan permainan perlu lebih disederhanakan untuk siswa yang lebih muda. (2) Durasi permainan.

Beberapa kelompok membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan permainan, terutama ketika ada siswa yang kurang paham dengan aturan. Hal ini mengurangi efektivitas sesi pembelajaran jika waktu yang tersedia terbatas. (3) Penanganan Konflik. Dalam beberapa kasus, ketika terjadi ketidakjujuran selama permainan, beberapa siswa merasa enggan untuk melaporkan teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa perlu ada lebih banyak bimbingan dari guru dalam menangani konflik dan mendorong siswa untuk lebih berani melaporkan tindakan yang tidak jujur.

Diskusi dan Analisis Temuan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan congklak mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai anti-korupsi secara signifikan. Setelah berpartisipasi dalam permainan yang dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai kejujuran, transparansi, dan tanggung jawab, terjadi peningkatan skor pemahaman siswa terhadap pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh (Salimah & Suyanto, 2023; Montessori et al., 2021) yang mengkaji penggunaan metode dialog dalam pendidikan antikorupsi di sekolah menengah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi mengenai nilai-nilai integritas dan kejujuran, sehingga mempromosikan sikap antikorupsi di kalangan peserta didik. Dengan metode ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan terfokus pada pengembangan kesadaran kritis. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi mengenai nilai-nilai integritas dan kejujuran, sehingga mempromosikan sikap antikorupsi di kalangan peserta didik.

Dalam penelitiannya tentang "Kampus Merdeka" berbasis gamifikasi di era 4.0, Aini (2021) menunjukkan bahwa penerapan teknik gamifikasi, seperti penghargaan dan lencana, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran mandiri. Teknik serupa juga dapat diterapkan dalam pendidikan antikorupsi untuk menanamkan nilai integritas dan tanggung jawab pada siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sa'diyah (2023) mengenai penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan moral juga mengungkapkan bahwa kegiatan tersebut efektif dalam mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin dan kejujuran kepada anak-anak. Pendekatan ini dapat diadaptasi dalam pendidikan antikorupsi untuk membentuk karakter integritas sejak usia dini.

Permainan congklak yang dimodifikasi menjadi "Congklak Integritas" menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal bisa menjadi alat yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral, terutama dalam konteks pendidikan anti-korupsi. Hal ini memberikan dimensi moral dan budaya yang unik, mengingat congklak sebagai permainan tradisional Indonesia sudah memiliki unsur-

unsur kerjasama dan kejujuran. Sehingga, memodifikasi permainan ini menjadi hal yang natural dan sesuai dengan konteks sosial siswa.

Temuan penelitian ini memperluas literatur terkait pendidikan anti-korupsi, dengan menunjukkan bahwa baik media digital maupun media tradisional memiliki potensi yang signifikan dalam mengajarkan nilai-nilai moral kepada siswa. Selain itu, temuan dari penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi pelaksanaan pendidikan anti-korupsi, khususnya di sekolah-sekolah menengah. Pertama, permainan congklak sebagai media pembelajaran menunjukkan potensi yang besar dalam menyampaikan nilai-nilai anti-korupsi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berbasis pengalaman, seperti yang diuraikan dalam teori (Passarelli & Kolb, 2023), lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoretis dan pasif. Congklak tidak hanya mengajarkan konsep kejujuran dan tanggung jawab, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui pengalaman bermain.

Permainan ini dapat menjadi alat yang kuat untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti transparansi dan akuntabilitas kepada siswa. Misalnya, setiap keputusan yang diambil dalam permainan dapat dianalogikan dengan bagaimana pengelolaan sumber daya publik seharusnya dilakukan. Dalam permainan ini, siswa diajarkan bahwa setiap tindakan yang tidak jujur akan merugikan tidak hanya diri mereka sendiri tetapi juga pemain lain, sama halnya dengan perilaku korupsi yang merugikan masyarakat luas.

Permainan congklak, dengan semua nilai-nilai yang dikandungnya seperti kerja sama, keadilan, dan sportifitas, sangat relevan dengan pendidikan karakter yang saat ini menjadi fokus dalam kurikulum nasional. Melalui pendekatan ini, pendidikan anti-korupsi bisa diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran, khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Selain itu, permainan congklak memberikan keuntungan tambahan, yaitu pelestarian budaya lokal. Dalam konteks globalisasi yang semakin mendominasi dunia pendidikan, nilai-nilai lokal dan budaya asli Indonesia dapat dilestarikan melalui media permainan tradisional ini. Ini menambah dimensi lain pada pendidikan anti-korupsi, yaitu upaya untuk menjaga identitas budaya Indonesia sembari mengajarkan nilai-nilai universal tentang kejujuran dan integritas.

Dalam jangka panjang, program seperti ini juga memiliki potensi untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain di seluruh Indonesia. Jika permainan ini diterapkan secara luas, dapat membantu menciptakan generasi yang lebih sadar akan pentingnya kejujuran dan tanggung jawab, serta mendukung tercapainya Indonesia Emas 2045, di mana Indonesia ditargetkan menjadi negara yang maju, bebas dari korupsi, dan berintegritas tinggi.

Meskipun hasil penelitian ini menjanjikan, beberapa keterbatasan harus diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan dengan sampel yang terbatas di satu sekolah menengah di satu daerah. Meskipun temuan-temuan ini menunjukkan hasil yang positif, ada kemungkinan bahwa hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah di Indonesia. Kondisi sosial, budaya, dan tingkat pendidikan yang berbeda di setiap wilayah Indonesia dapat mempengaruhi efektivitas metode ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan cakupan wilayah yang lebih luas.

Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk melihat perubahan perilaku jangka panjang terkait internalisasi nilai-nilai anti-korupsi. Walaupun permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam jangka pendek, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji apakah perubahan ini bersifat permanen atau hanya berlangsung sementara. Studi jangka panjang yang memantau perubahan perilaku siswa terkait nilai-nilai anti-korupsi akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas metode ini dalam jangka panjang.

Ketiga, penelitian ini belum menguji keefektifan permainan congklak dalam konteks di mana siswa memiliki akses lebih besar terhadap media digital. Kajian oleh (Cahyani et al., 2023) menunjukkan bahwa siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi digital cenderung lebih tertarik pada media berbasis teknologi. Dalam konteks ini, permainan tradisional mungkin memiliki daya tarik yang lebih rendah dibandingkan dengan game digital. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengeksplorasi kemungkinan mengintegrasikan elemen-elemen digital ke dalam permainan congklak, misalnya dengan menggunakan aplikasi atau teknologi augmented reality (AR), untuk meningkatkan daya tarik dan relevansi permainan ini bagi siswa generasi digital.

Keempat, penelitian ini belum menguji secara mendalam efek permainan ini terhadap perilaku siswa di luar konteks permainan. Meskipun siswa menunjukkan peningkatan pemahaman nilai-nilai anti-korupsi selama permainan, belum ada data yang menunjukkan apakah nilai-nilai ini diterapkan oleh siswa dalam kehidupan nyata, misalnya di sekolah atau dalam interaksi sosial sehari-hari mereka. Seperti yang dijelaskan oleh (Antari, 2022), perubahan perilaku jangka panjang adalah aspek penting dalam pendidikan anti-korupsi. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur dampak permainan ini terhadap perilaku nyata siswa dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anti-korupsi sejak dini melalui permainan congklak dapat dianggap efektif. Congklak mengandung nilai-nilai luhur seperti kejujuran, integritas, tanggung jawab, dan sportifitas. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai anti-korupsi seperti

kejujuran dan tanggung jawab. Selain itu, permainan ini membantu siswa memahami pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Meski efektif, ada beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti kesulitan siswa dalam memahami aturan yang dimodifikasi dan durasi permainan yang kadang lebih lama dari rencana. Namun, tantangan ini bisa diatasi dengan penyesuaian lebih lanjut. Secara keseluruhan, congklak tidak hanya efektif dalam mengajarkan nilai-nilai moral, tetapi juga berperan dalam melestarikan budaya lokal. Dengan modifikasi yang tepat, congklak bisa menjadi bagian dari kurikulum pendidikan karakter, membantu menciptakan generasi berintegritas di Indonesia.

ACKNOWLEDGEMENT

Penelitian ini didanai oleh Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Hibah Dikti 2024 (Nomor Kontrak 108/E5/PG.02.00.PL/2024).

REFERENSI

- Aini, D. R. (2023). Analisis Nilai Karakter Jujur Anak Dalam Permainan Tradisional Congklak Kelas 2 di SDN 1 Boyolangu. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 874–879.
- Aini, Q., Budiarto, M., Putra, P. O. H., & Santoso, N. P. L. (2021). Gamification-based The Kampus Merdeka Learning in 4.0 era. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(1), 31. <https://doi.org/10.22146/ijccs.59023>
- Antari, M. M. (2022). Pendidikan antikorupsi sebagai investasi jangka panjang dalam upaya mewujudkan tujuan nasional. *Jurnal Ilmu Hukum Sui Generis*, 2(4), 134–147.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Hendarman, H., Saryono, D., Supriyono, S., Kamdi, W., Sunaryo, S., Latipun, L., Winarsunu, T., Chamisijatin, L., Koesoema, D., & Indriyanto, B. (2018). *Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama*. Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan.
- Jais, M., Zalfa, G., & Natuna, D. A. (2022). Permainan congklak sebagai media peningkatan karakter jujur pada anak laki-laki usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10951-10958.
- Mayfield, M. (2011). Creating training and development programs: using the ADDIE method. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 25(3), 19–22. <https://doi.org/10.1108/14777281111125363>

-
- Montessori, M., Tiara, M., Ambiyar, A., & Islami, S. (2021). Dialogue Method in High School Anti-Corruption Education. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(4), 1-21.
- Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, & Nyoman Intan Septiarini. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202-209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Passarelli, A. M., & Kolb, D. A. (2023). Experiential Learning Theory. *Student Learning Abroad: What Our Students Are Learning. What They're Not, and What We Can Do About It*.
- Sa'diyah, D. (2023). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral Anak SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-66.
- Salimah, Z., & Suyanto, S. (2023). Systematic literature review: Implementation of anti-corruption value insertion in educational institutions. *Integritas: Jurnal Antikorupsi*, 9(2), 257-270. <https://doi.org/10.32697/integritas.v9i2.957>
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Vygotsky, L.S. (1962). *Thought and Language*. Diterjemahkan dan diedit oleh E. Hanfmann & G. Vakar. Cambridge: MIT Press.
- Zulkifli, H., Razak, K. A., & Mahmood, M. R. (2018). The Usage of ADDIE Model in the Development of a Philosophical Inquiry Approach in Moral Education Module for Secondary School Students. *Creative Education*, 09(14), 2111-2124. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.914153>