

IMPLEMENTASI EDUKASI ANTI KORUPSI MELALUI KEGIATAN KUNJUNGAN PANTI ASUHAN KOMUNITAS ANAK TERANG

Mangapul Siahaan, S.Si., M.M.S.I.¹, Alex Jonathan², Calvin³, Devina⁴, Florentcia Long Li⁵, Hendra Cung⁶, Jonny Bambang Wijaya⁷, Lidya Wendica⁸, Lyndy Jovetta⁹, Mario Glenn Christian Pegausang¹⁰, Marvin Lucki¹¹, Nania Putri¹², Nicolas Salim¹³, Sheryl Lau¹⁴, Sirilius Adrian Stiven Sihalohe¹⁵, Stella Alfida¹⁶, Vivian¹⁷

Universitas Internasional Batam

email: mangapul.siahaan@uib.ac.id¹, 24.alex.jonathan@uib.edu², 24.calvin@uib.edu³, 24.devina@uib.edu⁴, 24.florentcia.li@uib.edu⁵, 24.hendra.cung@uib.edu⁶, 24.jonny.wijaya@uib.edu⁷, 24.lidya.wendica@uib.edu⁸, 24.lyndy.jovetta@uib.edu⁹, 24.mario.pegausang@uib.edu¹⁰, 24.marvin.lucki@uib.edu¹¹, 24.nania.putri@uib.edu¹², 24.nicolas.salim@uib.edu¹³, 24.sheryl.lau@uib.edu¹⁴, 24.sirilius.sihalohe@uib.edu¹⁵, 24.stella.alfida@uib.edu¹⁶, 24.vivian@uib.edu¹⁷

Abstrak

Korupsi merupakan persoalan serius yang tidak hanya berdampak pada sektor pemerintahan, tetapi juga pada nilai-nilai sosial masyarakat. Edukasi anti korupsi sejak usia dini menjadi strategi preventif untuk membangun generasi berintegritas. Artikel ini membahas implementasi edukasi anti korupsi melalui kegiatan kunjungan ke Panti Asuhan Komunitas Anak Terang. Kegiatan difokuskan pada anak-anak usia sekolah dengan pendekatan edukatif yang menyenangkan. Metode pelaksanaan meliputi tiga segmen utama: penyampaian materi antikorupsi secara sederhana, edugame (seperti word guessing, word chain, memory game, dan kuis), serta kegiatan pojok literasi untuk menumbuhkan minat baca dan nilai moral. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode interaktif mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep dasar antikorupsi, seperti kejujuran dan tanggung jawab. Anak-anak merespons dengan antusias dan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan edukatif berbasis permainan dan literasi efektif diterapkan dalam konteks sosial seperti panti asuhan. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi model pembelajaran antikorupsi berbasis komunitas dalam jangka panjang, serta keterlibatan aktif pihak sekolah dan lembaga sosial lainnya untuk memperluas dampak edukatif.

Kata Kunci: Edukasi Anti Korupsi, Anak Usia Sekolah, Edugame

Abstract

Corruption is a serious issue that affects not only the government sector but also the moral values of society. Early anti-corruption education is a preventive strategy to build a generation with integrity. This article discusses the implementation of anti-corruption education through a community visit to the Komunitas Anak Terang orphanage. The program targeted school-aged children using fun and interactive educational methods. The activities consisted of three main segments: simple anti-corruption material delivery, edugames (such as word guessing, word chain, memory games, and quizzes), and a literacy corner to promote reading interest and moral values. The results showed that interactive methods improved children's understanding of basic anti-corruption concepts, such as honesty and responsibility. The children responded enthusiastically and showed increased active participation throughout the program. These findings indicate that a game- and literacy-based educational approach is effective in social contexts such as orphanages. Future research is recommended to explore community-based anti-corruption education models in

the long term, involving schools and other social institutions to expand the educational impact.

Keywords: *Anti-Corruption Education, School-Age Children, Edugame*

PENDAHULUAN

Korupsi merupakan salah satu permasalahan besar yang menghambat pembangunan di Indonesia. Berdasarkan data dari Transparency International (2023), Indonesia memperoleh skor 34 dari 100 dalam **Corruption Perceptions Index (CPI)**, yang menempatkannya pada posisi 110 dari 180 negara. Skor ini menunjukkan bahwa korupsi masih dianggap sebagai masalah serius di Indonesia. Lebih dari sekadar kejahatan hukum, korupsi adalah krisis moral dan budaya yang telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pemberantasan korupsi tidak dapat hanya bergantung pada penindakan hukum semata, tetapi harus dilakukan secara komprehensif melalui pendidikan karakter sejak usia dini.

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) menegaskan pentingnya pendidikan antikorupsi melalui dokumen resminya: *"Pendidikan antikorupsi adalah proses internalisasi nilai-nilai integritas dalam diri setiap individu sebagai benteng utama dalam mencegah korupsi"* (KPK, 2019). Bahkan, dalam **Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter**, disebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan bagian integral dari Gerakan Nasional Revolusi Mental, yang harus diterapkan secara menyeluruh, termasuk di luar institusi formal.

Berbagai pihak telah berupaya menanamkan nilai-nilai antikorupsi melalui beragam pendekatan. KPK misalnya, telah mengembangkan media pembelajaran seperti buku cerita anak,

komik, dan permainan digital seperti *Boardgame Antikorupsi: Jujur itu Hebat*. Selain itu, program integrasi nilai-nilai integritas ke dalam kurikulum mata pelajaran seperti PPKn dan Pendidikan Agama juga telah diterapkan di berbagai sekolah. Namun demikian, pendekatan yang bersifat langsung, menyenangkan, dan kontekstual di lingkungan sosial seperti panti asuhan masih jarang dilakukan secara sistematis.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang dengan tujuan untuk mengimplementasikan edukasi antikorupsi secara menyenangkan melalui kunjungan ke Panti Asuhan Komunitas Anak Terang. Kegiatan ini memfokuskan pendekatan pada anak usia sekolah melalui tiga metode utama: penyampaian materi sederhana tentang antikorupsi, permainan edukatif (*edugame*), dan aktivitas di pojok literasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan empati sejak dini, sekaligus membentuk kesadaran sosial akan pentingnya integritas dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model alternatif pembelajaran antikorupsi berbasis komunitas yang efektif dan berkelanjutan.

MASALAH

Korupsi telah menjadi masalah struktural di Indonesia yang merusak tatanan pemerintahan, ekonomi, hingga kehidupan sosial masyarakat. Berdasarkan laporan Transparency International (2023), Indonesia hanya memperoleh skor 34 dari 100 dalam Indeks Persepsi Korupsi, mencerminkan bahwa korupsi masih

dianggap sebagai fenomena yang lazim terjadi. Hal ini tidak hanya mencerminkan lemahnya sistem pengawasan, tetapi juga kurangnya internalisasi nilai-nilai integritas dalam masyarakat sejak usia dini. Fakta ini menjadi peringatan bahwa pendidikan antikorupsi tidak cukup hanya menasar level institusi, namun harus menyentuh lapisan paling dasar dalam pembentukan karakter, yaitu anak-anak.

Di lingkungan sosial seperti panti asuhan, khususnya Panti Asuhan Komunitas Anak Terang, ditemukan adanya kebutuhan yang mendesak untuk pembinaan karakter secara lebih spesifik, terutama dalam hal integritas, kejujuran, tanggung jawab, dan anti korupsi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus panti, kegiatan pengembangan karakter yang dilakukan selama ini bersifat umum dan belum menasar pada pendidikan nilai-nilai antikorupsi secara terarah. Anak-anak di panti tersebut berasal dari latar belakang yang rentan secara sosial dan ekonomi, sehingga mereka berisiko tinggi mengalami pengaruh negatif dari lingkungan yang permisif terhadap praktik-praktik penyimpangan seperti kecurangan dan manipulasi.

Kondisi ini diperparah oleh kenyataan bahwa edukasi antikorupsi di sekolah-sekolah dasar dan menengah sering kali disampaikan secara normatif, teoritis, dan kurang menarik bagi anak-anak. Dalam konteks ini, Panti Asuhan Komunitas Anak Terang menjadi contoh nyata lingkungan yang membutuhkan pendekatan edukatif yang lebih kreatif dan komunikatif, agar nilai-nilai integritas dapat dipahami dan ditanamkan secara efektif kepada anak-anak sejak dini.

Target kegiatan ini adalah anak-anak usia sekolah di panti asuhan tersebut, yang belum mendapatkan akses pembelajaran nilai antikorupsi secara langsung. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

(PkM) ini, pendekatan yang digunakan melibatkan penyampaian materi ringan, permainan edukatif (edugame), dan pojok literasi sebagai sarana penanaman nilai.

Tujuannya adalah memberikan ruang bagi anak-anak untuk memahami pentingnya kejujuran dan tanggung jawab melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Permasalahan ini penting untuk ditangani secara berkelanjutan agar generasi penerus memiliki bekal karakter yang kuat untuk menolak korupsi dalam kehidupan mereka kelak.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan kombinatorik berupa Pendidikan Masyarakat, Penyuluhan, dan Advokasi. Metode ini dipilih untuk merespons kebutuhan faktual di Panti Asuhan Komunitas Anak Terang dalam hal penguatan karakter dan pemahaman nilai-nilai antikorupsi pada anak usia sekolah melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan, komunikatif, dan mudah dipahami.

1. Cara yang Digunakan untuk Menyelesaikan Masalah

- Pendidikan Masyarakat dan Penyuluhan dilakukan melalui sesi edukatif tentang nilai-nilai antikorupsi seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kepedulian. Materi disampaikan dengan gaya komunikasi sederhana dan interaktif, agar sesuai dengan usia dan latar belakang anak-anak panti.
- Advokasi dan Pendampingan diterapkan selama proses kegiatan berlangsung, dengan mendampingi anak-anak dalam setiap aktivitas seperti bermain, berdiskusi, dan membaca. Pendampingan ini

bertujuan membangun kedekatan emosional dan memungkinkan terjadinya transfer nilai secara alami.

- Metode Edukatif Kreatif juga digunakan, seperti:
 - Edugame: permainan interaktif (tebak kata, rantai kata, memory game, dan kuis antikorupsi) yang menanamkan nilai-nilai integritas secara menyenangkan.
 - Pojok Literasi: penyediaan bahan bacaan bertema moral dan antikorupsi yang dibaca dan didiskusikan secara ringan bersama anak-anak.
 - Simulasi Sederhana: penggambaran situasi sehari-hari yang berkaitan dengan kejujuran dan pilihan etis, dilakukan dalam bentuk permainan peran.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendokumentasikan dan mengevaluasi efektivitas kegiatan, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- Observasi Langsung: mengamati sikap, respon, dan partisipasi anak-anak selama kegiatan berlangsung.
- Wawancara Tidak Terstruktur: dilakukan dengan pengurus panti untuk menggali kebutuhan dan evaluasi kegiatan dari sisi lembaga.
- Angket Sederhana: disebarkan kepada peserta pendamping/volunteer untuk mengevaluasi proses pelaksanaan dan dampak kegiatan.

3. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan cara mengelompokkan hasil observasi, wawancara, dan angket berdasarkan indikator keberhasilan kegiatan, seperti:

- Peningkatan pemahaman anak terhadap nilai antikorupsi,
- Antusiasme dalam mengikuti permainan dan diskusi,
- Respons dan testimoni dari pengurus panti serta volunteer.

Temuan dari analisis ini dijadikan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi kegiatan serupa yang lebih efektif di masa depan.

4. Lokasi, Waktu, dan Durasi Kegiatan

- Lokasi: Panti Asuhan Komunitas Anak Terang, Nongsa
- Waktu Pelaksanaan: Sabtu, 8 Februari 2025
- Durasi Kegiatan: $\pm$ 6 jam, terdiri atas tiga sesi utama (penyampaian materi, edugame, dan pojok literasi), serta penutupan dan refleksi kegiatan.

PEMBAHASAN

Implementasi edukasi anti korupsi melalui kegiatan kunjungan ke Panti Asuhan Komunitas Anak Terang merupakan sebuah bentuk rekayasa sosial-budaya yang dirancang dengan menekankan pentingnya penanaman nilai integritas kepada generasi muda sejak dini. Dalam konteks ini, pendekatan yang digunakan memadukan unsur pendidikan karakter, literasi tematik, permainan edukatif, serta diskusi interaktif yang disesuaikan dengan kondisi psikososial anak-anak panti. Anak-anak yang menjadi sasaran kegiatan

umumnya berusia antara 7 hingga 14 tahun, berada dalam lingkungan yang relatif terbatas aksesnya terhadap pendidikan moral nonformal, sehingga metode penyampaian nilai-nilai kejujuran dan antikorupsi harus disesuaikan dengan daya tangkap dan kebutuhan psikologis mereka.

Kegiatan ini didasarkan pada asumsi bahwa nilai-nilai antikorupsi seperti kejujuran, tanggung jawab, integritas, kepedulian, dan keadilan tidak akan dapat ditanamkan secara efektif melalui ceramah satu arah semata. Oleh karena itu, tim pelaksana mengembangkan suatu pendekatan berbasis literasi dan permainan. Kegiatan dibuka dengan penyuluhan interaktif ringan yang disampaikan melalui cerita fabel, kutipan inspiratif, dan ilustrasi kehidupan sehari-hari. Peserta kemudian diajak bermain kuis “Rantai Integritas” yang menguji kemampuan mereka membedakan antara perilaku jujur dan tidak jujur. Permainan ini dirancang untuk merangsang daya pikir kritis sekaligus memberikan nuansa menyenangkan dalam proses belajar.

Sejumlah referensi menekankan bahwa anak-anak akan lebih mudah memahami konsep nilai moral melalui pendekatan yang menggabungkan aspek kognitif dan emosional (Wibowo et al., 2021).



Gambar 1. Merupakan Sesi Pembukaan dari MC dan Pembukaan Doa



Gambar 2. Merupakan Sesi Ice Breaking Sebelum memasuki Sesi Edukasi



Gambar 3. Merupakan Sesi Pembahasan Anti-korupsi dan literasi melalui video



Gambar 4. Merupakan Suasana Pada saat sesi edukasi dan sesi tanya jawab



Gambar 5. Merupakan Sesi Persiapan untuk Edugame (Permainan Edukatif)



Gambar 8. Merupakan Suasana pada saat membaca buku di Pojok Literasi



Gambar 6. Merupakan Sesi Edugame (Permainan Edukatif)



Gambar 9. Merupakan Sesi pembagian hadiah Edugame



Gambar 7. Merupakan Sesi Persiapan untuk Pojok Literasi



Gambar 10. Merupakan Sesi Pembagian sembako oleh cofas dan diterima oleh penanggungjawab



Gambar 11. Merupakan Sesi Pembagian sembako oleh cofas dan diterima oleh penanggungjawab



Gambar 12. Merupakan Sesi Foto Bersama



Gambar 13. Merupakan Sesi Penutup Oleh MC dan Penutup Doa

Salah satu luaran utama yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebuah modul edukatif antikorupsi yang disusun secara sistematis dan aplikatif. Modul ini berisi panduan cerita kontekstual, aktivitas diskusi, dan desain permainan sederhana yang disesuaikan dengan usia anak-anak di panti asuhan.

Panduan ini tidak hanya mengandalkan pengetahuan teoretis, melainkan juga dirancang dengan pendekatan partisipatif sehingga memudahkan para pendidik, relawan, maupun pengasuh untuk mereplikasi kegiatan ini secara mandiri setelah program selesai. Adanya modul ini menjadi bentuk nyata dari keberlanjutan luaran, yang tidak hanya berhenti pada kegiatan sesaat, tetapi dapat diimplementasikan lebih lanjut dalam keseharian anak-anak.

Selain modul, kegiatan ini juga menghasilkan dokumentasi visual dan karya peserta sebagai bagian dari output utama yang mencerminkan proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto-foto interaksi yang hangat antara fasilitator dan anak-anak, rekaman video sesi edukasi, serta hasil karya seperti gambar dan tulisan singkat bertema nilai kejujuran dan tanggung jawab menjadi bukti bahwa kegiatan ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermakna. Karya-karya tersebut merefleksikan pemahaman dan interpretasi anak-anak terhadap nilai-nilai antikorupsi secara personal, yang sekaligus menjadi alat evaluasi informal atas keberhasilan kegiatan.

Keunggulan dari pendekatan ini terletak pada fleksibilitas dan kesederhanaannya, yang membuatnya mudah diterapkan di berbagai kondisi sosial dan ekonomi.

Karena tidak bergantung pada teknologi canggih atau fasilitas mewah, kegiatan ini dapat dijalankan dengan sarana seadanya, namun tetap mampu memberikan pengalaman edukatif yang kuat. Model permainan dan diskusi membuka ruang

dialog dua arah, memungkinkan anak-anak untuk menyuarakan pendapat mereka dan merefleksikan nilai moral melalui situasi nyata yang relevan dengan keseharian.

Seperti yang diungkapkan oleh Sriyono et al. (2021), pembelajaran karakter akan lebih efektif jika dilakukan dengan pendekatan yang komunikatif dan kontekstual. Oleh karena itu, kegiatan ini telah berhasil menyentuh aspek emosional dan sosial peserta, menjadikannya sebagai langkah awal yang penting dalam pembentukan integritas pribadi.

Di sisi lain, kegiatan ini tentu tidak lepas dari sejumlah kelemahan yang bersifat struktural. Salah satunya adalah keterbatasan waktu yang hanya memungkinkan pelaksanaan satu kali kunjungan, sehingga dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku belum dapat terukur secara objektif. Selain itu, kegiatan ini belum terintegrasi secara menyeluruh dalam program tetap panti asuhan, yang berarti keberlanjutan program sangat bergantung pada inisiatif dari pihak internal. Faktor lain yang turut memengaruhi efektivitas kegiatan adalah kapasitas fasilitator. Keberhasilan menyampaikan nilai-nilai antikorupsi dengan cara yang menarik, kontekstual, dan komunikatif sangat ditentukan oleh keterampilan fasilitator dalam berinteraksi dengan anak-anak. Maka dari itu, pelatihan fasilitator perlu menjadi komponen penting dalam perencanaan jangka panjang, agar transfer nilai tidak hanya bergantung pada satu kelompok pelaksana saja.

Dalam hal tingkat kesulitan pelaksanaan, kegiatan ini berada pada tingkat menengah. Beberapa tantangan utama yang dihadapi antara lain pengelolaan dinamika kelompok yang heterogen, kebutuhan untuk menyederhanakan konsep nilai antikorupsi agar mudah dipahami oleh anak-anak, serta mengatur waktu secara efisien untuk menjaga antusiasme

peserta tetap tinggi sepanjang kegiatan. Meskipun demikian, potensi replikasi kegiatan ini sangat besar. Model kegiatan ini bisa dijalankan di berbagai lembaga nonformal lainnya seperti komunitas belajar anak, rumah singgah, sekolah informal, hingga lembaga perlindungan sosial. Hal ini memperlihatkan bahwa desain kegiatan bersifat inklusif dan adaptif, sehingga mampu menjangkau lebih banyak kelompok masyarakat dengan latar belakang berbeda.

Lebih jauh lagi, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai model awal dalam pengembangan kurikulum pendidikan nilai nonformal. Edukasi antikorupsi yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan sosial dan kultural seperti ini, terbukti lebih membumi dan dekat dengan realitas anak-anak. Dengan adanya sinergi antara materi edukatif, media bermain, serta pelibatan aktif peserta, kegiatan ini telah memperlihatkan potensi besar untuk menjadi landasan inovatif dalam upaya pencegahan korupsi sejak dini. Di masa depan, kegiatan serupa akan lebih kuat dampaknya jika dibarengi dengan pemantauan berkala dan integrasi ke dalam program berkelanjutan yang melibatkan lebih banyak aktor pendidikan dan sosial.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berfokus pada edukasi nilai-nilai antikorupsi melalui media kreatif seperti edugame dan permainan interaktif berbasis nilai budaya lokal, terbukti mampu mencapai sebagian besar target kegiatan di lapangan. Hal ini tercermin dari meningkatnya partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian acara, serta adanya perubahan sikap awal terhadap nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan integritas yang menjadi fokus utama

materi edukasi. Kegiatan ini juga berhasil menjangkau sasaran usia yang tepat, yaitu anak-anak usia sekolah dasar, yang merupakan fase krusial dalam pembentukan karakter dan moral dasar individu.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini—yakni kombinasi pendekatan pendidikan masyarakat melalui penyuluhan, pelatihan, dan difusi ipteks melalui permainan edukatif—dapat dikatakan tepat dan relevan dengan tantangan serta kebutuhan aktual di masyarakat, khususnya dalam membangun kesadaran antikorupsi sejak dini.

Pendekatan ini tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga memberikan ruang partisipatif bagi anak-anak untuk memahami nilai melalui praktik langsung dan pengalaman bermain. Dengan demikian, metode ini secara efektif menjawab persoalan rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap isu korupsi jika hanya disampaikan secara teoritis atau konvensional.

Secara umum, dampak kegiatan ini terlihat dalam dua dimensi. Dampak langsungnya adalah meningkatnya pemahaman peserta mengenai praktik-praktik antikorupsi, serta kemampuan mereka mengidentifikasi tindakan yang berpotensi menimbulkan ketidakjujuran atau penyalahgunaan kepercayaan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan dampak tidak langsungnya tercermin pada guru dan orang tua yang turut terlibat dalam proses, sehingga terjadi efek ganda dalam penguatan pendidikan nilai, baik di rumah maupun di sekolah. Manfaat ini juga berkelanjutan karena peserta membawa pulang pengalaman bermain yang bermakna dan dapat diceritakan kembali, menciptakan efek penyebaran informasi secara natural di lingkungan sosial mereka.

Meskipun kegiatan ini secara umum berhasil, terdapat beberapa tantangan yang

patut dicermati sebagai rekomendasi ke depan. Misalnya, keterbatasan alat peraga, variasi latar belakang pemahaman peserta, serta ketersediaan waktu yang relatif terbatas untuk mendalami materi secara mendalam. Oleh karena itu, untuk kegiatan PkM berikutnya disarankan agar proses pelatihan dan edukasi dilakukan secara berkelanjutan, misalnya melalui pengembangan modul digital, penguatan kolaborasi dengan sekolah dan komunitas, serta pelatihan guru agar mampu mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi dalam kurikulum harian. Pengembangan model pembelajaran yang adaptif dan interaktif berbasis budaya lokal juga perlu diperluas agar nilai-nilai tersebut lebih kontekstual dan membumi di tengah masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- al, F. e. (2018). Anti-Corruption Behavior Education for Children to Prevent Corruption. *NSTProceeding*.
- Hayati, A. A., & Kurniawan, D. T. (2020). Analysis and Identification of the Value of Anti-Corruption Education in Indonesian Traditional Games. *Atlantis Press*.
- Hidayat, & Putri. (2023). Implementation of Digital-Based Anti Corruption Education to Strengthen Civic Civilization in Elementary Schools. *Asian Journal of Multidisciplinary Research & Analysis*.
- Lu'mu, L. (2017). The Effectiveness of Learning Model on Anti-Corruption Based Media Card. *Universitas Negeri Makassar*.

Moningka. (2019). Understanding Corruption in Children as the Basis of Anti-Corruption Education. *Atlantis Press*.

Ratih, G. K., Iriani, A., & Dwikurnaningsih, Y. (2022). Kindergarten Teachers Training in Integrating Anti-Corruption Education through Storytelling and Game. *Jurnal Obsesi Anak Usia Dini*.

S. Justiana, Priyono, R., & Nugroho, E. (2017). Using Board Games as Anti-Corruption and Integrity Learning Media. *Jurnal JGGAG*.

Syahputra, Y. (2024). Anti-Corruption Education, Is It Important? *APF Journal*.

Trisiana, A., Priyanto, A., & Sutoyo. (2024). Analysis of Developing Anti-Corruption Education in Indonesia Through Media-Based Citizenship Education Learning Smart Mobile Civic. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 166-175.

Waraulia, A. M. (2020). The Indonesian Anti-Corruption Education: A Framework Study of Its Educational System. *Atlantis Press*.