



GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN INTEGRITAS: MEMBANGUN BUDAYA ANTIKORUPSI DI KALANGAN PELAJAR SMA

Wulan Purnama Sari¹, Claribel Halim², Tracy Zagitania³ & Trisna Prasetya Hadinata⁴

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: claribel.915230056@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: tracy.915230033@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Sarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: trisna.915230058@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

The increase in corruption cases in Indonesia demands an innovative educational approach to instill integrity values from an early age. This Community Service (PKM) activity aims to build anti-corruption awareness among high school students through gamification using the online game Corruzione. This game simulates everyday decision-making, requiring players to choose between honest or corrupt behavior and face the consequences of their choices. The activity was conducted at Bunda Hati Kudus High School in Jakarta, involving 23 students in grades XI-2A. The series of activities included interactive material delivery, group discussions, educational video screenings, and a session playing the Corruzione online game as the main learning medium. The implementation results showed that the gamification approach effectively increased participants' understanding of various forms of corruption, including dishonest practices that often occur in schools, such as asking students to sign in and manipulate assignments. Direct experience in the game had a strong emotional and cognitive impact, facilitating the internalization of anti-corruption values. In addition, students also demonstrated increased critical thinking and ethical awareness when faced with moral dilemmas simulated in the game. This activity demonstrates that game-based learning media is not only suited to the characteristics of today's students but also serves as a strategic alternative for strengthening character education and fostering an anti-corruption culture in educational settings. Therefore, the PKM activity on gamification can be an innovative solution for early corruption prevention through learning innovation.

Keywords: Anticorruption; Corruzione; gamification; online game

ABSTRAK

Maraknya kasus korupsi di Indonesia menuntut adanya pendekatan edukatif yang inovatif untuk menanamkan nilai-nilai integritas sejak usia dini. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan membangun kesadaran antikorupsi di kalangan pelajar SMA melalui metode gamifikasi dengan menggunakan *game online* Corruzione. *Game* ini memberikan simulasi pengambilan keputusan sehari-hari yang menuntut pemain memilih antara perilaku jujur atau koruptif, serta menghadapi konsekuensi dari pilihannya. Kegiatan dilaksanakan di SMA Bunda Hati Kudus Jakarta dengan melibatkan 23 siswa kelas XI-2A. Rangkaian kegiatan meliputi penyampaian materi interaktif, diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, dan sesi bermain *game online* Corruzione sebagai media utama pembelajaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi efektif meningkatkan pemahaman peserta terhadap berbagai bentuk korupsi, termasuk praktik tidak jujur yang sering terjadi di lingkungan sekolah, seperti titip absen dan manipulasi tugas. Pengalaman langsung dalam permainan memberikan dampak emosional dan kognitif yang kuat, sehingga mempermudah internalisasi nilai-nilai antikorupsi. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan sikap kritis dan kesadaran etis ketika menghadapi dilema moral yang disimulasikan dalam *game*. Kegiatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *game* tidak hanya sesuai dengan karakteristik pelajar masa kini, tetapi juga mampu menjadi alternatif strategis dalam memperkuat pendidikan karakter serta menumbuhkan budaya antikorupsi di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, kegiatan PKM tentang gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif dalam upaya pencegahan korupsi sejak dini melalui inovasi pembelajaran.

Kata kunci: Antikorupsi; Corruzione; *game online*; gamifikasi

1. PENDAHULUAN

Korupsi menjadi suatu fenomena sosial yang marak dilakukan di Indonesia. Dalam lima tahun terakhir (2020–2024), Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) telah menangani sebanyak 2.730 kasus korupsi di lima sektor yang menjadi fokus utama yaitu peruntukan biaya pilkada serentak

2024, praktik penyuapan yang melibatkan pelaku usaha, korupsi di bidang pendidikan, korupsi di bidang kesehatan, dan praktik penyuapan terkait perizinan tambang serta pengadaan energi (*Kinerja KPK 2020-2024: Tangani 2.730 Perkara Korupsi, Lima Sektor Jadi Fokus Utama*, 2024). Pada awal tahun 2025, telah tercatat sejumlah kasus korupsi yang berhasil diungkap oleh pihak berwajib dan menjadi sorotan publik. Empat di antaranya yakni kasus korupsi tata kelola minyak mentah yang dilakukan Pertamina, korupsi pemberian fasilitas pembiayaan oleh Lembaga Pembiayaan Ekspor Indonesia (LPEI), korupsi dana pembuatan iklan dari Bank BJB, dan korupsi manipulasi pencairan kredit fiktif Bank Jatim cabang Jakarta (*Bacakabar.id*, 2025; *Tempo*, 2025; *Kompas.com*, 2025).

Merebaknya kasus korupsi di negeri ini menimbulkan urgensi pengadaan upaya preventif demi menekan tingginya angka akumulasi kasus-kasus tersebut. Upaya preventif harus dilakukan sedini mungkin supaya budaya antikorupsi dapat mengakar kuat dan meminimalisasi tindakan korupsi yang lebih besar di kemudian hari. Anak-anak remaja setingkat SMA dinilai sudah berusia cukup untuk mampu berpikir kritis dalam menanggapi dampak negatif dari tindakan korupsi. Tetapi, anak-anak ini sering kali mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya yang sering kali menyimpang (Syaid, 2020). Oleh karenanya, edukasi terkait budaya antikorupsi ini perlu dilakukan untuk menjadi pedoman.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah) mencanangkan Profil Pelajar Pancasila sebagai nilai-nilai dasar yang menjadi acuan dalam pembentukan kebijakan-kebijakan pendidikan untuk membangun karakter para peserta didik sesuai dengan dasar negara Indonesia (Pancasila). Terdapat enam nilai dalam Profil Pelajar Pancasila ini yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; gotong royong; kreatif; bernalar kritis, dan mandiri (*Profil Pelajar Pancasila*, t.t.).

Pada nilai pertama Profil Pelajar Pancasila, terkandung aspek berakhlak mulia yang di dalamnya meliputi akhlak bernegara. Sebagai warga negara yang baik, satu dari beberapa kewajiban yang harus dilakukan adalah mematuhi hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Peraturan perundang-undangan Indonesia mengatur tindak pidana korupsi dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 dengan hukuman pidana penjara hingga pidana mati sesuai dengan tingkatan korupsi yang dilakukan (Hartanti, 2023). Tindakan korupsi ini selayaknya ditanggapi dengan nilai kelima Profil Pelajar Pancasila yaitu bernalar kritis. Bernalar kritis berarti mampu menganalisis informasi secara objektif dan logis, serta mempertanyakan berbagai tindakan yang tidak sesuai dengan norma dan etika, termasuk korupsi. Pelajar yang bernalar kritis tidak hanya memahami bahwa korupsi adalah perbuatan yang merusak integritas, tetapi juga mampu mengidentifikasi dampak buruknya terhadap masyarakat, seperti menghambat pembangunan, memperluas kesenjangan sosial, dan menghancurkan kepercayaan. Dengan sikap ini, pelajar diharapkan tidak hanya menjauhi praktik korupsi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi agen perubahan yang berani menyuarakan kebenaran dan mendorong terciptanya sistem yang lebih transparan (Ernawati & Rahmawati, 2022).

Untuk itu, perlu diadakan sebuah penyuluhan di sekolah yang membahas tentang pentingnya membangun budaya antikorupsi. Penyuluhan hendaknya dikemas semenarik mungkin supaya menarik perhatian para peserta. Salah satu strategi penyuluhan yang dapat diterapkan adalah penggunaan *game* atau biasa disebut metode gamifikasi. Gamifikasi dikenal sebagai suatu pendekatan edukatif yang memanfaatkan *game* atau *video game* guna meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif berdasarkan beberapa implementasi yang telah dilakukan. Hal tersebut dikarenakan minat

anak-anak dan remaja yang tinggi terhadap *game* sehingga mampu mendorong antusiasme, semangat belajar, dan partisipasi aktif para pelajar. Pesan yang ingin disampaikan pun cenderung lebih melekat dalam diri peserta (Srimuliyani, 2023).

Salah satu *game online* yang menanamkan budaya antikorupsi adalah *Corruzione*. Permainan daring ini dirancang dengan pendekatan gamifikasi yang memadukan elemen cerita, simulasi, tantangan dan pemecahan masalah, yang kemudian diharapkan mampu membentuk kesadaran kritis para pelajar mengenai praktik-praktik korupsi dalam kehidupan nyata (*Corruzione Web Game*, t.t.). Siswa tidak hanya diajak memahami konsep korupsi secara teoritis, namun juga dilatih untuk mengambil keputusan yang menggambarkan integritas dalam simulasi yang menyerupai situasi sehari-hari.

Gambar 1

Tampilan Awal Game Online Corruzione

Sumber: The Corrupt Practices Investigation Bureau (CPIB)



Sebagai gambaran implementasi dari *game online* *Corruzione*, tim pelaksana melakukan kegiatan sosialisasi dan edukasi di salah satu sekolah menengah atas swasta di Jakarta, yaitu SMA Bunda Hati Kudus Jakarta (SMA BHK Jakarta). Sekolah ini dipilih sebagai mitra karena memiliki misi pendidikan yang sejalan dengan tujuan kegiatan PKM (Pengabdian kepada Masyarakat), yakni menumbuhkembangkan nilai-nilai Integritas, *Compassion*, dan *Competence* berlandaskan spiritualitas hati. *Game* *Corruzione* dipilih bukan hanya karena populer, tetapi karena sesuai dengan misi SMA BHK Jakarta.

Kegiatan PKM ini menjadi bentuk kontribusi nyata dalam membangun budaya antikorupsi melalui pendekatan yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik pelajar saat ini. Melalui metode gamifikasi yang diimplementasikan dalam *game online* *Corruzione*, siswa-siswi dapat memahami bentuk-bentuk korupsi dengan lebih mudah. Dengan ini, siswa-siswi dapat termotivasi untuk bersikap jujur, berpikir kritis, dan bertanggung jawab dalam keseharian mereka. PKM ini tidak hanya menjadi kegiatan edukatif semata, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membentuk generasi muda yang sadar hukum dan berkomitmen pada nilai-nilai antikorupsi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menerapkan metode gamifikasi yang dikombinasikan dengan pendekatan ceramah interaktif. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar pelajar (Tyaningsih dkk., 2022). Dalam konteks ini, gamifikasi digunakan sebagai pendekatan inovatif untuk menanamkan nilai-nilai integritas dan antikorupsi kepada peserta didik.

Sebagai media pembelajaran, penelitian ini menggunakan *Corruzione*, sebuah *game online* dengan tema antikorupsi yang memberi simulasi pengelolaan restoran. Dalam permainan ini, peserta berperan sebagai pemilik restoran, kemudian akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan harus membuat keputusan-keputusan penting yang menguji kejujuran dan integritas peserta dalam praktik sehari-hari. *Corruzione* dikembangkan oleh mahasiswa dari School of Design and Media, Nanyang Polytechnic bersama lembaga pemberantasan korupsi Singapura (CPIB) dan dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran pemain mengenai konsekuensi dari perilaku koruptif melalui pengalaman simulasi yang realistis dan interaktif (*Corruzione Web Game*, t.t.).

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMA BHK Jakarta sebagai mitra melalui 3 tahapan utama, yaitu pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Proses ini dirancang untuk mengukur efektivitas metode gamifikasi dan pendekatan ceramah dalam membangun kesadaran integritas serta budaya antikorupsi di kalangan pelajar SMA.

Pada tahap pra-pelaksanaan, tim pengabdian melakukan audiensi dengan pihak sekolah mitra untuk menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan. Setelah memperoleh persetujuan, tim pengabdian menyusun surat permohonan kunjungan serta proposal kegiatan sebagai dasar administratif untuk mengajukan izin kunjungan ke SMA BHK Jakarta. Koordinasi juga dilakukan untuk menentukan waktu pelaksanaan beserta kelas sasaran sosialisasi, dalam hal ini siswa-siswi kelas XI-2A. Kegiatan pun dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Mei 2025 di Laboratorium Komputer SMA BHK Jakarta selama kurang lebih 1 jam 20 menit yang meliputi sesi materi, diskusi, dan praktik bermain *game*. Setelah kegiatan selesai, tim menyusun laporan kegiatan yang mengandung dokumentasi, hasil observasi, serta evaluasi dari pelaksanaan kegiatan dan menghasilkan luaran berupa artikel ilmiah. Mitra berperan aktif sebagai penyedia tempat pelaksanaan PKM dan terdapat perwakilan guru yang mendampingi siswa selama proses kegiatan PKM.

Gambar 2

Proses Pelaksanaan Kegiatan



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi antikorupsi ini disusun dengan pendekatan partisipatif dan interaktif. Judul kegiatan “Korupcil: Biar Kecil Tetap Korupsi!” dipilih sebagai bentuk edukasi terhadap praktik korupsi dalam skala kecil yang sering dianggap remeh dan dihiraukan. Fokus kegiatan ini ditujukan kepada siswa-siswi kelas XI-2A SMA BHK Jakarta sebagai peserta, dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Materi sosialisasi disiapkan dalam bentuk salindia interaktif, video edukatif, dan *game online* bertema antikorupsi yaitu *Corruzione*. Selain itu, pengabdi menyusun rangkaian kegiatan yang dimulai dari *ice breaking*, penyampaian materi, bermain *game*, dan diakhiri dengan refleksi melalui Padlet.



Kegiatan dilakukan di ruang Laboratorium Komputer SMA BHK Jakarta. Suasana kelas terlihat cukup antusias sejak awal. Kegiatan dibuka dengan salindia yang memuat judul kegiatan, memancing rasa penasaran para peserta terhadap makna dari “Korupcil”. Selanjutnya untuk mencairkan suasana, diawali dengan sesi *ice breaking* dengan menampilkan meme *Italian brainrot* versi Indonesia yang sedang viral di media sosial TikTok. Peserta diajak untuk menebak karakter “anomali” yang menjadi sindiran terhadap praktik penyimpangan di pemerintahan Indonesia, seperti Koruptortor Mantor Mantor dan Oplosana Oplosini. Kegiatan ini efektif membangun kedekatan antara pengabdian dan para peserta, serta menumbuhkan suasana belajar yang santai namun tetap fokus.

Materi disampaikan secara bertahap, dimulai dari definisi sederhana korupsi, jenis-jenis korupsi (suap, gratifikasi, penggelapan, pemerasan, dan *mark-up* harga), hingga bentuk-bentuk korupsi di lingkungan pelajar seperti titip absen, menyontek, atau manipulasi data tugas kelompok. Pengabdian menggunakan metode komunikasi dua arah dengan menyertakan pertanyaan reflektif yang mengajak para peserta untuk mengemukakan contoh-contoh dari pengalaman pribadinya. Pada tahap ini, respons para peserta terlihat cukup aktif. Beberapa siswa mengaku sering melakukan dan menjumpai perilaku tidak jujur dalam pengumpulan uang kas atau praktik titip absen saat ujian. Hal ini menjadi jembatan penting untuk menyadarkan peserta bahwa budaya antikorupsi harus dikembangkan dari lingkungan terdekat.

Sosialisasi dilanjutkan dengan pemutaran video animasi Si Nopal berjudul “Hukuman Buat yang Gak Bayar Uang Kas Kelas” sebagai bentuk visualisasi dari praktik pemerasan di lingkungan sekolah. Para peserta terlihat antusias dan menunjukkan ekspresi heran maupun tertawa saat menyaksikan video tersebut, tetapi tetap memahami pesan moral di balik tayangan.

Setelah pemaparan materi, peserta diarahkan untuk memainkan *game online* *Corruzione*. *Game* ini dirancang untuk menyimulasikan pilihan-pilihan moral dalam kehidupan sehari-hari, di mana pemain diberi opsi untuk melakukan atau menolak tindakan korupsi, dan harus menanggung konsekuensinya secara langsung jika tertangkap melakukan korupsi. Para peserta memainkan *game* menggunakan komputer maupun ponsel masing-masing. Antusiasme tampak tinggi, beberapa peserta bermain hingga tiga atau empat kali karena mengalami kekalahan akibat memilih untuk korupsi. Reaksi emosional seperti frustrasi, tertawa, hingga penasaran terhadap alur *game* menciptakan dinamika seru pada sesi ini. Pengabdian mendampingi para peserta sepanjang sesi dan melakukan pendekatan personal untuk membangun interaksi. Candaan ringan diselipkan untuk menciptakan keakraban, serta *snack* diberikan sebagai apresiasi bagi peserta yang berhasil menyelesaikan permainan hingga selesai tanpa korupsi. *Game* ini terbukti menjadi media edukasi yang efektif karena para peserta secara langsung mengalami kegagalan akibat perilaku korup.

Gambar 4

Bermain Game Online *Corruzione*

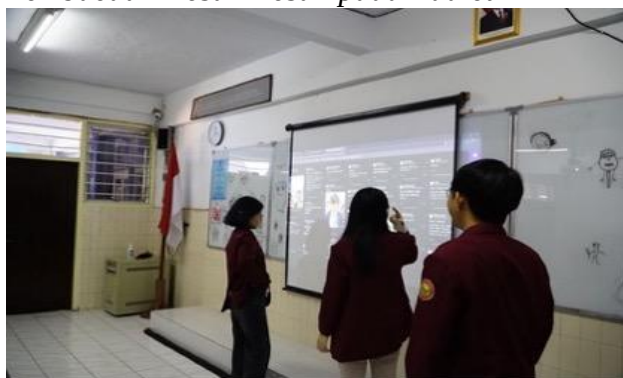


Sesudah sesi permainan, para peserta diminta untuk memberikan pengalaman dan pelajaran yang diperoleh selama proses bermain. Salah seorang peserta mengaku awalnya tergoda untuk mencoba korupsi di dalam *game*, namun selalu kalah. Peserta lain menimpali bahwa kunci untuk menang adalah konsisten tidak melakukan tindakan koruptif. Momen ini menjadi bukti keberhasilan pendekatan berbasis simulasi sebagai menilai apakah tindakan yang dilakukan para peserta sudah benar atau tidak.

Untuk menutup kegiatan, para peserta mengisi tautan Padlet dengan menuliskan kesan dan pesan yang dirasakan terhadap kegiatan ini. Sebagian besar peserta menuliskan apresiasi terhadap metode penyampaian yang dianggap menarik dan tidak membosankan. Komentar seperti “*game*-nya seru banget”, “aku baru sadar korupsi bisa dari hal-hal kecil”, hingga “materinya bermanfaat sekali” muncul dalam lembar digital tersebut.

Gambar 5

Pembacaan Kesan Pesan pada Padlet



Dari rangkaian kegiatan yang dilaksanakan, terbukti bahwa pendekatan menggunakan metode gamifikasi efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai antikorupsi. Pengalaman simulasi langsung melalui *game* memperkuat proses internalisasi pesan yang melekat kuat dalam diri para peserta. Selain itu, keterlibatan aktif para peserta dalam skenario permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong para peserta untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan secara etis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa *game* memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, dan tetap fokus pada proses yang dijalani (Csíkszentmihályi, 1975, dalam Petruzzi & Amicucci, 2015). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang relevan bagi pembelajaran nilai antikorupsi di era digital.

Bermain sendiri menjadi aktivitas krusial dalam proses pembelajaran. Memasuki era digital, proses bermain banyak dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah melalui *game online*. Mengintegrasikan *game online* dalam metode pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Sebagai terobosan baru, penggunaan *game online* dalam proses belajar mengajar menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Lewat perpaduan berbagai elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan narasi menarik, *game online* mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Permana, 2022).

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi budaya antikorupsi yang dilaksanakan melalui metode gamifikasi dengan menggunakan *game online* *Corruzione* terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan



pemahaman pelajar SMA terhadap nilai-nilai integritas dan bahaya tindakan koruptif. Pendekatan edukatif yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik remaja ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan. Melalui simulasi dalam permainan, siswa tidak hanya mengenal berbagai bentuk korupsi, tetapi juga dilatih untuk mengambil keputusan etis yang mencerminkan sikap antikorupsi. Aktivitas ini menegaskan pentingnya inovasi metode pendidikan dalam membentuk karakter pelajar yang kritis, jujur, dan bertanggung jawab, sekaligus menjadi langkah konkret dalam membangun budaya antikorupsi sejak usia dini. Kegiatan PKM ini juga memiliki manfaat bagi pihak sekolah sebagai mitra sebagai salah satu bentuk penerapan visi dan misi sekolah serta memberikan inovasi dalam hal pembelajaran.

Tim pengabdian merekomendasikan untuk dilakukan pengintegrasian metode gamifikasi ke dalam kurikulum atau pendidikan karakter karena telah teruji efektivitasnya sehingga dapat diterapkan lebih lanjut lagi dalam proses pembelajaran. Lembaga pemerintah maupun pengembang edukasi digital juga diharapkan dapat mendukung program ini dengan penciptaan dan penyebaran lebih banyak *game* edukatif bertema etika dan integritas dengan narasi yang dekat dengan kehidupan pelajar Indonesia.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara (LPPM Untar) atas bantuan yang diberikan dalam kegiatan ini serta SMA BHK Jakarta sebagai mitra yang telah memfasilitasi pengadaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Barlis. (2025, April 13). *Bank Jatim Rugi Rp569 Miliar Akibat Kredit Fiktif, 4 Tersangka Ditangkap*. Bacakabar.id. <https://bacakabar.id/bank-jatim-rugi-rp569-miliar-akibat-kredit-fiktif-4-tersangka-ditangkap/>
- Corruzione Web Game*. (t.t.). CPIB. Diambil 7 Mei 2025, dari <https://www.cpiib.gov.sg/about-corruption/resources/corruzione-web-game/>
- Ernawati, Y., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6132–6144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>
- Ginanjari, R. P. A. (2025, Maret 12). *Daftar 4 Kasus Korupsi yang Terungkap di Awal 2025*. Tempo. <https://www.tempo.co/hukum/daftar-4-kasus-korupsi-yang-terungkap-di-awal-2025-1218482>
- Hartanti, E. (2023). *Tindak Pidana Korupsi*. Sinar Grafika. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=M9SqEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=korupsi&ots=crGkcRwqCh&sig=mVFuBBeySxGySq1hPBk47qlgV8&redir_esc=y#v=onepage&q=korupsi&f=false
- Kinerja KPK 2020-2024: Tangani 2.730 Perkara Korupsi, Lima Sektor Jadi Fokus Utama*. (2024, Desember 19). KPK. <https://www.kpk.go.id/id/ruang-informasi/berita/kinerja-kpk-2020-2024-tangani-2730-perkara-korupsi-lima-sektor-jadi-fokus-utama>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Profil Pelajar Pancasila*. (t.t.). Ruang Kolaborasi. Diambil 14 Mei 2025, dari <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemendikdasmen.go.id/hc/id/articles/4942840129305-Profil-Pelajar-Pancasila>

-
- Petruzzi, V., & Amicucci, M. (2015). ACT – A new game-based methodology for anti-corruption training. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 11(3), 59–71. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1072>
- Sari, H. P., & Ramadhan, A. (2025, Maret 12). *Kasus Korupsi Bank BJB Sebabkan Kerugian Negara Rp 222 Miliar*. Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2025/03/13/17303631/kasus-korupsi-bank-bjb-sebabkan-kerugian-negara-rp-222-miliar>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Syaid, M. N. (2020). *Penyimpangan Sosial dan Pencegahannya*. Alprin. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=BjwAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:oY3frUWwf3EJ:scholar.google.com/&ots=yONWX-ggOr&sig=oZ-RUKMbah_gjjB3X-ntDBmlwWQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>