



## 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<sup>1\*</sup>, Agustinus Bernadinus Pati<sup>2</sup>, Maria Clarita<sup>3</sup>,  
Uswatun Khasanah<sup>4</sup>, Ester Tabita<sup>5</sup>, Widya Nanda<sup>6</sup>, Irene Avrilia Nirmala<sup>7</sup>

<sup>1-7</sup> Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

\*Penulis Korespondensi: [ekaselvi@uwgm.ac.id](mailto:ekaselvi@uwgm.ac.id)

#### Article History:

Naskah Masuk: 29 September 2025;

Revisi: 13 Oktober 2025;

Diterima: 25 Oktober 2025;

Tersedia: 27 Oktober 2025;

**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

Korupsi merupakan masalah serius yang tidak hanya merugikan negara secara ekonomi, tetapi juga merusak tatanan moral masyarakat. Secara etimologis, istilah korupsi berasal dari bahasa Latin *corruptio* yang berarti kerusakan atau kebusukan moral. Dalam *Black's Law Dictionary*, korupsi diartikan sebagai penyalahgunaan kekuasaan untuk memperoleh keuntungan pribadi dengan melanggar hak pihak lain (Hasan, Alfarrizy, & Hartono, 2021). Fenomena korupsi yang masih marak di Indonesia menunjukkan bahwa upaya pemberantasan tidak cukup hanya melalui penegakan hukum, melainkan juga perlu dilakukan sejak dini melalui pendidikan karakter dan pembiasaan nilai-nilai antikorupsi (Sausan, 2020; Sutanto, 2024).

Sekolah dasar merupakan lingkungan strategis untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin sebagai pondasi antikorupsi (Nur, 2021; Astuti & Liayong, 2023). Pada jenjang ini, anak masih dalam proses pembentukan karakter dan moral, sehingga sekolah perlu menanamkan nilai moral melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual (Loso Judijanto et al., 2025). Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah meningkatnya ketergantungan anak terhadap gadget. Ketergantungan digital dapat menghambat perkembangan karakter, seperti disiplin diri, empati, dan kesadaran sosial (Faradibah, 2025; Ngulandari, 2024). Selain itu, penggunaan smartphone yang berlebihan terbukti menurunkan konsentrasi dan efektivitas belajar pada siswa sekolah dasar (Wang et al., 2022).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri 004 Samarinda Ilir, di mana sebagian siswa memiliki kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga menyebabkan turunnya kemampuan fokus, disiplin, serta tanggung jawab dalam belajar (Fitriyah, 2018; Asmorojati, 2017). Oleh karena itu, guru membutuhkan kegiatan pembinaan karakter yang dapat menarik minat anak, mendorong partisipasi, dan meningkatkan kesadaran terhadap nilai moral dan sosial.

Sebagai bentuk kontribusi terhadap permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan “Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi dan Sikap Disiplin pada Anak yang Ketergantungan Gadget melalui Permainan LEGO” di SD Negeri 004 Samarinda Ilir, Samarinda. Kegiatan ini merupakan bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan memberikan edukasi karakter melalui metode kreatif dan interaktif.

Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan kolaboratif, di mana siswa diajak berperan aktif membangun struktur menggunakan permainan LEGO sambil diperkenalkan pada nilai-nilai antikorupsi seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Media LEGO

dipilih karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi, kreativitas, serta kemampuan sosial anak (Handayani dalam Utami, 2008; J. L. Kundre, 2022). Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar membangun sesuatu secara fisik, tetapi juga belajar “membangun karakter” mereka sendiri.

Kegiatan PKM ini sejalan dengan misi pendidikan nasional yang menekankan pembentukan karakter bangsa dan pengembangan nilai integritas di kalangan pelajar sejak dini (Trisiana, Priyanto, & Sutoyo, 2024). Selain itu, kegiatan ini juga mendukung upaya sekolah dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengalihkan ketergantungan gadget, dan mengintegrasikan pendidikan antikorupsi dalam aktivitas nyata sehari-hari.

Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa dan guru dalam membangun kesadaran akan pentingnya kejujuran, kedisiplinan, serta tanggung jawab sosial. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam memperkuat nilai-nilai karakter melalui pendekatan edukatif yang inovatif dan menyenangkan..

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negri 004 Samarinda Ilir yang diketahui memiliki kecenderungan tinggi terhadap penggunaan gadget. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- a. Observasi langsung selama kegiatan sosialisasi berlangsung
- b. 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**

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.

#### **4. DISKUSI**

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:

- a. 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.

- b. 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.
- c. 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.

## 5. 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 sehingga kegiatan pengabdian masyarakat berupa “Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi Sikap Disiplin pada Anak yang Ketergantungan Gadget Melalui Permainan Lego” dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. 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.
- b. Para siswa kelas V, yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan menunjukkan semangat belajar serta keterbukaan dalam menerima nilai-nilai karakter yang disampaikan.
- c. Tim pendamping, yang telah membantu dalam merancang permainan “Lego”, serta 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

- Asmorojati, A. (2017). Anti-corruption education in Indonesia: Education policy view. *Journal of Political, Social and Public Policy*, 1(2), 45–56.
- Astuti, A. L., & Liayong, P. (2023). The values of honesty and discipline in character education for early childhood according to Ki Hajar Dewantara. *International Journal of Innovation and Education Research*, 2(2), 96–112. [https://www.researchgate.net/publication/374095969\\_The\\_Values\\_of\\_Honesty\\_and\\_Discipline\\_in\\_Character\\_Education\\_for\\_Early\\_Childhood](https://www.researchgate.net/publication/374095969_The_Values_of_Honesty_and_Discipline_in_Character_Education_for_Early_Childhood)
- Faradibah, F. (2025). High interaction of elementary school students with gadgets. *Jurnal Eduscience*, 12(4), 1–10. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/viewFile/7032/4842>
- Fitriyah, F. (2018). Anti-corruption behaviour education for children to prevent extraordinary crimes. *NUSCIENTech Proceedings*, 1(1), 10–16. <https://nstproceeding.com>
- Hasan, A., & Hartono, H. (2021). Maraknya kasus korupsi di Indonesia tahun ke tahun. *JLEB: Journal of Law, Education, and Business*, 2(1), 335–340.
- Handayani, H., & Utami, D. (2008). Pengaruh permainan lego terhadap peningkatan konsentrasi anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(1), 55–63.

- Kundre, J. L., & Yanti, E. I. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini dengan permainan lego warna pada PAUD Kawana. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 1–23.
- Moningka, C. (2019). Understanding corruption in children as the basis of anti-corruption education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 1(1), 200–207.
- Ngulandari, P. R. (2024). Digital parenting and school climate to improve discipline: The relationship of parental warmth/control in gadget use with student character formation. *Journal of Family Studies (JFS)*, 3(1), 44–59. <https://journal.ipb.ac.id/jfs/article/download/49888/27636/266603>
- Nur, S. M. (2021). EDUSCIENCE: Penerapan pendidikan anti korupsi kepada siswa sekolah dasar. *Jurnal Eduscience*, 6(1), 111–118.
- Sausan, N. (n.d.). The effectiveness of anti-corruption education to prevent corruption. *International Journal of Legal Issues (IJLI)*.
- Sutanto, A. T. (2024). Anti-corruption education as a prevention of criminal acts of corruption. *Jurnal Terekam Jejak*, 2(2), 50–60. <https://journal.terekamjejak.com>
- Trisiana, A., Priyanto, A., & Sutoyo, S. (2024). Analysis of developing anti-corruption education in Indonesia through media-based citizenship education Smart Mobile Civic. *Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 123–137.
- Wang, J. C., Lin, Y., Chen, W. C., & Hsu, T. (2022). The impact of smartphone use on learning effectiveness: A study on elementary school students. *Journal of Educational Research*, 115(4), 512–530. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9651103>