

# Pemanfaatan gamifikasi dalam pendidikan anti korupsi: Upaya membangun kesadaran generasi z di era digital

**Azmi Faizy**

Program Studi Manajemen, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 250501110026@student.uin-malang.ac.id

## Kata Kunci:

Gamifikasi; pendidikan anti korupsi; generasi z; kesadaran; era digital.

## Keywords:

Gamification; anti-corruption education; generation z; awareness; digital era.

## ABSTRAK

Korupsi masih menjadi tantangan besar yang menghambat kemajuan bangsa Indonesia. Pencegahan korupsi tidak dapat bertumpu semata pada penegakan hukum, melainkan juga harus menyentuh aspek pendidikan sejak usia muda, terutama bagi Generasi Z selaku generasi penerus. Sayangnya, pendekatan pendidikan anti korupsi yang bersifat konvensional belum mampu menarik perhatian generasi yang lahir dan besar di tengah arus digitalisasi ini. Artikel ini bertujuan mengkaji potensi gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan anti korupsi guna

menumbuhkan kesadaran Generasi Z di era digital. Penelitian dilakukan melalui studi literatur terhadap berbagai sumber jurnal dan buku ilmiah yang relevan. Kajian ini menemukan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan berhasil mendorong motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai integritas dan anti korupsi. Gamifikasi dalam konteks pendidikan anti korupsi terbukti relevan dan tepat sasaran bagi Generasi Z. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dijadikan alternatif kreatif dan inovatif dalam memperkuat pendidikan anti korupsi di era digital.

## ABSTRACT

Corruption remains a major challenge hindering Indonesia's national progress. Combating corruption cannot rely solely on legal enforcement; it must also encompass education from an early age, particularly targeting Generation Z as the nation's future. Unfortunately, conventional approaches to anti-corruption education have proven insufficient in engaging a generation raised in the midst of rapid digitalization. This article examines the potential of gamification as an innovative approach in anti-corruption education to foster awareness among Generation Z in the digital era. The study employs a literature review methodology, drawing on various relevant academic journals and books. Findings indicate that the application of gamification elements such as points, levels, and challenges successfully enhances motivation, active participation, and learners' understanding of integrity and anti-corruption values. Gamification in the context of anti-corruption education proves relevant and well-targeted for Generation Z. Therefore, this approach deserves consideration as a creative and innovative alternative in strengthening anti-corruption education in the digital era.

## Pendahuluan

Korupsi masih menjadi salah satu persoalan mendasar yang terus membayangi perjalanan bangsa Indonesia. Dampak korupsi tidak hanya dirasakan pada sektor keuangan negara, tetapi juga berimbas pada penurunan kualitas pelayanan publik, melebarnya kesenjangan sosial, serta melemahnya kepercayaan masyarakat terhadap lembaga-lembaga pemerintahan. Dalam upaya membangun bangsa yang berdaulat,



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

penguatan integritas dan identitas nasional menjadi pondasi yang tidak dapat diabaikan dalam menangkal praktik korupsi (Faslah, 2024). Pendekatan represif melalui jalur hukum semata tidak cukup untuk memberantas korupsi secara menyeluruh. Pendidikan anti korupsi dianggap sebagai strategi pencegahan yang memiliki dampak jangka panjang paling signifikan. Melalui jalur pendidikan, penanaman nilai-nilai seperti integritas, kejujuran, dan tanggung jawab dapat dilakukan sejak dini sehingga membentuk generasi yang secara sadar menolak segala bentuk korupsi (Gufron et al., 2022). Persoalannya, metode pendidikan anti korupsi yang selama ini diterapkan masih didominasi pendekatan konvensional yang dinilai kurang mampu menjangkau perhatian generasi muda, khususnya Generasi Z (Jannah & Adi, 2023).

Generasi Z, yakni mereka yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012, merupakan generasi yang dibesarkan di tengah kemajuan teknologi digital dan telah akrab dengan perangkat digital sejak kecil. Kondisi ini membentuk kecenderungan mereka untuk lebih mudah merespons metode pembelajaran yang bersifat interaktif, berbasis visual, dan didukung teknologi dibandingkan pola ceramah yang bersifat satu arah (Rais et al., 2024). Dengan demikian, diperlukan sebuah inovasi pendekatan yang mampu menjadi jembatan antara nilai-nilai anti korupsi dengan karakteristik belajar khas Generasi Z. Salah satu pendekatan yang dianggap paling sesuai adalah gamifikasi, yaitu sebuah konsep yang mengintegrasikan mekanisme permainan seperti sistem poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam konteks pembelajaran formal. Berbagai studi menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil mendongkrak motivasi, meningkatkan keterlibatan, serta memperdalam pemahaman peserta didik secara nyata (Purba et al., 2024). Diharapkan, penerapan gamifikasi dalam ranah pendidikan anti korupsi dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi Generasi Z sekaligus mempertebal kesadaran mereka akan bahaya laten korupsi (Asrofi et al., 2025). Artikel ini disusun melalui metode studi literatur dengan menelaah berbagai jurnal ilmiah dan buku akademik yang berkaitan dengan gamifikasi, pendidikan anti korupsi, serta karakteristik Generasi Z. Signifikansi artikel ini terletak pada urgensi nyata untuk menghadirkan inovasi dalam pendidikan anti korupsi yang selaras dengan perkembangan zaman, sehingga nilai-nilai integritas dapat benar-benar meresap dan tertanam dalam diri generasi penerus bangsa (Smeer et al., 2022).

## **Pembahasan**

### **Konsep Gamifikasi dalam Pendidikan**

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks yang bukan permainan, termasuk dunia pendidikan. Elemen-elemen tersebut meliputi poin, level, lencana (badge), papan peringkat (leaderboard), tantangan (quest), dan sistem penghargaan (reward). Penerapan elemen-elemen ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik (Purba et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bukan berarti mengubah proses pembelajaran menjadi sebuah permainan secara penuh, melainkan mengadopsi mekanisme permainan untuk mendorong keterlibatan dan motivasi belajar. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperkuat pemahaman materi, serta membentuk sikap dan karakter positif.

Selain itu, gamifikasi juga mendorong peserta didik untuk terus mencoba dan tidak mudah menyerah karena sistem poin dan level memberikan umpan balik yang instan dan terukur terhadap setiap kemajuan yang dicapai (Ayunda et al., 2026). Berbagai platform pendidikan modern telah mengadopsi pendekatan gamifikasi, seperti Duolingo untuk pembelajaran bahasa, Kahoot! untuk kuis interaktif, dan berbagai aplikasi edukasi lainnya. Keberhasilan platform-platform tersebut membuktikan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk dalam pendidikan karakter dan nilai-nilai anti korupsi (Purba et al., 2024; Suparmini et al., 2024).

### **Karakteristik Generasi Z dan Gaya Belajarnya**

Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Generasi Z telah terpapar internet, media sosial, dan perangkat digital sejak usia dini, sehingga membentuk pola pikir dan gaya belajar yang khas (Rais et al., 2024). Karakteristik utama Generasi Z dalam konteks pembelajaran antara lain: cenderung menyukai konten yang visual dan interaktif, memiliki rentang perhatian (attention span) yang lebih pendek namun mampu memproses informasi dengan cepat, lebih nyaman belajar secara mandiri melalui teknologi, serta sangat responsif terhadap umpan balik yang cepat dan instan (Jannah & Adi, 2023). Karakteristik-karakteristik ini menjadikan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan hafalan kurang efektif dalam menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan bersifat interaktif seperti gamifikasi dinilai jauh lebih sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar Generasi Z. Gamifikasi mampu menjawab kebutuhan mereka akan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung (David et al., 2023).

### **Pendidikan Anti Korupsi di Indonesia**

Pendidikan anti korupsi merupakan upaya sistematis untuk menanamkan nilai-nilai integritas, kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian menolak praktik korupsi kepada peserta didik. Di Indonesia, pendidikan anti korupsi telah diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran, khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sebagai bagian dari pendidikan karakter nasional (Gufron et al., 2022). Namun demikian, implementasi pendidikan anti korupsi di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Metode yang digunakan cenderung bersifat teoritis dan kurang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Akibatnya, nilai-nilai anti korupsi yang diajarkan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam sikap dan perilaku sehari-hari generasi muda (Smeer et al., 2022). Di sisi lain, pendidikan anti korupsi berbasis nilai-nilai Islam juga telah dikembangkan di lingkungan perguruan tinggi Islam, di mana nilai-nilai seperti amanah, sidiq, dan adil dijadikan landasan dalam membangun zona integritas (Gufron et al., 2022). Dalam konteks yang lebih luas, pencegahan korupsi di kalangan generasi muda tidak dapat dipisahkan dari penguatan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Nilai-nilai seperti keadilan sosial, persatuan, dan kerakyatan yang terkandung dalam Pancasila merupakan fondasi moral yang kuat dalam membentuk karakter anti korupsi (Faslah, 2024).

## **Gamifikasi sebagai Media Pendidikan Anti Korupsi bagi Generasi Z**

Integrasi gamifikasi dalam pendidikan anti korupsi merupakan inovasi yang menjanjikan, khususnya dalam menjangkau Generasi Z. Melalui pendekatan ini, materi anti korupsi yang seringkali dianggap berat dan membosankan dapat dikemas menjadi pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan (Asrofi et al., 2025). Beberapa bentuk penerapan gamifikasi dalam pendidikan anti korupsi antara lain: simulasi pengambilan keputusan berbasis skenario korupsi, kuis interaktif berhadiah poin tentang nilai-nilai integritas, permainan peran (role play) yang menggambarkan konsekuensi perilaku koruptif, serta kompetisi berbasis leaderboard antar peserta didik dalam menyelesaikan tantangan anti korupsi (Rais et al., 2024). Pendekatan-pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun kesadaran afektif dan kecenderungan perilaku (behavioral intention) untuk menolak korupsi. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri sendiri tanpa paksaan dari luar. Motivasi intrinsik ini sangat penting dalam pendidikan anti korupsi karena nilai-nilai integritas harus benar-benar tertanam dari dalam diri, bukan sekadar formalitas (Ayunda et al., 2026). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi media hiburan semata, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter yang efektif bagi Generasi Z di era digital.

## **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan inovatif yang relevan dan efektif dalam pendidikan anti korupsi, khususnya bagi Generasi Z di era digital. Gamifikasi mampu mengubah materi anti korupsi yang cenderung berat dan teoritis menjadi pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga membantu proses internalisasi nilai-nilai integritas, kejujuran, dan tanggung jawab yang menjadi inti dari pendidikan anti korupsi. Generasi Z sebagai generasi digital memiliki karakteristik belajar yang khas dan sangat kompatibel dengan pendekatan gamifikasi. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen permainan, pendidikan anti korupsi dapat menjangkau Generasi Z secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Hal ini menjadikan gamifikasi sebagai solusi strategis dalam upaya membangun generasi penerus bangsa yang berintegritas dan bebas dari budaya korupsi.

Adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut. Pertama, para pendidik dan institusi pendidikan diharapkan dapat mulai mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan anti korupsi, baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Kedua, pemerintah dan lembaga terkait seperti KPK perlu mengembangkan platform atau media berbasis gamifikasi yang secara khusus dirancang untuk edukasi anti korupsi bagi Generasi Z. Ketiga, penelitian lanjutan dengan metode empiris seperti eksperimen atau survei lapangan diperlukan untuk mengukur efektivitas gamifikasi dalam pendidikan anti korupsi secara lebih terukur dan komprehensif.

## Daftar Pustaka

- Asrofi, A., Islah, A. N., & Khasanah, U. (2025). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI terhadap motivasi belajar Generasi Z: Systematic literature review. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Ayunda, S. R., Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2026). Studi literatur: Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 117–123.
- David, M., Arifin, Z., & Romadhoni, D. (2023). Pendidikan karakter dan anti korupsi: Menjawab tantangan moral Generasi Z. *Jurnal Pancasila and Civics Education*, 2(3), 10–14.
- Faslah, R. (2024). *Identitas nasional, geostrategi, dan geopolitik: Membangun keberlanjutan dan kedaulatan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. <http://repository.uin-malang.ac.id/20872/>
- Gufron, G., Chamidah, D., & Firdausi, M. A. (2022). Pendidikan anti korupsi berbasis islam untuk membangun zona integritas di kalangan mahasiswa Ma'had al-Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. <https://repository.uin-malang.ac.id/13574/>
- Jannah, S. M., & Adi, A. S. (2023). Penguatan pendidikan anti korupsi terhadap Generasi Z sebagai upaya mewujudkan good citizenship di SMP Negeri X Kabupaten Lamongan. *Journal of Civics and Moral Studies*, 8(1), 26–39.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- Rais, I., Afnan, N., & Yohana, S. (2024). Mencegah korupsi di kalangan Gen Z melalui pendidikan dan penerapan nilai Pancasila. *Indonesian Journal of Law*, 1(12), 340–347.
- Smeer, Z. B., Mubasyiroh, & Hamim. (2022). Integrasi pendidikan anti korupsi berbasis Islam dalam mata kuliah Studi Al-Qur'an dan Hadis. <http://repository.uin-malang.ac.id/17455/>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148.