

PERAN TEKNOLOGI BERBASIS GADGET DALAM MEMBERANTAS KORUPSI

Yefta¹, Tiara Massa Rerung², Enjel Lestaria Sobon³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}
Universitas Kristen Indonesia Toraja^{1,2,3}
yeftaetta14@gmail.com¹, tiaramassarerung12@gmail.com²,
enjellestarias6250@gmail.com³

Abstrak

Indonesia salah satu negara yang menjadi negara yang terkorupsi didunia dibuktikan dengan seiring berjalannya waktu dan zaman teknologi yang sudah sangat berkembang dengan pesat, khususnya di Indonesia Transparency International (TI) mengatakan jika persepsi korupsi (IPK) Indonesia menghadapi kenaikan dari tahun ke tahun. Dengan situasi tersebut, diperlukannya berbagai bentuk usaha dalam penanganan anti korupsi. Salah satunya ialah kedudukan ataupun upaya teknologi, seperti teknologi yang berbasis gadget dimana di era 4.0 sekarang ini sebagian besar masyarakat sudah menggunakan gadget, maka dari itu masyarakat dengan mudah mengakses serta menerima informasi dari berbagai tindakan korupsi. Adapun target dari penelitian ini yaitu sebagaimana diketahui bahwa seperti apa peran teknologi informasi yang digunakan untuk memberantas korupsi. Metode maupun cara yang dipakai dalam penelitian ini yaitu, metode kuantitatif untuk meneliti populasi atau sampel dengan menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian, kajian data bersifat kuantitatif yang bertujuan akan menguji hipotesis yang telah dibuat dan dikerjakan dalam bentuk diagram lingkaran.

Kata kunci: Teknologi, gadget, korupsi

Abstract

Indonesia is one of the most corrupt countries in the world as evidenced by the passage of time and the era of technology that has developed very rapidly, especially in Indonesia. Transparency International (TI) said that Indonesia's perception of corruption (GPA) faces an increase from year to year. With this situation, various forms of efforts are needed in handling anti-corruption. One of them is the position or technological efforts, such as gadget-based technology where in the current 4.0 era most of the people are already using gadgets, so that's where people easily access and receive information from various acts of corruption. There is also a target of this research, namely as it is known that what is the role of information technology used to eradicate corruption. The methods and methods used in this research are quantitative methods to examine populations or samples using measuring instruments or research instruments, and quantitative data studies that aim to test hypotheses that have been made and carried out in the form of a circle diagram.

Keywords: Technology, gadget, corruption

1. PENDAHULUAN

Korupsi merupakan salah satu masalah terbesar di negara berkembang seperti negara Indonesia, karena nyaris di tiap lembaga pemerintahan tak terlepas dari aplikasi korupsi. Pemberantasan perilaku korupsi merupakan salah satu perilaku, dimana dalam pencegahan serta pemberantasannya, perilaku korupsi ini dengan usaha seperti: sistem, pengontrol, pendidikan, pemeriksaan, penuntutan, dan pengusutan disidang pengadilan,

melalui perilaku masyarakat yang sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

Korupsi juga sebagai Patologi (bentuk penyimpangan terhadap norma) paling beresikoyang mengancam bermacam sudut pandang masyarakat, berbangsa serta bernegara yang telah banyak membuat kemerosotan yang teramat besar (Syafuddin, 2017 : 3)^[1]. Penyakit sosial ini tidak dapat dibiarkan begitu saja, butuh terdapatnya bermacam usaha dalam melenyapkan serta menghindari korupsi. Upaya yang dapat dicoba ialah lewat pembelajaran antikorupsi. Pembelajaran antikorupsi ialah salah satu mata kuliah yang di ajarkan untuk dapat mengatur serta menghilangkan tindakan korupsi dengan beragam usaha untuk mendorong penerus yang akan datang meningkatkan perilaku tidak menerima tiap wujud korupsi. Pendidikan anti korupsi berkaitan dengan pendidikan karakter yang mengenal anti korupsi sejak dini akan menstimulasi masyarakat agar mempunyai kepribadian yang kokoh dan kemudian dapat terhindar dan menolak berbagai tindakan korupsi yang terjadi sekarang ini. Salah satu peran yang di lakukan dalam mempraktikkan pembelajaran anti korupsi dapat dilakukan dengan cara pemanfaatan teknologi berbasis gadget. Gadget (Rosiyanti dan Muthmainnah, 2018 : 6)^[2] ialah salah satu fitur elektronik mini yang mempunyai guna yang spesial kepada tiap penggunanya.

Teknologi informasi ialah salah satu metode yang dipakai guna memudahkan KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Melalui peningkatan teknologi informasi masyarakat dengan mudah memperoleh informasi yang disampaikan. Salah satu metode yang perlu dilakukan ialah dengan memberi apresiasi (pengetahuan) kepada warga tentang penafsiran serta area lingkup korupsi dalam aksi menghilangkan korupsi dengan pendidikan berbasis mobile kepada warga guna memudahkan apresiasi (kesadaran) masyarakat secara daring dimana saja.

Penerapan teknologi informasi yang berbasis gadget ini dapat membuat tingkatan reparasi publik serta membagikan berbagai kesempatan yang sangat besar untuk pengembangan wilayah khususnya di Indonesia. Dimana teknologi informasi berbasis gadget ini dapat mempermudah setiap penggunanya dalam mengakses informasi mengenai berbagai tindak pidana korupsi yang bisa di akses di daerah tertentu dan juga bisa dibawah kemana saja karena praktis.

Korupsi menurut Danang (2012 : 125) korupsi dimaksud selaku wujud aksi yang bertujuan akan berguna bagi diri sendiri, orang lain maupun korporasi. Adapun juga menurut Chablullah Wibisono (2011 : 22) korupsi merupakan wujud penyalagunaan kekuasaan maupun wewenang yang dikerjakan secara pribadi maupun bersama-sama akan memperoleh manfaat dengan metode melanggar norma hukum yang akhirnya dapat memunculkan kesusahan baik bagi masyarakat ataupun negara.

Pada kamus umum bahasa Indonesia oleh Pius A. Partanto dan M. Dahlan Al Bahrry, korupsi dikatakan perbuatan kurang baik semacam manipulasi, penyimpangan, penggelapan jabatan, bagi keinginan diri, dan gampang disuap. Penyebab terbentuknya korupsi ibarat yang sudah diutarakan oleh Chabulah (2011 : 26-27) ada dua konsep yang dapat mengakibatkan terbentuknya korupsi yaitu konsep intrinsik dan konsep ekstrinsik. Konsep intrinsik ialah konsep yang timbul dari dalam diri pribadi seseorang bukan keinginan dari luar pribadi seseorang, sedangkan konsep ekstrinsik ialah konsep yang timbul dari luar pribadi seseorang bukan bantuan dari dalam diri pribadi seseorang, misalnya ide ataupun tuntutan dari segi orang lain. Faktor yang berpengaruh dilakukannya korupsi yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal bersumber dari diri pribadi seseorang contohnya tingkah laku rakus dan serakah. Faktor

eksternal berarti faktor yang bersumber dari luar diri pribadi seseorang seperti lemahnya penegakan hukum.

Perkembangan teknologi informasi dalam kajian pemerintah memberikan kemudahan-kemudahan dalam mengakses informasi kepada masyarakat tentang bagaimana menyikapi berbagai tindakan korupsi yang terjadi. Berbagai perilaku yang positif diakibatkan oleh teknologi yang dicapai dan diukur secara kuantitatif dengan diwujudkan dalam bentuk lahiriah.

2. METODE

Dalam riset ini penulis memakai tata cara atau metode kuantitatif. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa Indonesia merupakan salah satu negara yang angka korupsinya sangat tinggi, dapat dilihat dari data kuisisioner. Metode kuantitatif diaplikasikan bagi meneliti masyarakat atau representatif dengan menggunakan sukat atau alat penelitian, analisa informasi bersifat kuantitatif yang bertujuan untuk mengevaluasi asumsi yang sudah diteliti. Dalam menggunakan metode ini peneliti dapat mengetahui pendapat dari responden yang hasilnya dapat diketahui dan dibuktikan melalui diagram lingkaran.

Informasi yang dibutuhkan dirangkum dengan dengan memakai alat kuisisioner (angket) semi terbuka yang berisi 3 pertanyaan tentang anggapan ataupun pemikiran responden terhadap permasalahan yang diteliti. Angket ini berisi pertanyaan mengenai perlunya digunakan peran gadget dalam memberantas korupsi.

Keunggulan metode kuantitatif ini yaitu dapat digunakan untuk memperkirakan, artinya bahwa peneliti dapat menduga pendapat dari setiap responden baik pro dan kontra, adapun kelebihan dari metode ini yaitu hasil analisis dapat diperoleh dengan tepat dan benar apabila digunakan sesuai kaidah, yang dapat dipergunakan untuk menafsir hubungan antara dua atau lebih fleksibel dapat disederhanakan dengan validitas problem yang komplikasi dan sukar dalam sebuah bentuk.

Sementara kelemahan dari metode ini yaitu lebih banyak berdasarkan pada anggapan-anggapan atau pendapat dari orang lain, pendapat tidak cocok dengan kenyataan yang terjalin serta tidak bisa digunakan dalam menelaah dengan bagian atau contoh yang kuantitasnya sedikit.

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan alat teknologigadget dan laptop dalam melakukan penelitian ini, dimana gadget yang kami gunakan sangat membantu dalam mencari berbagai macam artikel dan jurnal karena mudah digunakan serta koneksi internet yang lancar sedangkan laptop yang kami gunakan dapat membantu dalam melakukan penelitian ini seperti penggunaan aplikasi mendeley pada daftar pustaka dan juga dalam pembuatan angket (kuisisioner) mengenai peran teknologi berbasis gadget dalam memberantas korupsi yang dijawab 52 responden.

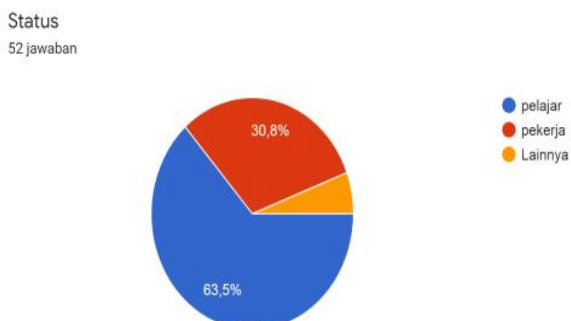
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei yang menerapkan instrumen angket (kuisisioner) yang dilaksanakan secara umum, mencakup 3 pertanyaan mengenai tanggapan atau jawaban dari responden mengenai kegiatan yang diteliti yang telah dijawab oleh 52 responden yang berstatus pelajar, pekerja dan lainnya diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Diagram

Diagram 1. Status dari responden kuisisioner

Dari diagram ini, peneliti dapat mengetahui bahwa ada 63.5% pelajar, 30,8%



pekerja dan 5,8 % lainnya yang memberikan responnya terhadap kuisisioner dengan judul “peran teknologi dalam memberantas korupsi”. Dari data diagram tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa yang dominan dalam mengisi data angket (kuisisioner) yaitu pelajar. Artinya bahwa pelajar mempunyai pengaruh yang besar dalam memberantas korupsi melalui teknologi yang berbasis gadget.

Diagram 2. Tanggapan dari peserta kuisisioner mengenai pernah atau tidak pernah melihat tindakan korupsi.



Pada diagram 2, peneliti dapat mengetahui jawaban responden yang lebih dominan pernah melihat tindakan korupsi, di buktikan dengan data diagram 2 yang dapatmemperkuat argument peneliti yang menyatakan bahwa negara Indonesia salah satu negara terkorupsi di dunia dilihat dari 90,4% dari 52 responden yang pernah melihat tindakan korupsi. contoh aksi korupsi simpel yang tampak kelihatan ialah: tidak adanyakejujuran, egois, menyontek, terlambat dan sebagainya.

Dari jurnal yang sudah dianalisis mendapatkan perolehan data yang hampir sama dengan data yang diteliti, dimana responden yang mengisi angket (kuisisioner) peneliti lebih dominan yang sudah pernah melihat terjadinya suatu tindakan korupsi. Dapat dibuktikan dari instrumen angket (kuisisioner) jurnal menurut Gaharani Saraswati,dkk (2021: 48), sebagai berikut

Bentuk Tindakan Korupsi Sederhana

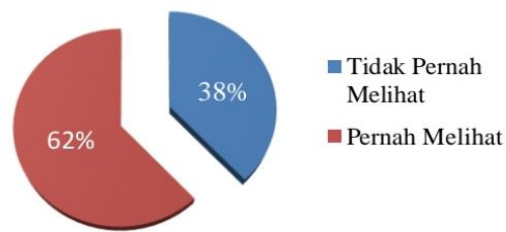
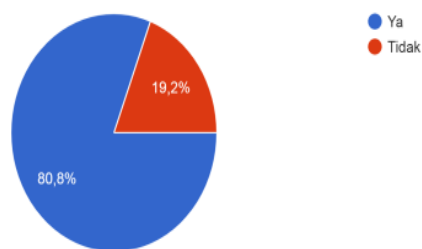


Diagram 3. Teknologi gadget dapat memberantas korupsi

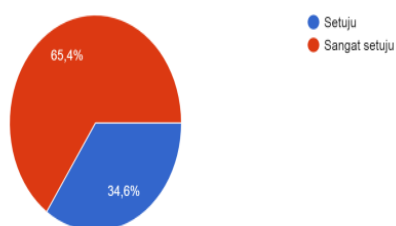
Apakah teknologi gadget dapat memberantas korupsi?
52 jawaban



Pada diagram 3, dapat diketahui bahwa ada 80,8% yang mengatakan ya dan 19,2% yang mengatakan tidak dari 52 orang responden. melalui diagram 3 peneliti dapat memperkuat argumen yang mengatakan bahwa peran teknologi dalam memberantas terjadinya korupsi sangat bermanfaat bagi kita maupun lembaga peradilan (KPK, kepolisian, kejaksaan) dalam melacak dan menyadap dengan cepat orang melakukan tindakan korupsi.

Diagram 4. Pentingnya pencegahan korupsi sejak dini

Pentingnya pencegahan korupsi sejak dini
52 jawaban



Sekitar 65,4% narasumber yang sangat setuju dan 34,6% narasumber yang setuju dalam pencegahan korupsi semenjak dini. upaya penangkalan korupsi sejak dini menggunakan teknologi berbasis gadget sangat membantu dengan memberikan pemahaman kepada khususnya pelajar dalam menggunakan gadget agar tidak menyalah gunakan fungsi dari gadget, karena pemikiran setiap pelajar belum mencapai tingkat kedewasaan dalam menyikapi sesuatu baik itu secara langsung ataupun tidak langsung karena apa yang mereka lihat itu baik belum tentu baik begitupun sebaliknya apa yang mereka lihat tidak baik belum tentu tidak baik, misalnya melalui gadget mereka bisa melihat segala bentuk korupsi yang terjadi maka dari itu anak harus diberi pemahaman dalam menggunakan gadget dengan baik agar mereka tidak meniru segala bentuk

perbuatan korupsi yang mereka lihat melalui gadget bagi anak sejak dini. misalnya dengan menuntun anak dalam melihat tontonan yang berbudi pekerti dan menanamkan nilai-nilai kepribadian agar terhindar dari berbagai macam tindakan korupsi.

Dari jurnal yang sudah dianalisis mendapatkan perolehan data dari responden yang lebih dominan memilih sangat setuju dalam pencegahan tindakan korupsi sejak dini. Dapat dibuktikan dari instrumen angket (kuisisioner) jurnal menurut Gaharani Saraswati (2021: 48). Sebagai berikut:



Informasi teknologi dapat mendorong dalam pelacakan korupsi dengan lebih cepat dimana dalam hal ini makin bertambah banyak orang yang sulit untuk melaksanakan korupsi sebab seluruhnya telah dipantau serta gampang dilacak. Hal tersebut dapat membantu bangsa Indonesia yang berupaya membangun kemajuan dalam melaksanakan pembangunan yang lebih maju dan lebih baik tanpa adanya tindakan korupsi yang terjadi di dalamnya.

4. PENUTUP

a. Kesimpulan

Penelitian tentang persepsi dari responden terhadap peran teknologi berbasis gadget dalam memberantas korupsi yang telah dilakukan kepada 52 responden, yang memberikan kesimpulan maka sebagian besar responden berjumlah 90,4% melaporkan telah memandang wujud aksi korupsi sederhana yang diibaratkan contohnya terlambat, tidak jujur, serakah, menyontek serta sebagainya. Tidak hanya itu segenap responden sangat setuju bahwa pentingnya penangkalan korupsi semenjak dini, yang berkisar 65,4% dan sisanya 34,6% yang setuju. Bagi responden masa depan anak ditetapkan akibat sikap yang diperlihatkan anak semenjak kecil, akhirnya pembentukan akhlak anak yang sangat diperlukan untuk dilaksanakan semenjak anak masih kecil. Pada perspektif lain telaah ini memuat kesimpulan bahwa sebagian besar responden yang sebesar 80,8% mengatakansetuju bahwa teknologi gadget dapat memberantas korupsi. Responden beranggapan bahwa di era ini banyak orang yang sudah memakai teknologi gadget, hal tersebut dapat membantu dan menumbuhkan rasa semangat untuk tidak melakukan tindakan korupsi. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengerti bagaimana peran teknologi informasi berbasis gadget dalam memberantas korupsi.

b. Saran

Saran peneliti kepada pembaca, sebagai mahasiswa kita harus menjadikan penelitian ini sebagai pedoman dan sebagai informasi bagi kita untuk dapat mengetahui arti penting mengenai peran teknologi gadget dalam memberantas korupsi. Dalam hal

ini kita dapat menggunakan gadget sesuai dengan fungsinya terutama merespons dengan cara berpikir yang positif dalam menyikapi berbagai kasus korupsi yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. S. Gaharani Saraswati, Awaliyah Dahlania, "Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan," *Pedago. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 04, no. April, pp. 26–29, 2020, [Online]. Available: <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>.
- [2] F.H. Edy Nugroho, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Rangka Memberantas Tindak Pidana Korupsi Secara Elektronik," vol. 14, no. 3, pp. 539–546, 2014, doi: 10.20884/1.jdh.2014.14.3.317.
- [3] A. Syauket, R. P. Simarmata, and S. P. Lestari, "Inovasi Birokrasi Pemerintahan Anti Korupsi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Melihat Kebijakan E-Procurement)," *J. Manaj. Publik ...*, vol. 2, no. September, pp. 92–99, 2020, [Online].
- [4] T. P. Sari, "E-GOVERNMENT : TEKNOLOGI MELAWAN KORUPSI," vol. XIV, no. 2, pp. 3–9, 2019.
- [5] A. Syauket, R. P. Simarmata, and S. P. Lestari, "Inovasi Birokrasi Pemerintahan Anti Korupsi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Melihat Kebijakan E-Procurement)," *J. Manaj. Publik ...*, vol. 2, no. September, pp. 92–99, 2020, [Online].
- [6] A. Azhar, "Upaya Pemberantasan Seiring Kemajuan Teknologi Informasi," *Kementeri. Huk. Dan HAM*, vol. 5, no. 4, pp. 2007–2011, 2008, [Online]. Available: <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/hukum-teknologi/667-upaya-pemberantasan-korupsi-seiring-kemajuan-teknologi-informasi.html>.
- [7] D. Selamat Agista Erikha Bhakti*, "Upaya Pencegahan Tindak Pidana Korupsi Melalui Peran Serta Masyarakat," *J. Ilmu Huk.*, vol. 12, no. 2, pp. 307–318, 2017, doi: 10.24815/kanun.v16i3.6037.
- [8] Saifuddin, B. (2017). Dampak Dan Upaya Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi diIndonesia – Jurnal Warta, Edisi 52, hlm, 1-15.
- [9] D. L. Natalia, "Media Massa dan Pemberitaan Pemberantasan Korupsi di Indonesia," *J. Anti korupsi Integritas*, vol. 05, no. 2, pp. 57–73, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.kpk.go.id/index.php/integritas/article/view/472>.