



## **PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DITENGAH REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

<sup>1</sup>Ariyanto, <sup>2</sup>Hamirul

<sup>1</sup>ayanto825@yahoo.com · <sup>2</sup>hrul@ymail.com

STIA Setih Setio Muara Bungo

### **Abstrak**

Revolusi industry 4.0 telah banyak mempengaruhi sendi pendidikan dan tak terkecuali di pendidikan dasar dan menengah hal ini ditandai berkurangnya peran guru dalam mengajar di kelas dan peran transfer knowledge ini sepertinya akan tergantikan bila seorang guru tidak dapat mengikuti perkembangan akses informasi yang begitu merajalelahnya dan mendorong pendidikan anti korupsi ayang ada dipersekolahan haruslah menyesuaikan dengan kondisi ini dan pendidikan di era revolusi industri 4.0 harus memberikan muatan kurikulum yang didalamnya sudah terintegrasi dalam sebuah nilai dan karakter yang berbasis pada kompetensi inti dan perang guru maupun orang tua tetap dibutuhkan dalam proses pembelajaran nilai ini dan dituntut kerjasama dalam hal ini serta mind set baik guru maupun orang tua harus bisa mengikuti kondisi yang terjadi pada peserta didik saat ini agar pembelajaran nilai ini selalu ada dalam setiap kesempatan.

Kata kunci: pendidikan anti korupsi, revolusi industri 4.0, nilai dan karakter

### **PENDAHULUAN**

Korupsi merupakan masalah paling krusial yang dihadapi negara dan bangsa Indonesia saat ini. Tindak pidana korupsi yang terjadi terentang mualia dari korupsi kecil-kecilan seperti pemberian uang pelican ketika berurusan dikelurahan sampai korupsi besar-besaran seperti penyelewengan dana Bantuan Likuiditas Bank Indonesia (BLBI) dan yang terakhir korupsi mega proyek e-KTP yang merugikan negara serta melibatkan banyak pihak. Kejadian ini makin mempertegas anggapan bahwa korupsi sudah membudaya dalam kehidupan masyarakat di Indonesia.

Dalam era global, tantangan terbesar justru muncul bukan dari eksternal, melainkan internal. Bangsa kita sekarang umumnya dalam keadaan sakit secara mental karena masyarakat Indonesia sangat dikenal dengan mentalitas buruk. Bangsa yang sudah dilimpahi kekayaan alam dan keadaan geografis yang nyaman justru menjadi porak-poranda karena adanya kasus korupsi yang berakibat kemiskinan, pencurian hak intelektual, banalitas atau kekerasan, perampasan milik rakyat kecil, dan tindakan lain yang ditengarai sudah menjadi hal biasa di negeri ini. Indonesia sudah tercatat sebagai bangsa terkorup di kawasan Asia.

Berdasarkan fakta dipalangan, moral hampir semua pemimpin di Indonesia sudah rusak. Atasan memberi contoh buruk; bawahan pun akan mengikuti. Tidaklah mengherankan, rakyat pun mencontoh para pemimpin yang melakukan sesuatu yang buruk, misalnya korupsi itu salah satu ketidakjujuran. Terjadi suatu lingkaran yang saling bertalian, yaitu karena pejabatnya tidak jujur (Korup), penegak hukumnya tidak loyal, rakyatnya tidak memiliki empati, tidak mempunyai keteguhan hati dan komitmen, pelajar dan mahasiswanya tawuran, dsb. Semua fenomena di atas memiliki factor penyebab utama yaitu masalah nilai moral. Nilai moral sudah tergerus dan tidak teridentifikasi dalam bangsa kita.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memberantas korupsi di bumi Indonesia antara lain dengan membentuk Badan Negara yang diberikan kewenangan luar biasa

seperti Korupsi Pemberantasan Korupsi (KPK). Selain pembentukan badan ini dalam hal strategi pemberantasan korupsi lainnya pelaksanaan pendidikan anti korupsi disekolah secara formal akan memberikan beberapa keuntungan kepada negara baik secara pragmatis maupun secara teoritis dan filosofis. Pertama, lembaga pendidikan formal merupakan lembaga yang sudah stabil. Kedua, tidak menambah budget pemerintah secara besar-besaran. Ketiga, dapat dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan, dan terakhir merupakan investasi bangsa dalam jangka panjang.

## **KAJIAN TEORI**

Jika kita membicarakan pendidikan berarti kita membicarakan persoalan yang mendasar, hakiki, dan menyangkut manusia serta kehidupannya. Segala persoalan pasti akan menyangkut manusia. Oleh karena itu, selama ada kehidupan, selama manusia masih ada di muka bumi, dan selama manusia bernafas, selama itu juga pendidikan tetap ada.

Pendidikan bukan sekedar aktivitas yang didalamnya terjadi transfer ilmu, tetapi lebih dari itu. Pendidikan harus dapat membuat peserta didik mampu mengembangkan dan mengeksplorasi potensi diri, kecerdasan emosi, dan makna eksistensi mereka dalam masyarakat. Akan tetapi seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan ipteks, model atau system pendidikan sudah mulai bergeser menjadi pendidikan tanpa "roh", pendidikan yang "tidak memanusiakan manusia". Atmosfer pendidikan dinegeri ini memang telah mengalami pergeseran makna. Hal ini terbukti dengan semakin menjamurnya sekolah yang menganut system pengelolaan ala perusahaan, meskipun para pelakunya mengaku semua itu bermotif mulia untuk meningkatkan mutu pendidikan.

## **PENDIDIKAN ANTI KORUPSI**

Pendidikan anti korupsi adalah program pendidikan tentang korupsi yang bertujuan untuk membangun dan meningkatkan kepedulian warga negara terhadap bahaya dan akibat dari tindakan korupsi. Target utama pendidikan anti korupsi adalah memperkenalkan fenomena korupsi yang mencakup kriteria, penyebab dan akibatnya, meningkatkan sikap tidak toleran terhadap tindakan korupsi, menunjukkan berbagai kemungkinan usaha untuk melawan korupsi serta berkontribusi terhadap standar yang ditetapkan sebelumnya seperti mewujudkan nilai-nilai dan kapasitas untuk menentang korupsi dikalangan generasi muda. Disamping itu siswa juga dibawa untuk menganalisis nilai-nilai standar yang berkontribusi terhadap terjadinya korupsi serta nilai-nilai yang menolak atau tidak setuju dengan tindakan korupsi. Karena itu pendidikan anti korupsi pada dasarnya adalah penanaman dan penguatan nilai-nilai dasar yang diharapkan mampu membentuk sikap anti korupsi pada peserta didik.

Departemen Pendidikan Lithuania yang telah mengimplementasikan pendidikan anti korupsi dinegaranya sejak 2005, mengatakan bahwa tugas utama dari pendidikan anti korupsi disekolah adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana siswa bisa membedakan antara kejahatan korupsi dengan bentuk kejahatan lainnya, meberikan argument yang logis dan rasional kenapa korupsi dianggap suatu kejahatan, serta menunjukkan cara-cara yang bisa ditempuh dalam mengurangi terjadinya tindakan korupsi. ( Ministry of Education Lithuania, 2006).

Hal yang sama dinyatakan oleh Dharma(2004) secara umum tujuan pendidikan Anti Korupsi adalah: (1) pembentukan dan pengetahuan dan pemahaman mengenai bentuk korupsi dan aspek-aspeknya; (2) pengubahan persepsi dan sikap terhadap korupsi; dan (3) pembentukan keterampilan dan kecakapan baru yang ditujukan untuk melawan korupsi. Dengan ketiga tujuan itu dapat dilihat bahwa pendidikan anti korupsi

meskipun mempunyai sasaran utama sebagai pendidikan nilai akan tetapi tetap meliputi ketiga ranah pendidikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Bloom yaitu pengembangan ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

### **PENGEMBANGAN KARAKTER ANTI KORUPSI**

Pengembangan antikorupsi bukanlah seperangkat atauran perilaku yang dibuat oleh seseorang dan harus diikuti oleh orang lain. Sebagaimana halnya dengan kejahatan lainnya, korupsi juga merupakan sebuah pilihan yang bisa dilakukan atau dihindari. Karena itu pendidikan pada dasarnya adalah mengkondisikan agar perilaku siswa sesuai dengan tuntutan masyarakat. Agar perilaku tersebut dapat menjadi karakter siswa, maka beberapa langkah bisa dilakukan dalam pendidikan anti korupsi menurut ( Montessori: 2012), diantaranya adalah:

- a. melatih siswa untuk mengembangkan pilihan perilakunya. Untuk itu siswa harus diberi tahu tentang hak, kewajiban dan konsekuensi diri tindakan yang dilakukannya. Jika dalam diskusi siswa mengemukakan pilihannya terhadap sesuatu, maka guru bisa memberikan alternative lain, misalnya untuk mendapatkan nilai bagus banyak cara yang bisa dilakukan. Berdasarkan alternative pilihan tersebut siswa bisa menentukan mana yang baik atau yang buruk. Jika siswa mampu memutuskan sendiri berdasarkan pilihan yang dibuatnya, maka mereka juga berani mengatakan tidak atau ya terhadap sesuatu.
- b. memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang luas dengan menciptakan situasi yang fleksibel dimana siswa bisa bekerjasama, berbagi dan memperoleh bimbingan yang diperlukan dari guru. karena itu kegiatan dalam menganalisis kasus, diskusi, bermain peran atau wawancara siswa merupakan situasi yang akan mengembangkan karakter anti korupsi pada diri siswa.
- c. Tidak begitu terfokus pada temuan fakta seperti, berapa persen PNS yang terlibat korupsi, berapa banyak uang negara yang hilang dikorupsi pertahun atau berapa hukuman yang tepat untuk pelaku korupsi dsb. Hal itu juga penting tetapi yang lebih penting adalah bagaimana membantu siswa menemukan sumber informasi, seperti bagaimana dan dengan cara apa informasi bisa dikumpulkan, seberapa penting informasi yang didapatkan, pengetahuan apa yang bisa diandalkan, dan posisi apa yang harus dipilih dsb. Siswa diminta untuk menganalisis posisi yang diambilnya, menyatakan pilihannya dan mengapa posisi lain tidak dimabil. Dengan melatih siswa menggunakan teknik berpikir kritis pertanyaan tersebut dapat dijawabnya.
- d. Melibatkan siswa dalam berbagai aktifitas sosial disekolah dan dilingkungannya. Ini ditunjukkan untuk menanamkan rasa tanggung jawab dan respek pada orang lain dalam rangka melatih mereka untuk berbagi tanggung jawab sosial dimana mereka tinggal. Bukan berarti karakter lain tidak penting tetapi dengan mengemukakan rasa tanggung jawab dan respek pada orang lain akan mengurangi egoism dan mementingkan diri sendiri yang pada umunya banyak dimiliki oleh para koruptor.

### **REVOLUSI INDUSTRI**

Sejarah industry dimulai dari industry 1.0,2.0,3.0, hingga industry 4.0. Fase industry merupakan *real change* dari perubahan yang ada. Industri 1.0 ditandai dengan mekanisme produksi untuk menunjang efektivitas dan efisiensi aktivitas manusia, industry 2.0 dicirikan oleh produksi massa dan standarisasi mutu, industry 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot.

Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industry 3.0 yang ditandai dengan cyber fisik dan kolaborasi manufaktur ( Herman et al, 2015; Irianto, 2017). Istilah industry 4.0 berasal dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerisasi manufaktur.

Lee et al (2013) menjelaskan, industry 4.0 ditandai dengan peningkatan digitalisasi manufaktur yang didorong oleh empat factor:

- 1) peningkatan Volume data, kekuatan komputasi, dan konektivitas.
- 2) Munculnya analisis, kemampuan, dan kecerdasan bisnis
- 3) Terjadinya bentuk interaksi baru antara manusia dengan mesin;
- 4) Perbaikan industry transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika dan 3D Printing

Lifter dan Tsschiener (2013) menambahkan, prinsip dasar industry 4.0 adalah penggabungan mesin, alur kerja, dan system, dengan menerapkan jaringan cerdas di sepanjang rantai dan proses produksi untuk mengendalikan satu sama lain secara mandiri.

Herman et al (2016) menambahkan, ada empat desain prinsip industry 4.0. Pertama, interkoneksi (sambungan) yaitu kemampuan mesin, perangkat, sensor dan orang untuk terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui Internet Of Thing (IoT) atau Internet Of People (IoP). Prinsip ini membutuhkan kolaborasi, keamanan dan standar. Kedua, Transparansi informasi merupakan kemampuan system informasi untuk menciptakan salinan virtual dunia fisik dengan memperkaya model digital dengan data sensor termasuk analisis data dan penyediaan informasi. Ketiga, bantuan teknis yang meliputi; (a) kemampuan system bantuan untuk mendukung manusia dengan menggabungkan dan mengevaluasi informasi secara sadar untuk membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah mendesak dalam waktu singkat; (b) kemampuan system untuk mendukung manusia dengan melakukan berbagai tugas yang tidak menyenangkan, terlalu melelahkan, atau tidak aman; (c) meliputi bantuan visual dan fisik. Keempat, keputusan terdesentralisasi yang merupakan kemampuan system fisik maya untuk membuat keputusan sendiri dengan menjalankan tugas seefektif mungkin.

Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomasi hampir disemua bidang. Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital dan biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia ( Tjandrawinata, 2016).

Industri 4.0 sebagai fase revolusi teknologi mengubah cara beraktivitas manusia dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi dari pengalaman hidup sebelumnya. Manusia bahkan akan hidup dalam ketidakpastian ( uncertainty) global, oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan untuk memprediksi masa depan yang berubah sangat cepat. Tiap negara harus merespon perubahan tersebut secara terintegrasi dan komprehensif. Respon tersebut dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan politik global, mulai dari sektor public, swasta, akademisi, hingga masyarakat sipil sehingga tantangan industry 4.0 dapat dikelola menjadi peluang.

Wolter mengidentifikasi tantangan industry 4.0 sebagai berikut;(1) masalah keamanan teknologi informasi;(2) keandalan dan stabilitas mesin produksi ;(3) kurangnya keterampilan yang memadai; (4) keengganan untuk berubah oleh para pemangku kepentingan; dan (5) hilangnya banyak pekerjaan karena berubah menjadi otomatisasi (Sung, 2017). Lebih spesifik, Hecklau et al (2016) menjelaskan tantangan industry 4.0 sebagai berikut:

Tabel. Tantangan Industri 4.0 ( Hecklau et al, 2016)

Tantangan Ekonomi	1. Globalisasi yang terus berlanjut:
-------------------	--------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. keterampilan antar budaya</li> <li>b. kemampuan berbahasa</li> <li>c. Fleksibilitas waktu</li> <li>d. Keterampilan jaringan</li> <li>e. Pemahaman proses</li> <li>2. Meningkatnya kebutuhan akan inovasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemikiran wirausaha</li> <li>b. kreativitas</li> <li>c. pemecahan masalah</li> <li>d. bekerja dibawah tekanan</li> <li>e. pengetahuan mutakhir</li> <li>f. keterampilan teknis</li> <li>g. keterampilan penelitian</li> <li>h. keterampilan proses</li> </ul> </li> <li>3. Permintaan untuk orientasi layanan yang lebih tinggi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pemecahan konflik</li> <li>b. kemampuan komunikasi</li> <li>c. kemampuan kompromi</li> <li>d. keterampilan berjejaring</li> </ul> </li> <li>4. Tumbuh kebutuhan untuk kerjasama dan kolaboratif: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu berkompromi dan kooperatif</li> <li>b. kemampuan bekerjasama dalam tim</li> <li>c. kemampuan komunikasi</li> <li>d. keterampilan berjejaring.</li> </ul> </li> </ul>
Tantangan Besar	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Perubahan demografi dan nilai sosial <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kemampuan mentransfer pengetahuan</li> <li>b. penerimaan rotasi tugas kerja dan perubahan pekerjaan yang terkait ( toleransi ambiguitas)</li> <li>c. fleksibilitas waktu dan tempat</li> <li>d. keterampilan memimpin</li> </ul> </li> <li>2. Peningkatan kerja virtual: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. fleksibilitas waktu dan tempat</li> <li>b. keterampilan teknologi</li> <li>c. Keterampilan media</li> <li>d. Pemahaman keamanan TI</li> </ul> </li> <li>3. Pertumbuhan Kompleksitas proses <ul style="list-style-type: none"> <li>a. keterampilan teknis</li> <li>b. pemahaman proses</li> <li>c. motivasi belajar</li> <li>d. toleransi ambiguitas</li> <li>e. pengambilan keputusan</li> <li>f. penyelesaian masalah</li> <li>g. keterampilan analisis</li> </ul> </li> </ul>
Tantangan Teknis	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan teknologi dan penggunaan data eksponensial <ul style="list-style-type: none"> <li>a. keterampilan teknis</li> <li>b. kemampuan analisis</li> <li>c. Efisiensi dalam bekerja dengan data</li> <li>d. keterampilan koding</li> <li>e. kemampuan memahami keamanan TI</li> <li>f. kepatuhan</li> </ul> </li> <li>2. Menumbuhkan kerja kolaboratif: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. mampu bekerja dalam tim</li> <li>b. kemampuan komunikasi virtual</li> <li>c. keterampilan media</li> <li>d. Pemahaman keamanan TI</li> </ul> </li> </ul>

	e. Kemampuan untuk bersikap Kooperatif
Tantangan Lingkungan	Perubahan iklim dan kelangkaan sumber daya: a. Pola pikir berkelanjutan b. motivasi menjaga lingkungan c. kreativitas untuk mengembangkan solusi keberlanjutan baru
Tantangan Politik dan Aturan	1. Standarisasi: a. keterampilan teknis b. keterampilan koding c. pemahaman proses 2. keamanan data dan privasi a. Pemahaman keamanan teknologi informasi b. kepatuhan.

Irianto (2017) menyederhanakan tantangan industry 4.0 yaitu: (1) kesiapan industry ; (2) tenaga kerja terpercaya; (3) kemudahan pengaturan sosial budaya; dan (4) Diversifikasi dan penciptaan lapangan kerja dan peluang industry 4.0. yaitu; Inovasi ekosistem, Basis industry yang kompetitif, Investasi pada teknologi; dan integrasi Usaha kecil dan Menengah (UKM) dan kewirausahaan.

## PEMBAHASAN

Pendidikan anti korupsi seyogyanya sudah diajarkan oleh orang tua sedari dini sekali sewaktu masih didalam buaian dan menginjak usia balita terkadang orang tua secara tidak mengajarkan banyak sekali hal yang sebetulnya bisa menjadi bibit-bibit korupsi yang dikemudian hari dirasakan menjadi hal yang sudah menjadi kebiasaan bagi anak dan hal ini yang akan di contoh dan ditiru dalam kehidupan mereka yang diberikan oleh orang tua sebagai pondasi dasar yang membentuk karakter anak di awal mula, sebagai contoh hal yang tidak disadari oleh orang tua adalah hal sepele mengenai berbohong dan melibatkan anak, seperti contoh kalau ada seorang tamu yang sebetulnya tidak ingin ditemui, maka orang tua biasanya bilang saja ibu atau bapak tidak ada dirumah dan hal ini terlihat sepele, namun ini akan membekas bagi anak dan dianggapnya bahwa berbohong itu hal yang biasa dan hal ini yang akan menjadi karakter yang didapatkan anak dari rumah sebagai pondasi pembentukan karakter mereka melalui figure orang tua yang memberikan contoh.

Setelah menginjak usia sekolah, maka sang anak diperlihatkan lagi oleh beberapa contoh dilapangan yang dilakukan oleh orang tua mulai dari masuk sekolah yang pavorit, orang tua rela menyogok dengan jumlah tertentu agar masuk disekolah yang orang tua inginkan dan hal ini berlanjut pada sekolah di tingkat atas selanjutnya dan hal ini juga terjadi pada sekolah tinggi ataupun masuk pada jalur perguruan tinggi dan pada akhirnya setelah lulus kuliahpun si anak dihadapkan pada bahwa untuk mendapatkan pekerjaan yang diinginkan harus juga menyiapkan duit atau dana agar dapat diterima sebagai PNS atau ASN dengan nominal tertentu sehingga dapat diterima dan hal inilah yang semakin membentuk karakter anak dalam bertindak dan berfikir bahwa hal tersebut sudah menjadi hal yang biasa mengingat sudah hampir setiap kali dia melihat yang sudah menjadi biasa dan hal ini akan dilanjutkan bila mana sudah bekerja, maka hal tersebut juga akan dilakukan oleh sang anak karena sudah dianggap hal yang biasa dan dianggap benar.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, maka peran orang tua sedikit banyaknya porsi mereka akan berkurang mengingat anak-anak usia balita saat ini pun sudah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai teman bermain maupun

ajang belajar untuk membantu mempermudah semua tugas yang diberikan oleh guru di sekolah dan hal ini akan semakin menjadi boomerang bagi orang tua dalam hal mengontrol apa saja yang dilakukan oleh anak dengan dunia virtualnya dan bila dikaitkan dengan revolusi industri 4.0. maka ini akan sangat mengubah beberapa karakter dari anak yang dengan mudah mengakses segala informasi yang didapatkan dalam hitungan detik informasi yang mereka inginkan dan hal ini dari sisi positifnya sungguh sangat baik sebab akses informasi dan IPTEKS yang mereka kuasai adalah hal yang baik dan membuat ilmu pengetahuan seperti dalam gengaman, namun terkadang kita lupa bahwa hal yang positif tadi juga biasanya diikuti oleh hal negatifnya dan hal inilah yang menjadi boomerang buat kita sebagai orang tua dalam menghadapi revolusi industri 4.0 . ini yang terkadang orang tua maupun guru yang ada di sekolah harus juga dengan cepat mengikuti perkembangan dalam penggunaan TI agar jangan sampai ketinggalan sama peserta didik yang jauh lebih cepat dan mumpuni dalam hal mengakses informasi ilmu pengetahuan hal ini tentunya tidak jarang akan membuat guru atau orang tua akan ketinggalan akses yang informasi yang lebih dahulu diketahui anak atau peserta didik dan hal ini sangat ironis tentunya mengingat guru atau orang tua dianggap orang yang lebih tahu dibanding mereka dan hal ini tentunya akan menumbuhkan rasa ketidakpercayaan anak atau peserta didik terhadap guru atau orang tua dan mereka lebih percaya kepada gadget yang mereka gunakan sebagai pedoman dalam akses informasi dan bahkan tidak mungkin akan menjadi pegangan hidup mereka dalam mengakses informasi hal ini disebabkan semua akses informasi yang mereka ingin ketahui ada dalam satu gengaman hal ini tentunya akan mengurangi peran guru maupun orang tua dalam membentuk karakter mereka, karena mereka berpikir bahwa informasi yang benar dan akurat yang mereka dapatkan adalah melalui dunia virtual yang mereka pegang dalam gengaman mereka dan hal ini menjadi suatu problema tersendiri dalam hal membentuk karakter peserta didik bagi guru maupun orang tua di masa revolusi industri 4.0 ini.

Perlunya Kurikulum yang berbasis karakter yang diberikan pada setiap mata kuliah yang diajarkan di perguruan tinggi terutama pemberian mata kuliah tentang *entrepreneur* yang didalamnya memberikan nilai karakter dan penempatan *problem solving* dalam setiap permasalahan dan mengatasi sebuah fenomena yang terjadi, dan perkembangan teknologi di revolusi ke 4.0 ini telah mengubah dalam banyak hal kehidupan manusia, sebagai contoh saja di bidang transportasi dengan semakin mudahnya mengakses transportasi dalam bentuk Go-jek atau transportasi *online* yang sangat mempengaruhi semua sendi dalam kehidupan kita.

Ada sedikit jika kita kembali kepada beberapa teori yang menyatakan tentang perubahan “ *Change or Die* ” yang dituliskan oleh Rhenald Kasali menyatakan bahwa kita tidak bisa menghalangi perubahan itu karena kita harus bisa mengikuti perkembangan perubahan itu karena kalau kita tidak mengikutinya, maka kita akan tertinggal sangat jauh dan kita harus mengejar ketertinggalan itu, banyak sekali hal yang sudah berubah di revolusi industri ke 4.0 yang mengubah sendi kehidupan kita di bidang perbankan yang selama ini dilayani oleh orang dan sekarang sudah diganti dengan peran robot yang menggantikan peran manusia dan masih banyak lagi hal yang menyebabkan perubahan dalam bidang industri baik produk maupun jasa, dan untuk menjadi pengusaha saja kita tidak perlu mempunyai perusahaan atau modal yang besar dan cukup dengan aplikasi penjualan yang harus kita punyai sebagai contoh Buka lapak. com, Toko pedia dan bisnis di bidang *e-Comerce* yang semakin marak saat ini menjadi persaingan yang membuat semakin maraknya bisnis-bisnis online yang membuat dunia *entrepreneur* semakin marak .

Makin maraknya perkembangan didunia IT, ini membuat dunia pendidikan terutama dalam bidang pendidikan dasar dan menengah yang menjadi tertantang dalam menghadapi kondisi saat ini dengan memuat kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi di abad 21 dan semakin maraknya perkembangan dunia IT yang tidak bisa terbendung lagi, para Guru seharusnya dapat membuat RPS dan Silabus yang disesuaikan dengan kondisi saat ini, dan hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para Guru yang berada di diluar daerah yang sangat kurangnya akses informasi yang membuat PTS yang ada di daerah menjadi tertinggal dalam bidang IT dan ketertinggalan ini harus cepat dikejar kalau tidak kita sebagai guru yang ada didaerah akan jauh tertinggal dan perubahan akan membuat kita akan tertinggal bila tidak ikut mengikuti perubahan tersebut.

Guru yang mempunyai tugas *transfer of knowledge* saat ini menjadi sangat bomerang bila Siswa yang didik malah lebih tahu dibanding dosen yang mendidiknya dan hal ini membuat perkembangan teknologi membuat dosen menjadi tertinggal bila tidak mengikuti perubahan dan bukan tidak mungkin bila dosen tidak berubah dalam hal inovasi mengajar dalam penggunaan Teknologi yang berkembang pesat saat ini, maka dosen itu bisa saja dinggap tertinggal bila tidak mengikuti perubahan tersebut. Dan sebagai dosen yang bertugas mentransfer *knowledge* hendaknya kita mengikuti perubahan terus dan mau belajar dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat supaya dosen tidak tertinggal bila tidak mengikuti perubahan tersebut.

### **KEMAMPUAN MENTRANSFER ILMU PENGETAHUAN PENDIDIK**

Memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang luas dengan menciptakan situasi yang fleksibel dimana siswa bisa bekerjasama, berbagi dan memperoleh bimbingan yang diperlukan dari guru. karena itu kegiatan dalam menganalisis kasus, diskusi, bermain peran atau wawancara siswa merupakan situasi yang akan mengembangkan karakter anti korupsi pada diri siswa dan hal ini tentunya akan semakin menarik unuk dilakukan dengan dunia virtual yang ada di revolusi industry 4.0 yang membantu guru dan peserta didik untuk mempermudah memahami nilai atau karakter yang ingin di tanamkan kepada anak atau peserta didik yang disisipkan melalui bermain peran yang didalamnya disisipkan muatan nilai atau karakter yang dapat tersampaikan kepada siswa dalam setiap kompetensi inti yang diharapkan ada dalam setiap pembelajaran pendidikan anti korupsi dalam mata pelajaran yang didapatkan di sekolah.

Dalam revolusi 4.0 peningkatan kerja virtualakan semakin menjadi- jadi dan dengan pemafaatan teknologi yang tinggi tentunya akan mengurangi tugas guru sebagai transfer knowledge akan menjadi tantangan tersendiri karena guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi dalam mentranfer knowledge agar yang disampaikan tidak basi atau cenderung tekstual dan hal ini juga akan berubah kea rah yang kontekstual dan hal yang dapat menarik minat merka dalam belajar karena tidak monoton dan membosankan sehingga guru sangat sulit untuk bisa menerapkan nilai anti korupsi dalam setiap materi yang akan diajarkan karena sudah tidak menarik dan hal ini mengalahkan ketertarikan mereka dalam menggunakan gadget yang ada dalam genggamannya.

### **KESIMPULAN**

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa di revolusi industry 4.0 ini pendidikan anti korupsi haruslah bisa bertransformasi dan melakukan inovasi mengingat semakin maju dan berkembangnya teknologi dan ini menjadi pegangan dalam bentuk gadget anak-anak yang setiap hari mereka akses dalam penggunaan informasi yang mereka dapatkan hal ini seharusnya jangan sampai menjadikan orang tua atau guru menjadi ketinggalan informasi dan tetap diperlukan peran orang tua dalam mendampingi

dalam setiap kegiatan yang dilakukan baik dalam dunia virtual yang dilakukan dan diberikan penjelasan setiap nilai yang terdapat dalam sebuah pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari yang dimasukkan dalam Kurikulum inti yang disebarluaskan dalam setiap proses pembelajaran. Kurikulum yang berada dipersekolahan saat ini harus disesuaikan dengan kondisi revolusi 4.0 yang dihadapi saat ini dimana peran serta guru sudah sangat berkurang dalam memberikan motivasi belajar dengan menggunakan media virtual yang lebih cepat dipahami oleh anak-anak di generasi X ini dan dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam revolusi industri 4.0 dengan cara merubah mind set baik orang tua maupun guru dalam hal perkembangan IPTEKS yang sangat mempengaruhi semua sendi dalam kehidupan dan tidak terkecuali dalam pendidikan berbasis nilai dalam membentuk karakter yang bebas dari korupsi dimasa depan nanti dan semua pihak diharapkan bertanggung jawab dalam mengatasi korupsi yang terjadi di Indonesia dan bukan hanya KPK saja, namun semua elemen yang ada di masyarakat dalam membangun karakter anti korupsi demi masa depan bangsa kita di kemudian hari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dharma, B. (2004, 10 25). Korupsi dan Budaya. *Kompas*.
- Hamirul. (2018, 03 30). Kurikulum Berbasis Sebuah Nilai di tengah revolusi Industri 4.0. *Suara Bute Sarko*.
- Hamirul, D. E. (2017). Peranan pendidikan Karakter Dalam Rangka Mencegah kasus Korupsi Dimasa Depan ( kajian Studi Teori Vroom). *Asosiasi Ilmuan Administrasi Negara* (pp. 293-302). Purwokerto: Universitas Jendral Sudirman.
- Herman, M. P. (2016). Design Principles For Industrie 4.0 Scenarios. *Hawaiian International Conference On Systems Science*. Hawai.
- Irianto, D. (2017). Industry 4.0; the Challenges Of Tomorrow. *Seminar nasional Teknik Industri*. Malang.
- Lee, J. L. (2013). Recent Advances and Trends In Predictive Manufacturing System In Big Data Environment. *Manuf. Left*, 38-41.
- Lifter, M. &. (2013). *The Internet of Thing and the future of manufacturing*. McKinsey & Company.
- Manurung, R. T. (2012). Pendidikan Anti Korupsi Sebagai Satuan Pembelajaran Berkarakter dan Humanistik. *Sosioteknologi*, 232-244.
- Montessori, M. (2012). Pendidikan Antikorupsi Sebagai Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Demokrasi*, 293-301.
- Sung, T. (2017). Industri 4.0; A korea Perspective. *Technological Forecasting and Social Change*. 1-6.
- Tjandrawina, R. (2016). Industri 4.0; Revolusi Industri abad ini dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi. *Medicinus*.