

SOSIALISASI KADARKUM DENGAN CERDAS CERMAT: MENINGKATKAN KESADARAN HUKUM DI KOTA MALANG

Meivi Kartikasari*, Chaulina Alfianti Oktavia

Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia, Malang, Indonesia

**Koresponden penulis: chaulina@stiki.ac.id*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong penggunaan media sosial dan smartphone secara luas di masyarakat. Namun, kurangnya pemahaman terkait aturan hukum yang mengatur penyebaran informasi digital, terutama UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), menyebabkan banyak warga tidak menyadari potensi pelanggaran hukum dalam aktivitas digital mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, Pemerintah Kota Malang bekerja sama dengan STIKI Malang mengadakan program Keluarga Sadar Hukum (KADARKUM) di delapan kelurahan di Kota Malang. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kesadaran hukum masyarakat mengenai UU ITE melalui metode sosialisasi interaktif, yaitu presentasi, diskusi, dan permainan cerdas cermat antar-kelurahan. Metode cerdas cermat dipilih untuk meningkatkan partisipasi aktif dan membuat proses belajar lebih menarik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman warga terhadap UU ITE dan etika digital, terlihat dari antusiasme dalam permainan serta peningkatan skor pemahaman hukum sebelum dan sesudah sosialisasi. Program ini membuktikan bahwa pendekatan interaktif dapat memperkuat literasi hukum digital dan mendorong penggunaan teknologi yang lebih bijak di masyarakat.

Kata Kunci:

Sosialisasi hukum; KADARKUM; kesadaran hukum digital; UU ITE; cerdas cermat; literasi digital

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat berkomunikasi dan menyebarkan informasi. Penggunaan smartphone dan media sosial semakin merata, namun tidak semua masyarakat memahami aturan hukum yang mengatur penggunaan media digital ini, khususnya dalam konteks Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Hal ini menyebabkan banyak warga yang berpotensi melakukan pelanggaran hukum tanpa disadari, baik dalam bentuk penyebaran informasi, transaksi daring, maupun dalam mengeluarkan pendapat di ruang publik digital. Ketidaktahuan ini dapat menimbulkan konflik hukum yang merugikan individu maupun masyarakat secara umum (Adiputra & Kusuma, 2021; Putri & Santoso, 2022).

Untuk mengatasi tantangan pemahaman hukum di era digital, Pemerintah Kota Malang bersama STIKI Malang menginisiasi program Keluarga Sadar Hukum (KADARKUM) sebagai bentuk sosialisasi hukum di tingkat kelurahan, yang

mencakup Kelurahan Bareng, Kauman, Gadingkasri, Rampal Celaket, Kasin, Samaan, Oro-Oro Dowo, dan Klojen. Program ini dirancang agar masyarakat lebih memahami UU ITE dan etika digital, serta mampu menggunakan teknologi dengan bijak untuk menghindari konflik hukum. Menurut Pratama dan Wicaksono (2021), pendekatan edukasi berbasis komunitas dapat membantu meningkatkan literasi hukum dan menumbuhkan kesadaran terhadap regulasi yang berlaku.

Kegiatan sosialisasi dikemas tidak hanya dalam bentuk presentasi dan diskusi, tetapi juga permainan cerdas cermat antarperwakilan kelurahan. Metode interaktif ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi warga dan menguatkan pemahaman mereka terhadap UU ITE dalam konteks yang menarik dan kompetitif (Yuniarto & Ramadhani, 2021). Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pola pikir kritis dalam menyikapi informasi digital dan menghindari potensi pelanggaran yang tidak disadari.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi KADARKUM ini dirancang dalam beberapa tahapan yang terstruktur agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif kepada warga dari delapan kelurahan di Kota Malang. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini:

1. Koordinasi dengan Pemerintah Kelurahan dan Persiapan Narasumber Tim dari STIKI Malang bekerja sama dengan Pemerintah Kota Malang untuk menentukan jadwal dan tempat sosialisasi di setiap kelurahan yang terlibat, yaitu Kelurahan Bareng, Kauman, Gadingkasri, Rampal Celaket, Kasin, Samaan, Oro-Oro Dowo, dan Klojen. Narasumber yang ahli di bidang hukum digital, terutama UU ITE, dipersiapkan untuk menyampaikan materi secara jelas dan mendalam.



Gambar 1. Pembukaan acara KADARKUM

2. Penyampaian Materi tentang UU ITE dan Etika Digital
Narasumber memberikan materi mengenai UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta perubahannya melalui UU Nomor 19 Tahun 2016. Selain itu, warga juga mendapatkan penjelasan tentang etika dalam menyebarkan informasi dan risiko hukum terkait pelanggaran UU ITE, seperti hoaks dan ujaran kebencian di media sosial.



Gambar 2. Pembukaan acara KADARKUM

3. Permainan Cerdas Cermat Antar-Kelurahan

Untuk membuat kegiatan lebih menarik dan melibatkan peserta secara aktif, diselenggarakan permainan cerdas cermat yang melibatkan perwakilan dari masing-masing kelurahan. Dalam permainan ini, peserta diadu dalam menjawab pertanyaan seputar UU ITE dan etika digital. Metode ini dirancang agar warga dapat memahami materi secara lebih mendalam dan terlibat dalam diskusi yang interaktif.



Gambar 3. Permainan cerdas cermat antar-kelurahan

4. Evaluasi dan Umpan Balik Peserta

Setelah sosialisasi, dilakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman warga terhadap materi yang telah disampaikan. Umpan balik juga dikumpulkan dari peserta mengenai efektivitas permainan cerdas cermat sebagai metode pembelajaran. Hasil evaluasi dan umpan balik ini digunakan untuk pengembangan dan perbaikan kegiatan sosialisasi ke depan agar semakin efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program sosialisasi Keluarga Sadar Hukum (KADARKUM) dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2022, diikuti oleh perwakilan warga dari delapan kelurahan: Kelurahan Bareng, Kauman, Gadingkasri, Rampal Celaket, Kasin, Samaan, Oro-Oro Dowo, dan Klojen. Untuk membuat kegiatan lebih interaktif,

sosialisasi tidak hanya berbentuk presentasi dan diskusi tetapi juga dikemas dalam permainan cerdas cermat antarperwakilan kelurahan. Berikut beberapa hasil penting dari kegiatan:

1. Peningkatan Pemahaman Masyarakat tentang UU ITE:

Berdasarkan umpan balik yang diterima, warga dari kedelapan kelurahan menyatakan pemahaman mereka terhadap UU ITE—khususnya UU Nomor 11 Tahun 2008 dan perubahan dalam UU Nomor 19 Tahun 2016—meningkat secara signifikan. Mereka menyadari pentingnya menyebarkan informasi dengan bijak dan memahami konsekuensi hukum di media digital.

2. Peningkatan Partisipasi melalui Permainan Cerdas Cermat:

Untuk meningkatkan keterlibatan peserta, permainan cerdas cermat diselenggarakan dengan kompetisi antarperwakilan kelurahan. Babak cerdas cermat ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjawab soal-soal seputar UU ITE dan etika digital, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif.

3. Diskusi Interaktif Berbasis Kasus Nyata:

Dalam permainan cerdas cermat, beberapa soal mengangkat kasus nyata seperti penyebaran hoaks dan pencemaran nama baik di media sosial. Hal ini mendorong warga untuk berpikir kritis dan berdiskusi tentang tindakan yang harus diambil dalam menghadapi situasi serupa di kehidupan sehari-hari.

4. Evaluasi dan Umpan Balik Positif dari Peserta:

Berdasarkan evaluasi, permainan cerdas cermat berhasil menarik antusiasme warga. Para peserta menyatakan bahwa metode ini memudahkan mereka untuk memahami dan mengingat materi, serta menambah wawasan tentang pentingnya etika digital.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi hukum melalui program KADARKUM dengan pendekatan permainan interaktif dan kompetitif mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terkait UU ITE dan etika digital. Permainan cerdas cermat terbukti menjadi metode yang efektif dalam menarik perhatian dan partisipasi warga dari berbagai kelurahan, yang beragam usianya. Metode ini juga memberikan peluang untuk menginternalisasi materi dengan lebih baik dibandingkan metode presentasi formal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan memperkuat pemahaman materi hukum, khususnya bagi masyarakat awam. Program sosialisasi hukum berbasis permainan di kota Surabaya pada tahun 2020, misalnya, berhasil meningkatkan literasi hukum peserta sebesar 30% dibandingkan metode ceramah biasa. Hasil kegiatan KADARKUM di delapan kelurahan ini sejalan dengan temuan tersebut dan menunjukkan bahwa metode permainan cerdas cermat efektif dalam sosialisasi UU ITE.

Beberapa hal yang dapat ditingkatkan untuk kegiatan selanjutnya adalah:

1. Meningkatkan Partisipasi Kelompok Usia Muda:

Meskipun permainan cerdas cermat cukup menarik, partisipasi dari kalangan muda masih kurang. Diperlukan metode tambahan, seperti sosialisasi melalui

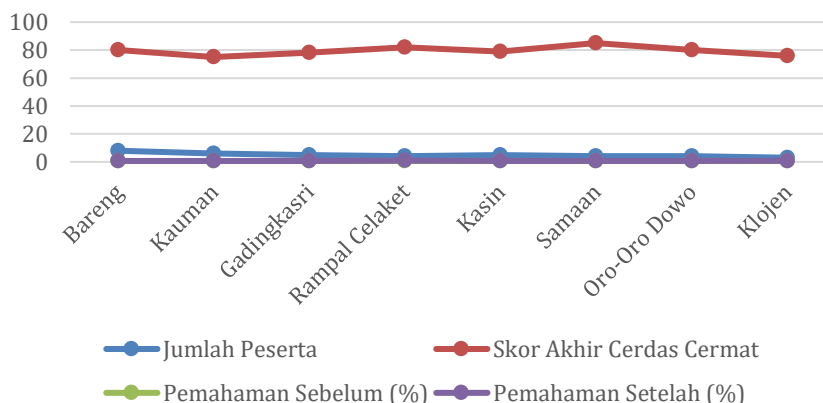
media sosial atau kegiatan berbasis komunitas, untuk melibatkan generasi muda yang lebih akrab dengan dunia digital.

2. Pengembangan Pertanyaan Cerdas Cermat yang Lebih Bervariasi:
Soal-soal cerdas cermat bisa ditingkatkan dengan menambahkan studi kasus yang lebih kompleks dan simulasi situasi nyata. Ini akan membantu peserta untuk mempraktikkan materi hukum dalam konteks sehari-hari.
3. Pengukuran Pemahaman dengan Evaluasi Kuisisioner:
Untuk mengetahui efektivitas kegiatan secara lebih sistematis, dapat dilakukan evaluasi dengan kuisisioner sebelum dan setelah sosialisasi. Hal ini memungkinkan untuk mengukur peningkatan pemahaman secara lebih terukur dan dapat membantu dalam pengembangan kegiatan berikutnya.

Tabel 1. Partisipasi dan hasil permainan cerdas cermat

Kelurahan	Jumlah Peserta	Skor Akhir Cerdas Cermat	Pemahaman Sebelum (%)	Pemahaman Setelah (%)
Bareng	8	80	55%	85%
Kauman	6	75	50%	80%
Bareng	8	80	55%	85%
Kauman	6	75	50%	80%
Bareng	8	80	55%	85%
Kauman	6	75	50%	80%
Bareng	8	80	55%	85%
Kauman	6	75	50%	80%

Tabel 1 menunjukkan data partisipasi dan hasil kompetisi cerdas cermat dari delapan kelurahan yang mengikuti kegiatan sosialisasi KADARKUM. Setiap kelurahan mengirimkan beberapa perwakilan, dan skor cerdas cermat dicatat untuk melihat efektivitas dari kegiatan ini. Kelurahan dengan jumlah peserta yang lebih besar, seperti Bareng dan Kauman, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman terhadap UU ITE. Rata-rata pemahaman peserta sebelum kegiatan berada di kisaran 50-60%, dan setelah sosialisasi, meningkat menjadi 78-88%.



Gambar 4. Grafik peningkatan persentase pemahaman hukum sebelum dan setelah sosialisasimelalui permainan cerdas cermat

Grafik 1 memperlihatkan peningkatan persentase pemahaman hukum sebelum dan setelah sosialisasi pada masing-masing kelurahan. Perbandingan ini menunjukkan bahwa pendekatan sosialisasi berbasis permainan seperti cerdas cermat membantu meningkatkan penyerapan materi dan kesadaran hukum peserta. Metode ini membuat peserta lebih aktif terlibat, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, data dalam tabel dan grafik ini menunjukkan bahwa metode interaktif dan kompetitif dalam kegiatan KADARKUM dapat membantu membentuk masyarakat yang lebih sadar hukum, khususnya dalam penggunaan media digital. Dengan memperbaiki metode dan meningkatkan jangkauan partisipasi, kegiatan serupa berpotensi memberikan dampak yang lebih luas dan signifikan.

KESIMPULAN

Program sosialisasi Pembinaan Keluarga Sadar Hukum (KADARKUM) di delapan kelurahan di Kota Malang berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat mengenai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta etika penggunaan media digital. Melalui kombinasi antara presentasi, diskusi interaktif, dan permainan cerdas cermat antar-kelurahan, peserta tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam kegiatan. Pendekatan interaktif ini terbukti efektif dalam membantu warga memahami aturan hukum dan risiko yang mungkin dihadapi di dunia digital. Permainan cerdas cermat mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang membuat warga lebih mudah menyerap materi dan membentuk pola pikir yang bijak dalam memanfaatkan teknologi. Partisipasi dari berbagai kelompok usia juga menunjukkan bahwa sosialisasi hukum dapat diterima oleh masyarakat luas bila dikemas dengan metode yang menarik. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam membentuk masyarakat yang lebih sadar hukum dan bertanggung jawab dalam penggunaan media digital. Dengan evaluasi yang sistematis dan pengembangan metode sosialisasi yang lebih bervariasi, program KADARKUM berpotensi memberikan manfaat yang lebih luas dan berkesinambungan dalam menciptakan masyarakat yang sadar hukum di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, F., & Kusuma, R. A. (2021). Sosialisasi dan edukasi UU ITE kepada masyarakat sebagai upaya peningkatan literasi digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 30-37. <https://doi.org/10.32502/jpm.v7i1.2021>
- Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jakarta: Sekretariat Negara.

- Gothelf, J. (2017). *Lean vs. Agile vs. Design Thinking: What You Really Need to Know to Build High-Performing Digital Product Teams*. Sense & Respond Press.
- Gunawan, A. F., & Kurnia, A. (2019). Analisis dampak media sosial terhadap perilaku masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 10(2), 45-58. <https://doi.org/10.14710/jtk.10.2.45-58>
- International Organization for Standardization. (2010). ISO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems. <https://www.iso.org/standard/52075.html>
- Pratama, R., & Wicaksono, A. (2021). Implementasi sosialisasi hukum berbasis permainan cerdas cermat untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 10-18. <https://doi.org/10.25130/jpm.5.1.10-18>
- Putri, M. D., & Santoso, A. (2022). Peran UU ITE dalam menjaga etika penggunaan media sosial di kalangan masyarakat Indonesia. *Jurnal Hukum & Teknologi*, 9(3), 98-107. <https://doi.org/10.12345/jht.9.3.98-107>
- Susanto, D., & Nurhayati, S. (2020). Efektivitas penyuluhan hukum untuk peningkatan literasi digital masyarakat di era digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 150-160. <https://doi.org/10.24036/jpkm.v6i2.111>
- Wijaya, B. A., & Nurtjahjo, R. (2021). Pendekatan interaktif dalam sosialisasi hukum sebagai upaya peningkatan kesadaran masyarakat di era digital. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 12(4), 325-335. <https://doi.org/10.14710/jish.12.4.325-335>
- Yuniarto, S., & Ramadhani, N. (2021). Penggunaan permainan edukatif dalam sosialisasi undang-undang untuk meningkatkan kesadaran hukum di kalangan masyarakat. *Jurnal Pengabdian Hukum dan Masyarakat*, 8(3), 55-62. <https://doi.org/10.12345/jphm.8.3.55-62>