

Pengenalan Undang-Undang ITE di SMPN 4 Talun Edukasi Untuk Generasi Digital

¹Sonia Ayu Indah Putri, ²Novrihan Leily Nasution,
³Anggie Yolanda Ritonga, ⁴Rini Delvia Dewi, ⁵Endriyawati Zega,
⁶Desi Anugrah Sari Harahap, ⁷Wahyu Wandu Rawan, ⁸Maulana Priagi

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Labuhanbatu

Email: [1soniayuckp@gmail.com](mailto:soniayuckp@gmail.com), [2novrihanleily557@gmail.com](mailto:novrihanleily557@gmail.com),
[3anggieyolanda2@gmail.com](mailto:anggieyolanda2@gmail.com), [4rinidelviadewi@gmail.com](mailto:rinidelviadewi@gmail.com), [5endrizega@gmail.com](mailto:endrizega@gmail.com),
[6ddesi2273@gmail.com](mailto:ddesi2273@gmail.com), [7wahyuwandu516@gmail.com](mailto:wahyuwandu516@gmail.com), [8maulana.priagi01@gmail.com](mailto:maulana.priagi01@gmail.com)

Corresponding Author : soniayuckp@gmail.com

Abstract

Community Service (PKM) introduction of the Electronic Information and Transaction Law (UU ITE) at SMPN 4 Talun as an educational effort for students in facing challenges in the digital era. With the rapid development of information technology, understanding the law related to the use of information technology is very important, especially among students. This activity includes socialization, presentations, discussions, and poster making aimed at raising students' awareness of their rights and obligations in cyberspace. Evaluation results showed that students' understanding of the ITE Law increased from 30% to 80% after the activity was implemented, with many students participating and sharing experiences related to the use of social media. Feedback from students was very positive, indicating the need for continued legal education. This activity is expected to form a digital generation that is smart and responsible in use, and can make a positive contribution to the use of information technology.

Keywords: Undang-Undang ITE, Information Technology, Legal Education, Legal Awareness, Digital Generation.

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang terus berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian penuh dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan pelajar. Meskipun perkembangan teknologi membawa banyak manfaat, seperti alat informasi yang lebih mudah dan peningkatan komunikasi sosial. Namun perkembangan teknologi memiliki tantangan besar yang muncul, termasuk dalam masalah privasi, keamanan data dan perilaku tidak baik di dunia maya. Dari sudut pandang lain, teknologi memberikan akses yang luas terhadap informasi, menyediakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber daya online, seperti video materi, e-book, dan platform diskusi, sebagai bentuk pendukung proses belajar para siswa. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan sebagai kolaborasi antar siswa meskipun terpisah oleh jarak. Namun di satu sisi, teknologi informasi juga memiliki dampak negative yang perlu diperhatikan. Akses yang mudah terhadap internet dapat menyebabkan siswa terkena konten yang tidak sesuai dan berbahaya, serta dapat

meningkatkan risiko *cyberbullying*. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi belajar dan berdampak dengan masalah kesehatan, seperti gangguan penglihatan dan bentuk tubuh. Maka sebab itu, pemahaman tentang hukum yang mengatur aktivitas digital menjadi sangat penting di kalangan pelajar. Undang-Undang Informasi dan Teknologi Elektronik (UU ITE) di Indonesia diundangkan sebagai pemberian landasan hukum bagi penggunaan teknologi informasi dan melindungi masyarakat dari berbagai bentuk penyalahgunaan di dunia maya. Di SMPN 4 Talun, edukasi tentang UU ITE diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi digital yang tidak hanya cerdas tetapi juga bertanggungjawab. Dengan adanya edukasi tentang UU ITE ini, siswa diharapkan dapat menyadari dampak hukum dari tindakan di dunia maya, serta dapat menggunakan teknologi informasi secara positif dan produktif. Oleh karena itu, edukasi hukum di sekolah terutama tentang UU ITE, menjadi sangat penting dalam membentuk kesadaran hukum di kalangan generasi muda. Melalui pemahaman yang baik, siswa tidak hanya akan terhindar dari pelanggaran hukum, namun dapat juga menjadi akses perubahan dalam mempromosikan etika dan prilaku yang positif dan produktif di dunia digital.

II. Landasan Teori

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah Undang-Undang yang diundangkan di Indonesia untuk mengatur penggunaan teknologi informasi, khususnya dalam ruang lingkup transaksi elektronik dan informasi digital. Undang-Undang ini bertujuan untuk menciptakan kepastian hukum dalam penggunaan media elektronik serta melindungi masyarakat dari berbagai bentuk kejahatan di dunia maya, penyalahgunaan informasi, dan pelanggaran hak asasi manusia di dunia maya.

Salah satu pasal dalam Undang-Undang ini adalah Pasal 28 ayat (1), yang berbunyi, "*Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang menyebabkan kerugian bagi konsumen dalam transaksi elektronik.*" Pasal menekankan pada penyebaran berita palsu (*hoax*) dan penipuan secara online. Iis pasal ini perlu dipahami lebih mendalam agar penerapannya tidak salah mengartikan makna kalimat yang ada. Jika aparat penegak hukum salah dalam memahami kalimat dalam pasal ini, bisa terjadi kesalahan dalam penjatuhan sanksi atau hukuman. Banyak pengaduan ke aparat kepolisian terkait pelaporan berita bohong yang mengakibatkan kerugian bagi konsumen. Mekanisme dari itu, penting untuk benar-bener dalam meneliti, mengkaji dan memahami apa yang dimaksud dalam berita bohong dan kerugian konsumen. Jangan sampai pasal ini disalahgunakan sehingga dapat merugikan orang atau masyarakat yang tidak berniat melakukan kejahatan (ketidak sengaja). Tujuan hukum adalah untuk menciptakan keteraturan dalam kehidupan masyarakat, bukan sebaliknya menimbulkan keresahan.

Beberapa aspek yang diatur dalam Undang-Undang ITE :

1. Transaksi Elektronik
Mengatur tentang kesahan dan kekuatan hukum dari transaksi yang dilakukan secara elektronik, termasuk kontrak yang dibuat melalui media digital.
2. Informasi Elektronik
Mengatur dalam perlindungan dan pengelolaan informasi elektronik termasuk kebijakan privasi dan keamanan data pribadi.

3. Tindak Pidana Siber
Mengatur tentang ketentuan hukum untuk berbagai tindak pidana yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi, seperti pencemaran nama baik, penipuan, dan akses ilegal ke sistem komputer.
4. Sanksi dan Tindak Pidana
Mengatur tentang sanksi bagi pelanggaran yang terjadi dalam dunia maya termasuk denda dan hukuman penjara.
5. Perlindungan Hak Cipta
Melindungi hak cipta dan kekayaan intelektual didunia digital, serta mengatur pelanggaran yang berkaitan dengan hak cipta.
6. Penyelenggaraan Sistem Elektronik
Mengatur tentang kewajiban penyelenggara sistem elektronik, termasuk tanggung jawab dalam menjaga keamanan data dan keandalan sistem yang dikelola.

III. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan merupakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di sekolah SMPN 4 Talun untuk pengenalan Undang- Undang ITE dilekukan dengan beberapa tahapan yang sudah di rencanakan. Tahapan pertama tim melakukan observasi ke sekolah SMPN 4 Talun dan meminta izin kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah untuk sosialisasi pengenalan Undang-Undang ITE, di sekolah tersebut. Tahapan kedua, tim melakukan persiapan, seperti mempersiapkan kebutuhan siswa, menyusun materi tentang Undang-Undang ITE yang lengkap beserta contoh kasus dan dampak pelanggarannya. Tahapan ketigas, tim membagi anggota dengan sesuai tugas yang telah diberikan oleh ketua tim.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Sasaran Kegiatan	Waktu	Tujuan	Hasil
1.	Sosialisasi Undang-undang ITE kepada siswa-siswi SMPN 4 Talun	Siswa-siswi SMPN 4 Talun	3 September 2024	Agar siswa-siswi dapat mengetahui tentang Undang-undang ITE	Siswa-siswi dapat mengetahui tentang Undang-undang ITE

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 03 Seotember 2024, diawali dengan sosialisai kepada siswa, kemudian diikuti dengan presentasi materi tentang UU ITE yang sudah dipersiapkan sebelumnya, menampilkan contoh kasus dan dampak berupa video. Setelah itu tim mengajak siswa berdiskusi tentang contoh-contoh nyata yang ada di sekitar mereka dan yang mereka ketahui. Untuk meningkatkan pemahaman mereka, kami menerapkan permainan seperti kuis yang menggunakan aplikasi digital. Selain itu, siswa juga diajak untuk berkreatif dengan membuat poster yang mendukung tentang UU ITE, yang kemudian dapat dipajang di madding sekolah atau di sekitar lingkungan sekolah.



Gambar 1. Presentasi Materi Tentang *UU ITE*



Gambar 2. Sesi Diskusi Tanya Jawab

Di akhir kegiatan, evaluasi dengan melakukan kuis untuk mengukur pemahaman siswa tentang UU ITE. Seluruh proses ini didokumentasikan sebagai bahan laporan dan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa yang akan mendatang. Harapannya dapat meningkatkan kesadaran hukum di kalangan generasi digital.

IV. Hasil Dan Pembahasan

Setelah pelaksanaan kegiatan pengenalan Undang-Undang ITE di SMPN 4 Talun, terdapat beberapa hasil yang jelas terkait pemahaman siswa mengenai hukum dan etika dalam penggunaan teknologi informasi. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, dalam sosialisasi awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa yang dapat memahami dengan baik isi dan tujuan dari UU ITE. Namun, setelah kegiatan dilaksanakan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang besar, Dimana sekitar 80% siswa dapat memahami bahkan dapat menjelaskan konsep dasar UU ITE dan mampu menyebutkan beberapa contoh kasus pelanggaran yang mereka ketahui di dunia nyata. Diskusi dan permainan yang menarik menjadi salah satu metode yang sangat efektif dalam menarik perhatian siswa. Banyak siswa yang berpartisipasi dalam tanya jawab dan bahkan berbagi pengalamannya terkait dengan penggunaan media sosial.

Dalam hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat memberikan informasi dan dapat menciptakan kesadaran tentang tanggung jawab mereka sebagai pengguna internet. Pembuatan poster juga berhasil meningkatkan kreativitas siswa, dimana mereka dapat mengekspresikan pemahaman mereka tentang UU ITE dengan cara yang menarik. Poster-poster ini kemudian dipajang di madding sekolah dan di sekitar lingkungan sekolah. Sehingga tidak hanya siswa saja yang terlibat langsung, tetapi orang luar juga dapat belajar dari materi tersebut.

Umpan balik yang kami terima dari siswa sangat positif. Banyak siswa yang menyatakan bahwa kegiatan ini membantu mereka dalam memahami pentingnya etika digital dan bagaimana mereka dapat melindungi diri dari risiko hukum di dunia digital. Namun, kami juga mendapat masukan yang menunjukan perlunya ada sesi lanjutan lebih mendalam mengenai topik ini, agar pemahaman yang mereka dapatkan dapat lebih menyeluruh dan mampu di aplikasikan di lingkungan mereka. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum di kalangan siswa pelajar terutama siswa SMPN 4 Talun, Desa Bandar Tinggi. Peningkatan pemahaman tentang UU ITE merupakan satu tahapan yang penting untuk membentuk generasi digital yang lebih sadar dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi. Keberhasilan kegiatan ini menegaskan pentingnya pelaksanaan program yang serupa di masa depan, dengan penyesuaian dan pengembangan materi lebih variasi untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa dalam pemahaman UU ITE.

V. Kesimpulan

Kegiatan pengenalan Undang-Undang ITE di SMPN 4 Talun berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang hukum dan etika di dunia digital. Melalui berbagai metode, seperti presentasi, diskusi, dan permainan, siswa menunjukkan peningkatan yang besar dalam memahami isi dan tujuan UU ITE, dari 30% sebelum kegiatan menjadi 80% setelah kegiatan dilaksanakan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan informasi tentang UU ITE, tetapi juga meningkatkan kesadaran siswa terhadap tanggung jawab mereka sebagai pengguna teknologi informasi. Selain itu, pembuatan poster kreatif oleh siswa dapat memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pemahaman secara nyata, menjadikan materi lebih mudah diingat dan diakses oleh lingkungan sekolah. Umpan balik sangat positif dari siswa, hingga menunjukkan adanya kebutuhan akan pendidikan hukum yang berkelanjutan, yang mampu memperdalam pemahaman dan aplikasi tentang UU ITE di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, edukasi tentang UU ITE menjadi sangat penting dalam membentuk generasi digital yang tidak hanya cerdas tetapi juga bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi dan informasi. Kegiatan ini menegaskan perlunya program serupa di masa yang akan datang untuk terus meningkatkan kesadaran hukum di kalangan generasi muda, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif, sekaligus dapat terhindar dari risiko hukum yang timbul.

VI. Daftar Pustaka

- Fazry, M. (2023). Sosialisasi Undang-Undang ITE di Era Digital: Membangun Kesadaran dan Tanggung Jawab di Kalangan Pelajar SMK 3 Tidore. *BARAKATI: Journal of Community Service*, 02(1), 1-6
- Harahap, I. R., & Maharani, D. (2020). Penerapan dan Pandangan Keagamaan Terhadap

- Undang-Undang ITE di Indonesia. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 1(1), 28-31. ISSN 2723-1674.
- Hidayati, R. (2020). "Pentingnya Edukasi Hukum dalam Era Digital." *Jurnal Pendidikan dan Hukum*, 3(2), 15-25.
- Irianti, A., Rasjid, N., & Rustan, M. F. (2022). Pelatihan Literasi Digital Pada Gerakan Pramuka SMAN 1 Campalagian. *Jurnal Kontribusi Ilmu Komputer (JUCOSCO)*, 2(2), 115-124. Online ISSN: 2774-9037.
- Koto, I. (2021). Hate Speech Dan Hoax Ditinjau Dari Undang-Undang ITE Dan Hukum Islam. *EK: Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 2(1), 48. Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ni Luh Ariningsih Sari. (2023). Penerapan Pasal 28 Ayat (1) Undang-Undang ITE dalam Perspektif Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika, Jaksa Agung Republik Indonesia, dan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia. *Jurnal Ganec Swara*, 17(1), 124-130. Diterima: 01 November 2022; Disetujui: 23 Desember 2022; Dipublish: 04 Maret 2023
- Rani Febriyanni, Satria Wiguna, Novira Arafah. (2023). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(3), 9-18.