

APLIKASI *PARENTING* HUKUM SEBAGAI MEDIA EDUKASI HUKUM UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN HUKUM DAN MENINGKATKAN KESADARAN HUKUM UNTUK REMAJA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Akmal Firmansyah, Iffah Nur Hayati, S.H., M.Hum.

Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Fenomena tersebut ditandai dengan meningkatnya kasus pelanggaran hukum yang dilakukan oleh anak remaja, maupun anak remaja yang menjadi korban pelanggaran hukum. Melihat fenomena tersebut, karya tulis ini bertujuan untuk menganalisis urgensi dikembangkannya aplikasi *Parenting* Hukum, mendeskripsikan rancangan aplikasi *Parenting* Hukum, dan implementasi aplikasi *Parenting* Hukum. Kami berinovasi untuk merancang aplikasi *Parenting* Hukum yang dapat berfungsi sebagai media *parenting* hukum agar meningkatnya kesadaran hukum dan pengetahuan hukum anak remaja. Landasan hukum yang kami gunakan dalam membuat karya tulis ilmiah ini adalah Pasal 1 ayat (2) dan ayat (3) yang berbunyi “Kedaulatan di tangan rakyat dan dilakukan menurut Undang-Undang Dasar” dan “Negara Indonesia adalah negara hukum”. Metode dalam penulisan karya tulis ilmiah ini menggunakan metode (R&D) yaitu melakukan penelitian urgensinya dibuatnya aplikasi *Parenting* Hukum kemudian melakukan pengembangan rancangan aplikasi *Parenting* Hukum. Subjek penelitian yaitu anak remaja usia 13-18 tahun di Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pemilihan subjek penelitian kami menggunakan teknik *purposive sampling*, dan pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner atau angket dan literasi studi pustaka. Analisis data yang akan digunakan yaitu Analisis kualitatif yaitu dengan pendekatan deskriptif dan untuk analisis kuantitatif hasil uji coba menggunakan teknik analisis *Sign Test*. Penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah ini sangat penting untuk dilakukan dan diwujudkan, karena dapat meningkatkan kesadaran hukum, dan pengetahuan hukum khususnya bagi anak remaja.

Kata Kunci : *Hukum, Kesadaran Hukum, Pengetahuan Hukum, Parenting, Remaja*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hukum yang dipandang sebagai salah satu aspek penting dalam masyarakat yang bertujuan untuk merealisasikan terbentuknya sebuah masyarakat yang nyaman dan berkeadilan, terkadang oleh segelintir orang tidak diindahkan keberadaannya (Rosana, 2014:2). Tidak jarang hukum itu dicerderai, dilanggar, bahkan dimanipulasi fungsinya oleh orang yang memang mempunyai kepentingan, atau orang yang masih menganggap tidak pentingnya sebuah hukum yang ada di masyarakat. Valentina Gintings (Asisten Deputi Bidang Perlindungan Anak dari Kekerasan dan Eksploitasi) di dalam Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia menyatakan bahwa, maraknya kasus kekerasan terhadap anak yang terjadi selama pandemi berdasarkan data SIMFONI PPA, pada 1 Januari – 19 Juni 2020 telah terjadi 3.087 kasus kekerasan terhadap anak, diantarnya-Nya 852 kekerasan fisik, 768 psikis, dan 1.848 kasus kekerasan seksual, angka ini tergolong tinggi. Enam tahun terakhir ini jumlah persoalan anak di Indonesia beraneka ragam. Hal yang paling menakutkan adalah Anak Berhadapan Hukum (ABH).

Banyak masyarakat yang belum sadar dan tidak patuh terhadap hukum. Peranan kesadaran hukum masyarakat berkaitan dengan tujuan hukum itu sendiri yaitu untuk menjamin kepastian dan keadilan. Di dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat memiliki pola perilaku yang beragam hal ini menyebabkan timbulnya kesenjangan sosial sehingga cenderung terjadi konflik dan ketegangan sosial yang dapat mengganggu jalannya perubahan masyarakat sebagaimana arah yang dikehendaki. Keadaan demikian terjadi karena hukum yang diciptakan sudah mulai diabaikan, sehingga cenderung tidak ada ketaatan hukum. Landasan dalam melakukan penelitian ini adalah Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 yang menyatakan bahwa, negara Indonesia adalah negara hukum. Penelitian ini akan mengembangkan Aplikasi *Parenting* Hukum untuk mengedukasi hukum dan meningkatkan kesadaran hukum untuk remaja usia 13 tahun sampai 19 tahun. Menurut Wakil Rektor *President University*, Handa S. Abidin di dalam Putri (2018) mengatakan bahwa, Indonesia saat ini media untuk mencari informasi tentang hukum masih terbatas, sehingga dibutuhkan media yang dapat memberikan informasi hukum secara baik dan lengkap. Latar belakang tersebut yang menyebabkan kami peneliti mempunyai inovasi untuk membuat dan mengembangkan Aplikasi *Parenting* Hukum. Saat ini sudah terdapat beberapa Aplikasi tentang edukasi hukum, tetapi menurut kami sebagai peneliti masih terdapat kekurangan, salah satunya yaitu *fiture* edukasi yang masih minim, belum sedianya *fiture* layanan konsultasi hukum

bagi pengguna aplikasi tersebut, sehingga kami mencoba membuat dan mengembangkan lebih baik lagi.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana desain sistem Aplikasi *Parenting* Hukum?
2. Bagaimana pengembangan Aplikasi *Parenting* Hukum?
3. Bagaimana dampak dari penggunaan Aplikasi *Parenting* Hukum?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang kami susun di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain Aplikasi *Parenting* Hukum
2. Untuk mendeskripsikan proses pembuatan prototipe Aplikasi *Parenting* Hukum
3. Untuk menganalisis dampak dari penggunaan Aplikasi *Parenting* Hukum.

D. Luaran

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Laporan akhir berisi mengenai seluruh laporan kegiatan, keuangan, dan capaian yang dihasilkan hingga akhir pelaksanaan program
2. Artikel ilmiah yang akan diterbitkan dalam jurnal
3. Poster

E. Manfaat

Hasil dari penelitian yang kami lakukan, harapannya dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Masyarakat

Membantu khalayak umum dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran hukum kepada anaknya, melalui media Aplikasi *Parenting* Hukum.

2. Bagi Mahasiswa

Mempelajari Aplikasi *Parenting* Hukum dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran hukum.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Parenting

1. Pengertian

Parenting berasal dari Bahasa Inggris, dengan kata dasar *parent* yang berarti orang tua. Kata *parenting* juga dapat bermakna suatu proses mendayagunakan keterampilan dalam merawat anak, berdasarkan kan pada aturan yang benar. Menurut Ilhi (2013) dalam Ulfah (2020), pola asuh adalah salah satu proses merawat anak dengan menggunakan metode dan teknik yang baik dan benar, dengan penuh kasih sayang, cinta dengan ketulusan. Jadi pengertian *parenting* secara umum yaitu suatu proses menjadi orang tua, bagaimana mereka melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai orang tua seperti merawat, mengasuh anak, serta mendidik anak supaya menjadi seorang manusia yang memiliki kepribadian yang baik.

2. Tujuan

Adapun beberapa tujuan parenting menurut Brooks (2001), dalam Erlanti dkk (2016:240) yaitu sebagai berikut:

- a) mengarahkan anak pada perbuatan yang baik dalam berinteraksi terhadap orang lain dalam lingkungan sosial.
- b) Membentuk kepribadian anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar
- c) Menjelaskan kepada anak tentang perbedaan antara perbuatan yang baik dan buruk
- d) Menjamin kesehatan fisik dan keberlangsungan hidup anak

3. Manfaat

Beberapa manfaat *parenting* yaitu sebagai berikut :

- a) Mampu memahami dan menyesuaikan kepribadian anak
- b) Menjadi orang tua yang terus berubah menjadi lebih baik
- c) Dapat memahami bagaimana mengatasi suatu masalah yang terjadi pada orang tua maupun anak
- d) Mempererat hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak

B. Hukum

Menurut Lubis (2021) hukum merupakan berbagai ketentuan yang digunakan

sebagai aturan hidup suatu masyarakat yang bersifat kendalikan, mencegah, mengikat, dan memaksa. Selain itu Etik (2020:11) juga mengartikan hukum adalah himpunan peraturan yang dibuat oleh penguasa suatu negara atau pemerintahan secara resmi melalui institusi hukum guna mengatur tingkah laku manusia yang bersifat memaksa, dan memilikisanksi yang harus dipenuhi masyarakat. Untuk menciptakan suasana yang aman, tertib, damai, dan tenteram.

C. Kesadaran Hukum

1. Pengertian

Kesadaran hukum dapat diartikan terpisah dengan kata dasar “sadar” yang berarti mengetahui, memahami mengenai hukum. Kesadaran hukum merujuk bagaimana orang memahami undang-undang dan institusi organisasi hukum, serta pemahaman yang memberi makna pada pengalaman dan tindakan setiap orang, berkaitan dengan ketaatan masyarakat terhadap hukum yang berlaku (Marsinah, 2016:94).

2. Tujuan

Mewujudkan dan menjaga ketertiban, kedamaian, ketenteraman, dan keadilan dalam kehidupan masyarakat.

3. Manfaat

Diharapkan mampu membentuk budaya hukum yang baik dan ideal dalam masyarakat. Dapat menciptakan masyarakat yang cerdas hukum, dan mencapai tertib hukum.

D. Karakter

Karakter berkaitan dengan sifat, watak, atau akhlak yang ada dalam diri setiap individu sebagai jati diri yang menjadi pembeda antar individu satu dengan yang lainnya. Hal ini sejalan dengan pengertian karakter menurut Kamus Bahasa Indonesia (2022) merupakan sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.

E. Penjelasan Produk

Produk berupa aplikasi berbasis web yang bertujuan membantu para remaja menemukan solusi atas permasalahan yang dialami. Pada aplikasi ini terdapat fitur edukasi hukum yang dapat digunakan para pengguna dalam menambah wawasan tentang hukum terkait remaja. Berikut *fiture* dalam aplikasi:

1. Sign up

Proses pertama ketika ingin membuat akun pada suatu aplikasi. Pada halaman ini pengguna diperintahkan untuk mendaftarkan akun untuk menggunakan aplikasi,

berisikan *email*, *username* dan *password*.

2. Login atau sign in

Sebagai proses masuk bagi para pengguna yang ingin menggunakan *app* serta sebagai tempat untuk memverifikasi data diri terdiri atas *username* (nama pengguna) dan *password* untuk memverifikasi bahwa itu akun yang kita miliki apa bukan.

3. Dashboard

Merupakan tampilan awal aplikasi yang berisi *fiture* yang memungkinkan para pengguna untuk mengakses menu sesuai yang diinginkan.

4. Fitur Edukasi Hukum

Fitur ini berisikan edukasi berupa undang-undang yang mengatur tentang hukum dan peraturan yang difungsikan untuk para pengguna agar mengetahui edukasi tentang *parenting* serta apa saja peraturan dan undang-undang yang mengatur tentang hal tersebut.

5. Fitur Layanan Pengaduan

Pada fitur ini para pengguna dapat memilih berbagai macam menu pengaduan sesuai permasalahan yang terjadi saat ini, pada setiap menu tersebut berisikan contoh masalah yang sering terjadi dan pada setiap menu permasalahan yang dipilih akan tampil solusi atas permasalahan tersebut.

6. layanan chat bot

Merupakan layanan kepada para pengguna dalam menanyakan permasalahan yang terjadi kepada para ahli apabila permasalahan yang dialami tidak menemukan solusi pada aplikasi.

7. Fiture Pengaturan dan Setting

Pada fitur ini berisikan data diri para pengguna berupa *username*, biodata berupa nama, asal, tempat tanggal lahir, *setting password* yang memungkinkan para pengguna untuk mengubah *password* dan ketentuan layanan untuk para pengguna.

8. Kritik dan Saran

Pada fitur ini pengguna dapat mengisikan kritik serta saran yang berhubungan dengan layanan pada aplikasi yang nantinya dapat dijadikan referensi untuk memperbaiki fitur yang tersedia agar dapat memberi pelayanan sesuai kebutuhan pengguna.

F. Berbasis Android

Sebuah aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman dan dapat diakses di mana saja kapan saja, Web dapat diakses oleh siapa pun tanpa batas. Aplikasi

berbasis Web ini adalah sebuah aplikasi yang mengharuskan pengguna aplikasi untuk terkoneksi pada jaringan internet.

G. Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asep Saepudin dan Saly Ulfah di dalam Saepudin (2014:242-249) menyatakan bahwa, orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam pendidikan keluarga terutama bagi anak-anaknya. Gunarsa di dalam Saepudin (2014:242-249) menyatakan bahwa mengartikan *parenting* sebagai cara orang tua bertindak terhadap anak-anaknya di mana mereka melakukan serangkaian usaha aktif. Masa pandemi *Covid-19* proses *parenting* dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh ini menggunakan teknik pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi internet. Menurut Hartono (2003) di dalam Saepudin (2014:242-249) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain”. Kemudian Saepudin (2014:242-249) melanjutkan pernyataannya, Pemanfaatan pembelajaran *e-learning* ini diaplikasikan dalam pembelajarannya yang berbasis kuliah *online*.

Menurut Saepudin (2014:242-249) menyatakan bahwa, Program pendidikan *parenting* berbasis *e-learning* adalah cabang dari pendidikan orang dewasa yang diselenggarakan melalui tahap sebagai berikut, yaitu: (1). Perencanaan, yang melibatkan peserta pelatihan sebagai orang dewasa; (2). Pelaksanaan yang dilakukan dalam durasi waktu tertentu dengan pilihan materi yang disepakati oleh peserta dan instruktur, serta; (3). Evaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengukur efektivitas pengelolaan dan hasil belajar peserta program pembelajaran *parenting* berbasis *e-learning*.

BAB III METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Menurut Sugiyono (2019: 26) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, proses penelitian difokuskan pada pengembangan aplikasi *Parenting* berbasis WEB untuk mengedukasi para khalayak umum terutama pada remaja tentang edukasi dan hukum terkait *parenting*.

B. Model Pengembangan



Gambar 1. Tahap Penelitian *R&D* dengan menggunakan pendekatan ADDIE, teori Robert Maribe Branch (2009) di dalam Sugiyono (2019:38).

1. Analisis

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan masalah yang dihadapi para remaja usia 13- 19 tahun dengan metode wawancara, studi literasi, dan kuesioner. Hingga ditemukan hasil tentang kebutuhan dan solusi atas permasalahan pada remaja.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain meliputi :

- a) Pra produksi meliputi pembuatan alur secara ringkas tentang media aplikasi *Parenting* hukum sebagai media edukasi hukum dan meningkatkan pengetahuan hukum untuk remaja berbasis aplikasi *android*
- b) Produksi yang berisi pembuatan aplikasi *Parenting* hukum sebagai media edukasi hukum dan meningkatkan pengetahuan hukum untuk remaja berbasis aplikasi *android*.
- c) Pasca produksi berisi kegiatan *editing*, *mixing*, dan finalisasi aplikasi berbasis *android*.

3. Pengembangan (*Development*)

Melakukan validasi desain untuk mengetahui tingkat keefektifan media dengan melibatkan beberapa pakar yaitu ahli media yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi yaitu dosen Bimbingan Konseling dan Ilmu Hukum Universitas Negeri Yogyakarta untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi *Parenting* Hukum sebagai media edukasi hukum dan meningkatkan pengetahuan hukum untuk remaja berbasis aplikasi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Dilakukan uji coba media aplikasi *Parenting* Hukum Sebagai media edukasi hukum untuk meningkatkan pengetahuan hukum dan kesadaran hukum khususnya bagi anak remaja. Proses uji coba kami lakukan secara *online* melalui survei kuesioner yang diedarkan pada para remaja rentang usia 13-19 tahun, setelah dilakukan revisi oleh ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi yaitu dosen Ilmu Hukum Universitas Negeri Yogyakarta, dan dosen Bimbingan

Konseling Universitas Negeri Yogyakarta agar dapat mengetahui perbandingan hasil dari setelah dan sebelum penggunaan media untuk identifikasi tingkat keefektifan media.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah adanya uji coba media “aplikasi *Parenting* Hukum berbasis *android* Untuk Menangani Permasalahan para Remaja Akibat kurangnya edukasi hukum terkait remaja” dengan kelompok terkait. Setelah tahap evaluasi, peneliti dapat melakukan revisi kembali untuk menyempurnakan media yang telah dibuat.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian dan lokasi ini adalah pelajar SMP Negeri 1 Depok, SMA Negeri 1 Depok, SMK Negeri 1 Seyegan, dan MA Negeri 1 Sleman. Kami menjadikan subjek penelitian pelajar SMP dan SMA karena yang masih berusia remaja atau berusia 13 tahun sampai dengan 19 tahun. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, studi literasi, dan kuesioner. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

| Kegiatan | Teknik Pengumpulan Data | Responden |
|--|--|---|
| Wawancara | Wawancara dengan subjek penelitian, yaitu siswa SMP dan SMA yang berusia 13-18 | Siswa SMP Negeri 1 Depok Siswa SMA Negeri 1 Depok Siswa SMK Negeri 1 Seyegan, dan Siswa SMA Negeri 1 Sleman. |
| Pengembangan produk Aplikasi <i>Parenting</i> Hukum berbasis Android | Angket, untuk mengetahui tingkat kesadaran terkait edukasi serta hukum pada remaja | Ahli Media Ahli Materi |
| Revisi | Angket, untuk mengetahui kualitas media Aplikasi <i>Parenting</i> dan mengetahui letak kelemahan media | Ahli Media Ahli Materi |
| Uji Coba Kelompok Kecil | Angket, untuk mengetahui kualitas media Aplikasi <i>parenting</i> dan mengetahui letak kelemahan media | Siswa SMP Negeri 1 Depok Siswa SMA Negeri 1 Depok Siswa SMK Negeri 1 Seyegan Siswa MA Negeri 1 Sleman |

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk terjun langsung ke lapangan mengamati berupa hasil wawancara terhadap remaja dan elemen masyarakat tentang pengetahuan hukum, dan kesadaran hukum.

2. Angket

Angket yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah angket untuk ahli media dan ahli materi.

3. Studi Literatur

Studi literatur dalam pengumpulan data untuk penelitian ini dimaksudkan sebagai data untuk mengembangkan aplikasi *Parenting* Hukum yang bertujuan sebagai media. Studi literatur dapat berasal dari buku-buku terkait Ilmu Hukum, Ilmu *Parenting*, Psikologi dan jurnal ilmiah/artikel ilmiah terkait, serta dokumen-dokumen lain yang relevan.

E. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif yaitu dengan pendekatan deskriptif dan untuk analisis kuantitatif hasil uji coba menggunakan teknik analisis *Sign Test*. Uji Tanda digunakan untuk menguji hipotesis dengan dua komparatif dan datanya berbentuk data ordinal, sedangkan teknik analisis data angket ini dihitung dengan menggunakan skala *likert* dengan 5 skala. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: Sangat setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju, Sangat tidak setuju, Selalu, Sering, Kadang-kadang, Tidak pernah (Sugiyono, 2015: 165). Dalam penelitian ini skala *likert* menggunakan 5 skala yakni: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Persentase penilaian sebagai berikut (Riduwan, 2011).

Tabel 2.Presentase penilaian aplikasi Parenting Hukum

| Jawaban | Keterangan |
|----------------|--------------------|
| 0% - 20% | Sangat tidak layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| 41% - 60% | Cukup |
| 61% - 80% | Layak |
| 81%-100% | Sangat Layak |

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang kami lakukan pada tanggal 07 Februari sampai tanggal 09 Mei 2022, dengan subjek atau narasumber penelitian yaitu siswa SMP Negeri 1 Depok, siswa SMA Negeri 1 Depok, siswa SMK Negeri 1 Depok, dan Siswa SMA Negeri 1 Sleman, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner atau angket dan literasi studi pustaka. Adapun jumlah subjek penelitian kami yaitu 250 siswa. Kami menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan subjek penelitian. Data tersebut dianalisis kualitatif yaitu dengan pendekatan deskriptif dan untuk analisis kuantitatif hasil uji coba menggunakan teknik analisis *Sign Test*. Dan metode penelitian yang kami gunakan adalah *Research and Development (R&D)* yaitu melakukan penelitian urgensinya dibuatnya Aplikasi *Parenting* Hukum sebagai media edukasi hukum untuk meningkatkan kesadaran hukum, dan pengetahuan hukum anak remaja. Subjek penelitian kami sajikan dalam **tabel 3**. sebagai responden angket, yaitu:

Tabel 3. Subjek Penelitian

| No. | Subjek Penelitian | Jumlah |
|-----|---------------------------------|--------|
| 1 | SMP NEGERI 1 DEPOK | 30 |
| 2 | Siswa SMA Negeri 1 Depok | 60 |
| 3 | Siswa SMK Negeri 1 Seyegan, dan | 90 |
| 4 | Siswa SMA Negeri 1 Sleman | 70 |
| | | 200 |

Hasil pra penelitian kami sajikan dalam **tabel 4** sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pra Penelitian

| No. | Aspek Penilaian | Keterangan | Persentase |
|-----|---|---|---|
| 1. | Apakah perlu dibuatnya aplikasi <i>Parenting</i> Hukum sebagai media edukasi pengetahuan hukum, dan kesadaran hukum | 20 responden menyatakan tidak perlu dibuat 230 responden menyatakan perlu dibuat | 8% menyatakan tidak perlu dibuat 92% menyatakan perlu dibuat |
| 2. | Apakah warga negara Indonesia sudah mengetahui hukum apa saja yang berkembang | 15 responden menyatakan sudah 235 responden menyatakan belum | 6% menyatakan sudah 94% menyatakan belum |

| | | | | |
|----|---|---------------|-------|------------------|
| | di Indonesia | | | |
| 3. | Apakah warga negara Indonesia sudah sadar dengan adanya hukum yang berlaku di Indonesia | 27 responden | 10,8% | menyatakan sudah |
| | | 223 responden | 89,2% | menyatakan belum |

Berdasarkan **tabel 3** dan **tabel 4** dapat dilihat bahwa data hasil penyebaran *link* kuesioner *pra* penelitian menunjukkan hasil data didominasi oleh jawaban bahwa aplikasi *Parenting* Hukum perlu dibuat sebagai media edukasi pengetahuan hukum, dan kesadaran hukum. Kemudian tentang pengetahuan hukum dan kesadaran hukum warga negara Indonesia didapat data yang menjelaskan bahwa mayoritas menyatakan pendapat yaitu warga negara Indonesia masih belum mengetahui tentang hukum dan belum sadar tentang hukum.

B. Hasil Pengembangan

Berikut hasil rancangan aplikasi *Parenting* Hukum, yang kami rancang, yaitu:

1. Fitur yang ada di *Parenting* Hukum



Gambar 2. *fiture Parenting* Hukum

2. Menu Edukasi Hukum

Di dalam menu Edukasi Hukum, terdapat materi rangkuman pengetahuan ilmu hukum, yang dapat diakses oleh *user* yaitu, hukum yang berkembang di Indonesia, seperti Hukum Pidana, Hukum Perdata, Hukum Acara Pidana, Hukum Acara Perdata, Hukum Dagang, Hukum Agraria, dan Hukum Islam.



Gambar 3. Menu Edukasi Hukum

3. Gambar Menu Berita Hukum

Di dalam menu kasus-kasus hukum, terdapat dua pilihan *fiture*, yaitu kasus pelanggaran hukum yang sudah lama terjadi, dan *fiture* kasus pelanggaran hukum yang baru terjadi. Setelah mengakses menu ini, *user* dapat mengetahui contoh-contoh kasus pelanggaran hukum, sehingga dapat meningkatkan kesadaran hukum dan pengetahuan hukum yang berkembang di Indonesia.



Gambar 4. Menu Berita Hukum

4. Menu Konsultasi

Di dalam menu ini, *user* jika terdapat fenomena atau kasus hukum yang belum mengetahui solusinya, maka dapat ditanyakan di dalam menu ini, dan akan kami

jawab pertanyaan dari *user*, berdasarkan jawaban yang kami dapat setelah proses konsultasi dengan dosen bidang ilmu Hukum, dan literasi bahan bacaan lainnya. Selain itu, *user*/pengguna dapat berkonsultasi dengan ahli hukum.



Gambar 5. Menu Konsultasi Hukum

5. Menu *Start* dan Kritik dan Saran (Krisar)

Di dalam menu *Start* atau Mulai, *user* masuk ke halaman awal aplikasi, dan menemui berbagai menu lainnya, yang dapat diakses oleh *user* atau pengguna.

Di dalam menu Kritik dan Saran, berfungsi sebagai wadah untuk memberikan kritik dan saran terhadap kami tentang manfaat dan kinerja dari aplikasi yang kami rancang.



Gambar 6. Menu *Start* & Menu Kritik Saran (Krisar)

6. Menu *Profile*

Di dalam menu *Profile*, pengguna dapat mengatur atau mensetting kembali data-

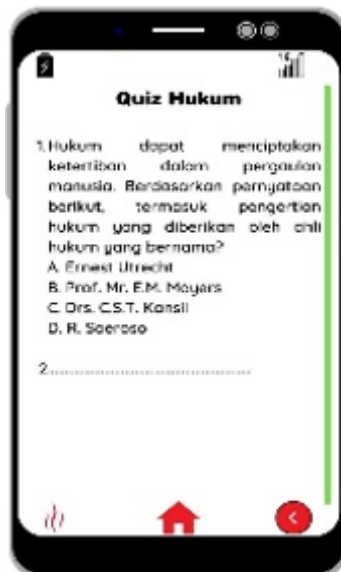
data yang sudah digunakan dalam proses pendaftaran akun *Parenting* Hukum.



Gambar 7. Menu *Profile*

7. Menu *Quiz Yuk*

Di dalam menu *Quiz Yuk*, pengguna dapat mengasah kemampuan pengetahuan Hukum setelah mempelajari konten materi Hukum di Menu Edukasi.



Gambar 8. Menu *Quiz Yuk*

8. Menu *Social Media*

Menu *Social Media* merupakan menu yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan informasi *update* terbaru tentang aplikasi, dan juga dapat berfungsi sebagai media partner atau promosi iklan dialokasi *Parenting* Hukum.



Gambar 9. Social Media

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan aplikasi *Parenting* Hukum yang penulis rancang, harapannya dapat segera dikembangkan ke dalam bentuk wujud aplikasi sesuai dengan rancangan, agar aplikasi dapat bermanfaat sebagai media edukasi pengetahuan hukum dan media untuk meningkatkan kesadaran hukum warga negara Indonesia.
2. Setelah peneliti melakukan penelitian, mendapatkan hasil bahwa warga negara Indonesia masih memiliki budaya hukum yang kurang baik, minim tentang pengetahuan hukum, dan minim tentang kesadaran hukum yang berkembang di Indonesia. Fenomena tersebut yang menjadikan urgensi kami dalam membuat aplikasi *Parenting* Hukum

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti memberikan saran-saran sebagai masukan kepada pembaca, dan calon pemakai aplikasi *Parenting* Hukum, sebagai berikut:

1. Peneliti sadar rancangan aplikasi *Parenting* Hukum yang dirancang masih butuh pengembangan ke tahap yang lebih sempurna, oleh karena itu, kami peneliti meminta kepada *user*/pengguna aplikasi kami untuk memberikan saran dan kritik kepada peneliti, agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Ilmu hukum yang biasa dipelajari secara *offline* dengan membaca buku-buku hukum, dengan inovasi yang peneliti berikan dengan

membuat rancangan aplikasi *Parenting* Hukum diharapkan dapat mempermudah warga negara Indonesia dalam mempelajari hukum yang berkembang di Indonesia.

2. Dalam proses meningkatkan kesadaran hukum, sebagai warga negara harus banyak mempelajari ilmu hukum dari berbagai sumber yang ada, termasuk dengan menggunakan aplikasi *Parenting* Hukum, warga negara Indonesia sebagai *user*/pengguna dapat mempelajari hukum yang berkembang di Indonesia, harapannya setelah mengetahui pengetahuan hukum yang berkembang di Indonesia, warga negara Indonesia dapat meningkatkan kesadaran hukum di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosana, E. (2014). Kepatuhan Hukum sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat. *JurnalTAPIS*, 10(1), 1-25.
- [2] Putri. Winda Destiana (2018). Indonesia Membutuhkan Aplikasi Edukasi Hukum yang Lengkap. <https://www.republika.co.id/berita/trendtek/aplikasi/18/03/09/p5ap6u359-indonesia-> membutuhkan-aplikasi-edukasi-hukum-yang- lengkap. Diakses pada 26 Januari 2022, pukul 12.00 WIB.
- [3] Erlanti, S. Mulyana, N. & Wibowo, H. 2016. Teknik Parenting dan Pengasuhan Anak Studi Deskriptif Penerapan Teknik Parenting Di Rumah Parenting Yayasan Cahaya Insan Pratama Bandung. *Jurnal Prosiding KS:Riset dan PKM*, 3(2), 155-291.
- [4] Marsinah, R.2016. Kesadaran Hukum Sebagai Alat Pengendali Pelaksanaan Hukum Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 6(2), 86-96.
- [5] Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting*. Edu Publiser: Jawa Barat, 2020.
- [6] ETIK, I. K. (2020). J. Pengertian hukum. *Etika profesi dan aspek hukum bidang kesehatan*, 4, 11.
- [7] Kamus Besar Bahasa Indonesia (online), Pengertian Karakter, diambil Dari
- [8] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/karakter> pada tanggal 25 Januari 2022 pukul 10.00WIB.
- [9] Lubis, A. E. N., & Fahmi, F. D. (2021). Pengenalan da definisi hukum secara umum (LITERATURE REVIEW ETIKA). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(6), 768-789.
- [10] Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- [12] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseachr and Development*. Bandung: Alfabeta