

# Perlindungan Hukum Anak Melalui Literasi Digital Dalam Mencegah Risiko Top Up Game Online

Ni Kadek Duwik Cipta Sari\*, Ida Nyoman Basmantra

Universitas Pendidikan Nasional, Jl. Bedugul No. 39, Denpasar, Bali, 80244, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: duwiksari19@gmail.com

<https://doi.org/10.17977/um050v9i22026p88-98>

## Riwayat artikel

Diajukan: 5 Maret 2026

Direvisi: 9 April 2026

Diterima: 10 April 2026

Diterbitkan: 31 Mei 2026

## Kata kunci

Keamanan digital

Literasi digital

Perlindungan hukum anak

Top up game online

Transaksi digital

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong keterlibatan anak dalam transaksi ekonomi melalui fitur *top up* pada game online, sementara kemampuan literasi digital dan kesadaran hukum mereka masih terbatas. Kondisi ini meningkatkan risiko terjadinya perilaku konsumtif, penipuan digital, serta eksploitasi ekonomi pada anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai risiko transaksi digital melalui pendekatan literasi digital berbasis kesadaran hukum. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 2 Pedungan, Denpasar, dengan melibatkan 32 siswa kelas V sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah edukatif-partisipatif melalui tahapan observasi awal, penyusunan materi, penyampaian edukasi interaktif, serta evaluasi. Instrumen evaluasi berupa soal uraian singkat sebanyak 5 butir yang disusun berdasarkan indikator pemahaman risiko finansial, keamanan digital, kemampuan mengenali tautan mencurigakan, serta kesadaran pentingnya persetujuan orang tua dalam transaksi daring. Evaluasi juga didukung oleh observasi partisipasi siswa dan kuis berkelompok. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada indikator yang diukur, yang terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan lebih tepat, mengidentifikasi risiko transaksi digital, serta menunjukkan sikap lebih berhati-hati dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, edukasi literasi digital berbasis kesadaran hukum dapat menjadi upaya preventif dalam membangun pemahaman dan sikap kritis anak terhadap risiko transaksi digital. Program ini diharapkan dapat mendukung peran sekolah dan orang tua dalam memberikan perlindungan terhadap anak di ruang siber.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi anak, termasuk dalam aktivitas hiburan berbasis *game online* yang kini terintegrasi dengan sistem transaksi digital seperti fitur *top up* atau *in-app purchase*. Hal ini tercermin dari kecenderungan penggunaan akun atau dompet digital milik orang tua tanpa pemahaman yang cukup, perilaku pembelian impulsif dalam *game online*, serta ketidakmampuan mengidentifikasi validitas tautan transaksi. Karakteristik tersebut selaras dengan temuan penelitian pada anak usia sekolah dasar yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital pada kelompok usia ini masih berada pada tahap operasional, belum mencapai tahap evaluatif dan kritis dalam menilai risiko penggunaan teknologi (Wijayanti et al., 2024). Kondisi ini tidak hanya mencerminkan keterbatasan pada aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga mengindikasikan lemahnya kesadaran hukum dan pemahaman terhadap risiko finansial yang melekat pada aktivitas digital. Dalam perspektif perkembangan kognitif, anak usia sekolah dasar cenderung belum mampu memahami konsekuensi jangka panjang dari keputusan ekonomi digital, sehingga lebih rentan terhadap mekanisme persuasif dalam sistem *in-app purchase* (Susilawati et al., n.d.). Secara teoretis, anak usia 10–11 tahun yang umumnya berada pada jenjang kelas V sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang, namun belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan evaluatif dan reflektif dalam menilai risiko. Pertumbuhan yang masif ini membawa konsekuensi hukum baru, terutama ketika fitur-fitur dalam permainan melibatkan transaksi ekonomi *riil* yang disebut sebagai transaksi *virtual* atau *top up game*.

Permasalahan mendasar timbul akibat keterlibatan anak dalam transaksi virtual, sementara secara hukum mereka belum memiliki kecakapan bertindak (*legal capacity*). Kondisi tersebut berlangsung tanpa adanya pengawasan yang memadai. Industri game pada masa kini banyak menerapkan sistem *gacha* serta *microtransactions* yang dirancang melalui pendekatan psikologis guna mendorong pengguna melakukan pembelian item digital. Pembelian tersebut dilakukan untuk memperoleh status sosial maupun peningkatan *progres* dalam permainan (Dahlan et al., 2024).

Sistem *gacha* dalam permainan kerap dipandang sebagai bentuk praktik perjudian terselubung. Mekanisme *loot boxes* atau *gacha* bertumpu pada unsur keberuntungan serta probabilitas yang berpotensi

menimbulkan adiksi melalui pelepasan dopamin. Kondisi tersebut menempatkan anak-anak pada posisi rentan terhadap eksploitasi ekonomi oleh penyedia *platform* (Nurmansyah, 2025).

Kerentanan anak di ranah digital tidak hanya sebatas kerugian finansial, tetapi juga mencakup risiko keamanan data dan eksploitasi. Meskipun terdapat regulasi seperti UU Perlindungan Anak dan UU ITE, aturan yang ada saat ini dinilai belum secara spesifik mampu menjangkau kerumitan sistem transaksi digital dan perlindungan konsumen anak dari praktik manipulatif pengembang *game* (Febeline & Celine, 2025). Kedudukan anak sebagai konsumen digital sering kali berada dalam posisi yang lemah karena mereka belum memahami konsekuensi hukum dari syarat dan ketentuan (*terms of service*) yang mereka setuju saat bermain *game*. Kelalaian pelaku usaha dalam menyediakan sistem verifikasi usia yang ketat sering kali menyebabkan kerugian pada konsumen, namun upaya hukum yang tersedia bagi masyarakat masih sangat terbatas dan sulit diakses (Lubalu et al., 2022).

Selain persoalan regulatif, aspek perilaku konsumtif anak juga perlu mendapat perhatian. Kemudahan akses dompet digital yang terhubung dengan perangkat anak memungkinkan terjadinya pembelian *item game* tanpa pengawasan memadai. Penelitian Eksplorasi Perilaku Konsumtif Generasi Alpha terhadap *Top Up Game Online* menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar yang terbiasa melakukan *top up* dipengaruhi oleh tekanan sosial serta paparan konten digital seperti *influencer* dan iklan. Akibatnya, anak tidak hanya membelanjakan uang jajan, tetapi juga menggunakan uang digital orang tua tanpa mempertimbangkan nilai ekonomi sebenarnya (Kristika et al., 2025). Kurangnya pemahaman ini mendorong perilaku impulsif dan konsumtif yang berpotensi merugikan kondisi finansial keluarga.

Fenomena tersebut juga berdampak pada aspek sosial dan pendidikan. Dalam praktik pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Pedungan, khususnya pada siswa kelas V, ditemukan bahwa sebagian besar siswa aktif bermain *game online* dan telah mengenal praktik *top up*. Mayoritas orang tua menggunakan dompet digital dalam transaksi sehari-hari sehingga akses terhadap pembayaran elektronik relatif mudah dilakukan oleh anak. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan lebih memilih bermain *game* dibandingkan belajar setelah jam sekolah. Kondisi ini memperlihatkan adanya integrasi anak dalam ekosistem ekonomi digital tanpa diimbangi pemahaman memadai mengenai risiko hukum, finansial, dan keamanan digital. Selain itu, anak-anak juga mengaku pernah melihat atau menerima informasi mengenai *top up* murah melalui iklan di media sosial maupun tautan yang dibagikan teman. Minimnya kemampuan untuk membedakan antara promosi resmi dan tautan palsu meningkatkan risiko penipuan digital (*online fraud*) serta pencurian data pribadi. Situasi ini menunjukkan bahwa kerentanan anak tidak hanya bersumber dari sistem permainan, tetapi juga dari lingkungan digital yang sarat dengan praktik manipulatif.

Perlindungan terhadap anak dalam konteks transaksi digital sesungguhnya telah memiliki dasar hukum yang jelas dalam sistem hukum nasional. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menegaskan bahwa anak berhak memperoleh perlindungan dari dampak negatif perkembangan teknologi serta praktik eksploitasi ekonomi (Republik Indonesia, 2014). Dalam kapasitasnya sebagai pengguna layanan digital, anak juga termasuk konsumen yang memperoleh perlindungan berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, khususnya terkait hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai produk atau layanan yang digunakan (Republik Indonesia, 1999). Aspek transaksi elektronik dan tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengakui keabsahan transaksi elektronik sekaligus mewajibkan penyelenggara sistem untuk menjamin keamanan dan keandalan layanan digital (Indonesia, 2008). Meskipun demikian, dalam praktiknya perlindungan hukum tersebut belum sepenuhnya mampu menjangkau kompleksitas sistem transaksi dalam *game online*, khususnya yang melibatkan anak sebagai konsumen digital.

Keterbatasan perlindungan hukum tersebut menunjukkan urgensi penerapan perlindungan hukum preventif terhadap anak sebagai konsumen digital. Literasi digital tidak dapat dimaknai sebatas kemampuan teknis menggunakan gawai, melainkan sebagai instrumen strategis untuk membangun kesadaran hukum, pemahaman nilai ekonomi uang digital, serta kewaspadaan terhadap risiko transaksi daring sejak dini (Kuncorowati et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini berargumen bahwa penguatan literasi digital berbasis kesadaran hukum pada anak sekolah dasar merupakan langkah preventif yang efektif dalam mengurangi risiko eksploitasi ekonomi, perilaku adiktif, serta penipuan daring terkait praktik *top up game online*. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Pedungan diarahkan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai risiko transaksi digital, mengenali praktik adiksi *top up* dan penipuan daring, serta menumbuhkan sikap kritis dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Tujuan utama kegiatan ini adalah membekali anak dengan kesadaran hukum dan literasi digital sebagai bentuk perlindungan preventif terhadap risiko transaksi digital di ruang siber.

Dalam konteks global, Sejumlah penelitian internasional memperkuat argumentasi mengenai risiko *microtransaction* dan *loot boxes* terhadap anak dan remaja. Zendle dan Cairns (2018) adanya korelasi signifikan

antara pengeluaran pada *loot boxes* dan tingkat *problem* gambling pada remaja, yang menunjukkan potensi dampak psikologis dan finansial jangka panjang. Penelitian lanjutan oleh Drummond dan Sauer (2018) menegaskan bahwa mekanisme *loot boxes* memiliki kemiripan struktural dengan perjudian konvensional karena berbasis peluang dan pembayaran *riil*. King dan Delfabbro (2019) juga mengidentifikasi bahwa anak-anak memiliki keterbatasan dalam memahami probabilitas dan nilai ekonomi virtual, sehingga lebih rentan terhadap strategi monetisasi manipulatif dalam *game* daring.

Dalam perspektif literasi digital, Livingstone et al. (2016) menekankan bahwa perlindungan anak di ruang siber tidak cukup hanya melalui regulasi, tetapi harus diimbangi dengan peningkatan kapasitas literasi digital yang kritis. UNESCO (2018) turut menegaskan bahwa literasi digital pada anak harus mencakup dimensi keamanan finansial dan perlindungan konsumen digital. Studi *EU Kids Online* oleh Mascheroni dan Ólafsson (2018) serta Smahel et al. (2020) menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital berkorelasi dengan meningkatnya risiko paparan penipuan daring pada anak.

Xiao et al. (2022) mengungkapkan bahwa praktik monetisasi dalam *game* berbasis *gacha* secara sistematis memanfaatkan bias kognitif pengguna muda. Montag et al. (2019) menemukan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan kecenderungan pembelian impulsif item digital. Dalam konteks Indonesia, Widjaja dan Santoso (2021) menekankan pentingnya edukasi literasi finansial digital bagi siswa sekolah dasar guna mencegah perilaku konsumtif berbasis transaksi elektronik. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi monetisasi *game* dengan kesiapan regulasi dan kapasitas literasi digital anak. Oleh karena itu, pendekatan preventif berbasis penguatan kesadaran hukum dan literasi digital sejak usia sekolah dasar menjadi strategi yang relevan dan kontekstual untuk diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

## 2. Metode

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dan terstruktur dengan mengedepankan pendekatan edukatif yang bersifat partisipatif. Perencanaan kegiatan dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan lapangan (*needs assessment*) yang bertujuan untuk memastikan bahwa program yang dijalankan relevan dengan kondisi *riil* siswa serta mampu menjawab permasalahan yang dihadapi. Fokus utama kegiatan ini adalah penguatan literasi digital sebagai instrumen perlindungan hukum preventif bagi anak dalam menghadapi risiko transaksi digital, khususnya praktik *top up game online*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pedungan, Kelurahan Pedungan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali, dengan melibatkan 32 siswa ke siswa kelas V sekolah dasar sebagai peserta. Pemilihan lokasi dan kelompok sasaran didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal dan memainkan *game online* serta memahami praktik *top up*, namun belum memiliki literasi digital dan pemahaman hukum yang memadai terkait risiko transaksi digital. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2026 sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) tematik yang berfokus pada penguatan literasi digital dan perlindungan hukum anak.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode edukatif-partisipatif dengan pendekatan preventif yang menekankan pada upaya pencegahan risiko melalui peningkatan pemahaman, kesadaran hukum, dan pembentukan sikap kritis siswa terhadap aktivitas transaksi digital. Pelaksanaan kegiatan menggunakan desain evaluatif sederhana yang berfokus pada proses dan hasil pemahaman siswa selama kegiatan berlangsung. Instrumen yang digunakan berupa soal uraian singkat (*short answer*) yang disusun berdasarkan indikator pemahaman risiko finansial, keamanan digital, serta kesadaran akan pentingnya persetujuan orang tua dalam transaksi daring. Selain itu, kegiatan ini juga dilengkapi dengan asesmen formatif sederhana melalui sesi tanya jawab interaktif dan kuis edukatif berkelompok. Sesi tanya jawab dilakukan terlebih dahulu melalui mekanisme mengangkat tangan, sehingga siswa dapat secara aktif menjawab maupun mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali pemahaman awal sekaligus memperdalam materi yang belum dipahami siswa.

Kegiatan dilanjutkan dengan kuis edukatif berkelompok yang dirancang secara interaktif. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan waktu terbatas untuk menjawab pertanyaan secara bergantian. Setiap anggota kelompok maju secara bergiliran untuk menjawab soal yang telah disediakan, sehingga mendorong partisipasi aktif, kerja sama tim, serta kecepatan berpikir dalam memahami materi yang telah disampaikan. Penilaian dilakukan berdasarkan ketepatan jawaban dan perolehan poin dalam kegiatan kuis, di mana kelompok dengan poin terbanyak ditetapkan sebagai pemenang. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui perbandingan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan, serta didukung oleh hasil pengamatan terhadap partisipasi dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pemahaman siswa. Model pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

### 2.1. Tahap Observasi Awal dan Koordinasi

Tahap pertama adalah survei lokasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2026. Kegiatan ini bertujuan untuk meninjau kondisi SD Negeri 2 Pedungan, mempersiapkan ruang kelas, serta memastikan ketersediaan sarana dan media edukasi yang akan digunakan, termasuk perangkat presentasi dan hadiah kuis. Survei dilakukan bersama guru dan pihak sekolah guna memperoleh gambaran yang akurat mengenai kesiapan siswa serta fasilitas pendukung yang tersedia. Dalam tahap ini juga dilakukan koordinasi formal dengan pihak sekolah yang mencakup perizinan pelaksanaan kegiatan, penentuan jadwal, serta penyepakatan teknis pelaksanaan di dalam kelas. Mengingat subjek kegiatan adalah anak sekolah dasar, pelaksanaan program ini dilaksanakan dengan sepengetahuan dan persetujuan pihak sekolah serta pendampingan langsung oleh guru kelas selama kegiatan berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memastikan aspek keamanan, kenyamanan, dan keterlibatan aktif siswa tetap terjaga sesuai dengan prinsip perlindungan anak. Selain itu, melalui interaksi awal dengan guru kelas, diperoleh informasi tambahan mengenai karakteristik siswa, tingkat konsentrasi belajar, serta pendekatan komunikasi yang efektif untuk digunakan selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, tahap survei tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga strategis dalam memastikan kesesuaian metode, efektivitas penyampaian materi, serta kelancaran pelaksanaan program secara keseluruhan.

## 2.2. Persiapan Materi Edukasi

Materi edukasi disusun dalam bentuk presentasi *PowerPoint* interaktif yang dirancang khusus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Materi mencakup pengenalan literasi digital, pengertian uang digital, mekanisme *top up* dalam *game online*, risiko transaksi digital, serta dampak perilaku konsumtif akibat pembelian item virtual secara berulang. Selain itu, materi juga memuat penjelasan sederhana mengenai hak anak untuk mendapatkan perlindungan dalam penggunaan teknologi serta pentingnya pendampingan dan izin orang tua sebelum melakukan transaksi digital. Dalam penyampaian materi, ditekankan bahwa setiap aktivitas di dunia digital memiliki konsekuensi, termasuk dalam hal pembelian di dalam *game*. Anak dijelaskan sebagai pihak yang belum memiliki kecakapan penuh dalam melakukan transaksi secara mandiri, sehingga diperlukan sikap hati-hati dan pengawasan orang tua. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga sebagai upaya preventif dalam melindungi anak dari potensi kerugian finansial dan penyalahgunaan sistem transaksi digital.

Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan disertai ilustrasi serta contoh kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mudah dipahami. Untuk meningkatkan partisipasi aktif, dalam presentasi juga disisipkan pertanyaan interaktif dan diskusi singkat. Persiapan materi dilakukan beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan guna memastikan substansi materi tersusun secara sistematis, relevan dengan kebutuhan siswa, serta selaras dengan tujuan program kerja yang berfokus pada perlindungan hukum anak melalui literasi digital. Tahap persiapan ini juga mencakup penyusunan alur penyampaian materi agar sistematis, mulai dari pengenalan konsep dasar hingga pada pembahasan risiko dan solusi preventif. Struktur materi dirancang secara bertahap agar siswa dapat memahami hubungan antara penggunaan teknologi, transaksi digital, serta konsekuensi hukum dan finansial yang mungkin timbul. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman komprehensif dan tidak parsial.

## 2.3. Pelaksanaan Edukasi

Kegiatan edukasi dilaksanakan pada hari Jumat, 30 Januari 2026, pukul 08.00 WITA, bertempat di ruang kelas V SD Negeri 2 Pedungan. Kegiatan diawali dengan pengenalan tujuan program, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi secara interaktif menggunakan media presentasi. Mahasiswa mendorong siswa untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berbagi pengalaman terkait penggunaan *game online* dan transaksi digital. Dalam pemaparan materi dijelaskan mengenai sumber dana yang digunakan untuk *top up game*, yang pada umumnya berasal dari uang orang tua, sehingga penggunaannya harus dilakukan secara bijak dan dengan izin. Disampaikan pula bahwa siswa tidak boleh melakukan pembelian secara diam-diam atau tanpa sepengetahuan orang tua, karena tindakan tersebut termasuk perbuatan yang tidak jujur dan dapat merugikan keluarga. Penekanan diberikan pada pentingnya sikap tanggung jawab, kejujuran, dan meminta izin sebelum melakukan transaksi apa pun di dalam *game*.

Selain itu, siswa juga diingatkan agar tidak sembarangan mengklik tautan (*link*) yang tidak jelas sumbernya atau tergiur oleh iklan yang menawarkan harga sangat murah untuk *top up*. Dijelaskan bahwa tawaran seperti itu dapat menjadi bentuk penipuan yang berpotensi merugikan secara finansial maupun membahayakan keamanan data pribadi. Untuk memperjelas pemahaman, diberikan contoh kasus sederhana mengenai risiko kehilangan uang atau akun akibat mengakses tautan yang tidak resmi. Sebagai bagian dari evaluasi awal, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab interaktif melalui mekanisme mengangkat tangan, sehingga siswa dapat secara aktif menjawab maupun mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan dan mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu, kegiatan diteruskan dengan kuis edukatif berkelompok yang dilaksanakan secara interaktif, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan menjawab pertanyaan secara bergantian dalam waktu terbatas. Setiap jawaban yang benar diberikan poin, dan kelompok dengan perolehan poin terbanyak ditetapkan sebagai pemenang serta diberikan apresiasi berupa hadiah.

Data yang diperoleh selama kegiatan diolah secara deskriptif dengan membandingkan tingkat pemahaman siswa pada setiap indikator sebelum dan sesudah pelaksanaan edukasi. Data disajikan dalam bentuk tabel yang memuat perbandingan pada masing-masing indikator pemahaman, seperti pemahaman tentang risiko *top up game online*, kesadaran akan pentingnya izin orang tua, kemampuan mengenali tautan atau iklan mencurigakan, sikap kehati-hatian dalam transaksi digital, serta pemahaman mengenai perlindungan diri dalam aktivitas digital. Analisis dilakukan dengan mengamati perubahan kualitas pemahaman siswa pada setiap indikator setelah diberikan materi edukasi. Perubahan tersebut diidentifikasi berdasarkan peningkatan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan respons yang lebih tepat, serta menunjukkan sikap yang lebih kritis dan berhati-hati dalam konteks transaksi digital. Hasil perbandingan kemudian dideskripsikan secara kualitatif untuk menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara umum setelah kegiatan edukasi dilaksanakan.

## 2.4. Kuis Berkelompok

Setelah pemaparan materi, dilakukan kuis berkelompok untuk mengukur pemahaman siswa. Siswa menjawab beberapa pertanyaan terkait materi, dan kelompok dengan poin tertinggi memperoleh hadiah sebagai motivasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan memastikan siswa memahami pesan edukatif secara praktis. Kuis dirancang dalam bentuk pertanyaan berbasis situasi sederhana yang mencerminkan kondisi nyata yang mungkin dihadapi siswa dalam aktivitas digital sehari-hari. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mengingat materi secara teoritis, tetapi juga dilatih untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis. Pendekatan kolaboratif dalam kuis juga mendorong kerja sama serta diskusi antar siswa.

## 2.5. Evaluasi dan Penutup

Tahap terakhir kegiatan adalah evaluasi dan penutupan. Evaluasi dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu observasi terhadap partisipasi aktif siswa selama pemaparan materi, sesi tanya jawab interaktif, serta kuis edukatif berkelompok. Kuis terdiri dari 5 butir soal yang sama untuk setiap kelompok, dibuat di kertas origami tertutup, kemudian ditempel di papan tulis. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan menjawab soal secara bergiliran; setiap anggota kelompok berjalan mundur menuju soal dan menjawab dalam waktu terbatas 5 menit untuk semua soal. Indikator penilaian adalah ketepatan dan kelengkapan jawaban; kelompok dengan perolehan poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang dan mendapat apresiasi berupa hadiah.

Validasi instrumen dilakukan secara konten oleh guru kelas sebagai pendamping, untuk memastikan soal relevan dengan materi edukasi dan sesuai kemampuan siswa kelas V SD. Evaluator kegiatan adalah mahasiswa KKN yang bertugas sebagai fasilitator sekaligus mencatat jawaban, partisipasi, dan respons siswa selama kegiatan, dengan guru kelas mendampingi untuk memastikan kelancaran dan objektivitas evaluasi. Data dari observasi, tanya jawab, dan kuis kemudian diolah secara deskriptif, dengan membandingkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan pada masing-masing indikator, sehingga dapat terlihat peningkatan pemahaman, kesadaran hukum, dan perilaku berhati-hati siswa dalam aktivitas transaksi digital.

Penutupan kegiatan dilakukan dengan penyampaian pesan singkat agar siswa senantiasa berhati-hati dalam aktivitas digital, diikuti pemberian hadiah kepada kelompok pemenang, pembagian jajan kepada seluruh siswa, serta sesi foto bersama sebagai dokumentasi. Keseluruhan tahapan kegiatan menegaskan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif efektif dalam menanamkan nilai kehati-hatian, tanggung jawab, dan literasi digital sejak dini, dengan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Gambaran Umum Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi mengenai Perlindungan Hukum Anak melalui Literasi Digital dalam Mencegah Risiko *Top Up Game Online* di SD Negeri 2 Pedungan, Kelurahan Pedungan, Kecamatan Denpasar Selatan, telah terlaksana secara efektif dan memberikan dampak edukatif yang nyata bagi siswa kelas V. Literasi digital telah terbukti membuat anak mampu memahami, mengidentifikasi risiko dan berinteraksi secara aman di lingkungan *game online*, sehingga membantu mengurangi dampak negatif dari intensitas *game* yang tinggi seperti kecanduan dan transaksi impulsif dalam konteks digit.



**Gambar 1. Foto Bersama Mahasiswa Pelaksana Program dengan Siswa-Siswi Kelas V SD Negeri 2 Pedungan sebagai Bentuk Sinergi dalam Mengawali Kegiatan Edukasi Perlindungan Hukum Anak melalui Literasi Digital dalam Mencegah Risiko Top Up Game Online**

Pelaksanaan program ini merupakan langkah preventif untuk menanggapi data yang menunjukkan bahwa 54,13% remaja menggunakan internet untuk *game online*, di mana anak-anak sering kali terjebak dalam transaksi virtual tanpa memiliki kecakapan bertindak secara hukum (*legal capacity*). Dalam konteks hukum digital, anak di bawah umur pada dasarnya belum memiliki kapasitas kontraktual penuh dalam perjanjian daring sehingga berpotensi menimbulkan persoalan perlindungan konsumen. Keberhasilan kegiatan ini terlihat dari terpenuhinya target capaian yang mampu menjawab tantangan-tantangan krusial dalam perlindungan anak di era digital. Kondisi sebelum kegiatan ini dilaksanakan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai risiko *top up game online*. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa anak memiliki keterbatasan dalam memahami persuasi komersial digital dan mekanisme pembelian dalam game (Nairn & Hang, 2012). Mekanisme *gacha* dan *loot boxes* sendiri memiliki kemiripan struktural dengan perjudian berbasis peluang dan pembelian uang *riil* (Drummond & Sauer, 2018), serta terbukti berkorelasi dengan tingkat problem gambling pada remaja (Zendle & Cairns, 2018). Melalui observasi ditemukan bahwa mayoritas siswa memang telah mengetahui adanya fitur pembelian dalam *game*, namun mereka cenderung mengabaikan aspek legalitas, konsekuensi finansial, serta hak mereka sebagai konsumen digital. Banyak siswa yang belum menyadari pentingnya meminta izin orang tua sebelum bertransaksi dan belum mampu membedakan antara tautan resmi dengan tautan tidak resmi, sehingga mereka sangat rentan terhadap potensi penipuan digital yang merugikan secara finansial maupun membahayakan keamanan data pribadi. Namun, setelah dilakukan pemaparan materi, siswa mulai menunjukkan kemampuan dalam mengenali praktik adiksi yang dipicu oleh mekanisme *gacha* dan *microtransactions* yang manipulatif. Selain itu, siswa kini memiliki kewaspadaan yang lebih tinggi terhadap risiko penipuan digital (*online fraud*) melalui tautan tidak resmi yang berpotensi menyalahgunakan data pribadi dan merugikan kondisi finansial keluarga.



**Gambar 2. Pemaparan Materi Literasi Digital tentang Bahaya Top Up Game Online untuk Memberikan Pemahaman Preventif kepada Siswa mengenai Risiko Finansial dan Adiksi Transaksi Virtual**



**Gambar 3. Sesi Identifikasi Contoh Iklan dan Tautan (Link) Tidak Resmi untuk Meningkatkan Kewaspadaan Siswa-Siswi terhadap Potensi Penipuan Digital (Online Fraud)**

Sebagai bentuk perlindungan hukum bagi siswa, program ini telah berhasil membekali mereka dengan literasi digital yang berfokus pada kesadaran hukum. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman hak, tanggung jawab, dan implikasi hukum dalam aktivitas daring (Hobbs, 2017). Siswa diberikan pemahaman bahwa aktivitas digital mereka dilindungi oleh instrumen hukum seperti UU Perlindungan Anak dan UU ITE, namun tetap menuntut tanggung jawab pribadi dan pengawasan orang tua sebagai wali sah, mengingat mediasi aktif orang tua terbukti mampu mengurangi risiko perilaku daring bermasalah (Nathanson, 2015; Wright, 2017). Penggunaan metode edukasi melalui presentasi interaktif, diskusi dua arah, dan kuis berkelompok terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran serta sikap kehati-hatian siswa, dikarenakan pendekatan partisipatif secara signifikan meningkatkan retensi pengetahuan dan pembentukan perilaku digital yang bertanggung jawab (Ng, 2012). Hal ini dibuktikan dengan perubahan sikap siswa yang kini lebih kritis dalam memvalidasi informasi iklan serta memahami pentingnya meminta izin sebelum melakukan transaksi apa pun, sejalan dengan temuan bahwa literasi media yang tinggi meningkatkan kemampuan anak mengenali persuasi komersial dan mengurangi kerentanan terhadap manipulasi digital (Rozendaal et al., 2011).



**Gambar 4. Antusiasme Tinggi Siswa Kelas V saat Sesi Diskusi Dua Arah, Menunjukkan Peningkatan Kekritisannya dalam Memahami Hak-Hak Mereka sebagai Konsumen Digital**

Transformasi positif ini tercermin dari antusiasme siswa saat sesi tanya jawab dan ketepatan mereka dalam menjawab soal-soal kuis yang diberikan. Partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif terbukti berkorelasi dengan peningkatan pemahaman dan retensi pengetahuan jangka Panjang. Hasil akhir kegiatan menegaskan bahwa siswa kelas V SDN 2 Pedungan kini lebih bijak dalam menggunakan teknologi, memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi tawaran yang mencurigakan, dan menyadari pentingnya kejujuran dalam penggunaan dompet digital orang tua. Dengan demikian, kegiatan ini telah memberikan manfaat yang signifikan dalam membangun ketahanan digital siswa sebagai konsumen yang cerdas dan terlindungi secara hukum.



Gambar 5. Implementasi Metode Kuis Berkelompok yang Interaktif guna Menguji Ketepatan Pemahaman Siswa



Gambar 6. Penyerahan Apresiasi kepada Siswa yang Mampu Menjawab Kuis dengan Tepat, Menandai Keberhasilan Transformasi Positif dalam Kecakapan Literasi Digital Siswa

### 3.2. Data Hasil Edukasi

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan sosialisasi, dilakukan evaluasi melalui observasi, sesi tanya jawab, serta kuis sebelum dan sesudah penyampaian materi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa kelas V terhadap risiko *top up* game online dan transaksi digital.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Sebelum dan Sesudah Edukasi

No	Indikator Pemahaman	Sebelum Edukasi	Sesudah Edukasi
1.	Pemahaman tentang risiko <i>top up</i> game online	Sebagian siswa mengetahui adanya <i>top up</i> , namun belum memahami dampak finansial dan risiko kerugian	Mayoritas siswa memahami bahwa <i>top up</i> dapat menimbulkan kerugian jika dilakukan tanpa kontrol
2.	Kesadaran pentingnya izin orang tua	Masih terdapat siswa yang menganggap pembelian dalam <i>game</i> dapat dilakukan sendiri	Siswa memahami bahwa transaksi harus dengan izin dan pengawasan orang tua
3.	Kemampuan mengenali tautan/iklan mencurigakan	Banyak siswa belum dapat membedakan tautan resmi dan tidak resmi	Siswa mampu mengenali ciri-ciri tautan mencurigakan dan lebih waspada terhadap penipuan
4.	Sikap kehati-hatian dalam transaksi digital	Cenderung bersikap impulsif dan mudah tergiur harga murah	Menunjukkan peningkatan sikap hati-hati dan berpikir sebelum melakukan transaksi
5.	Pemahaman mengenai perlindungan diri dalam aktivitas digital	Pemahaman masih terbatas	Siswa menyadari pentingnya menjaga data pribadi dan meminta bantuan orang tua/guru jika mengalami masalah

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan edukasi literasi digital berbasis perlindungan hukum ini efektif dalam meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta sikap kehati-hatian siswa terhadap praktik top up game online. Pendekatan interaktif melalui diskusi dan kuis berkelompok terbukti membantu siswa memahami materi secara lebih aplikatif dan kontekstual.

### 3.3. Pembahasan dan Dampak

#### 3.3.1. Analisis Pemahaman Siswa

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, terlihat adanya pergeseran pemahaman yang signifikan. Sebelum edukasi dilakukan, mayoritas siswa kelas V memahami transaksi *game online* sebatas aktivitas hiburan tanpa menyadari aspek legalitas dan risikonya. Fenomena "fomo" (*fear of missing out*) terhadap *item virtual* atau *skin game* membuat mereka cenderung melakukan transaksi secara impulsif.

Selama proses sosialisasi, ditemukan bahwa banyak siswa yang belum memahami bahwa setiap transaksi digital memiliki konsekuensi hukum dan finansial. Dengan pemberian materi mengenai Perlindungan Konsumen dan Pentingnya Izin Orang Tua, siswa mulai menyadari bahwa tindakan melakukan *top-up* tanpa pengawasan bukan hanya berisiko pada hilangnya uang, tetapi juga potensi pencurian data pribadi melalui situs *top-up* ilegal atau *phishing*.

#### 3.3.2. Dampak Edukasi Terhadap Siswa

Kegiatan ini memberikan dampak nyata yang dapat diobservasi langsung di dalam kelas, antara lain:

- Peningkatan Kewaspadaan Digital: Siswa kini lebih mampu mengidentifikasi ciri-ciri tautan (*link*) palsu yang menawarkan *diamond* atau *currency game* dengan harga yang tidak wajar. Mereka memahami bahwa keamanan data pribadi (seperti *password* dan *username*) adalah aset yang harus dijaga.
- Kesadaran Etika Transaksi: Munculnya kesadaran kolektif di antara siswa untuk tidak melakukan transaksi apapun di dalam aplikasi tanpa pendampingan orang tua. Hal ini selaras dengan upaya perlindungan anak dari perilaku konsumtif yang tidak terkendali.
- Literasi Hukum Sejak Dini: Siswa mulai mengenal konsep sederhana mengenai hak mereka sebagai konsumen digital dan bagaimana hukum melindungi mereka jika terjadi penipuan, asalkan transaksi dilakukan melalui kanal resmi.

#### 3.3.3. Respon Masyarakat (Pihak Sekolah)

Respon dari pihak SD Negeri 2 Pedungan sangat positif. Guru wali kelas V menyatakan bahwa edukasi ini sangat relevan dengan tantangan zaman sekarang, di mana anak-anak sangat dekat dengan gawai namun minim literasi mengenai keamanan finansial digital. Materi ini dianggap sebagai suplemen penting yang tidak didapatkan siswa dalam kurikulum reguler, namun sangat dibutuhkan untuk menjaga keselamatan mereka di ruang siber.

#### 3.3.4. Kelebihan dan Kekurangan

##### 3.3.4.1. Kelebihan

Pelaksanaan program kerja "Perlindungan Hukum Anak melalui Literasi Digital dalam Mencegah Risiko Top Up Game Online" memiliki beberapa kelebihan yang mendukung keberhasilan kegiatan yaitu:

- Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, sehingga mudah diterima dan dipahami. Penggunaan bahasa yang sederhana, ilustrasi menarik, serta contoh kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan.
- Metode penyampaian yang interaktif melalui presentasi, diskusi, dan kuis berkelompok mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu, adanya evaluasi melalui kuis membantu mengukur tingkat pemahaman siswa secara langsung.
- Program ini memiliki nilai preventif karena menanamkan kesadaran hukum sejak dini terkait penggunaan teknologi dan transaksi digital. Siswa dibekali pemahaman mengenai pentingnya izin orang tua, kehati-hatian dalam mengklik tautan, serta tanggung jawab dalam menggunakan uang.

##### 3.3.4.2. Kekurangan

- a. Keterbatasan waktu pelaksanaan membuat penyampaian materi belum dapat dilakukan secara lebih mendalam, khususnya dalam membahas aspek perlindungan hukum secara lebih luas.
- b. Kegiatan hanya menyoar siswa kelas V, sehingga belum menjangkau seluruh siswa di lingkungan sekolah.
- c. Evaluasi yang dilakukan masih bersifat sederhana melalui observasi dan kuis, sehingga belum sepenuhnya mengukur perubahan perilaku siswa dalam jangka panjang.

#### 4. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program edukasi literasi digital berbasis perlindungan hukum di SD Negeri 2 Pedungan, Kota Denpasar, menunjukkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum dan pemahaman siswa terhadap risiko *top up game online*. Program ini berhasil membangun sikap kritis, kehati-hatian, serta tanggung jawab siswa dalam melakukan aktivitas transaksi digital, khususnya terkait pentingnya izin dan pengawasan orang tua. Peningkatan pemahaman mengenai risiko finansial, potensi penipuan digital, serta pentingnya menjaga data pribadi menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya berfungsi sebagai kompetensi teknis, tetapi juga sebagai instrumen perlindungan hukum preventif bagi anak di ruang siber. Dengan demikian, penguatan literasi digital sejak usia sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam mencegah eksploitasi ekonomi dan risiko transaksi digital, serta perlu dikembangkan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan lingkungan masyarakat.

#### Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

#### Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

#### Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Pedungan, Denpasar, atas partisipasi aktif dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Pendidikan Nasional yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) tematik sebagai bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dalam upaya perlindungan hukum dan penguatan literasi digital bagi anak di lingkungan sekolah dasar.

#### Daftar Rujukan

- Dahlan, T. A., Anitasari, R. F., Paramita, N. D., & Putra, T. I. (2024). Review of child consumer protection in the practice of online gambling games through the gacha system. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*, 6(3), 427–452. <https://doi.org/10.15294/ijicle.v6i3.13198>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Febeline, V. P., & Celine, V. (2025). Tinjauan hukum terhadap penggunaan game oleh anak sebagai konsumen digital di Indonesia. *Majelis*, 2(4), 52. <https://doi.org/10.62383/majelis.v2i4.1180>
- Hobbs, R. (2017). *Create to learn: Introduction to digital literacy*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118968349>
- Indonesia, R. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e.g., “loot boxes”) and internet gaming disorder. *Addiction*, 113(11), 1967–1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>
- Kristika, C., Rahayu, E., & Qharamithah, S. (2025). Eksplorasi perilaku konsumtif generasi Alpha terhadap top up game online. *Jurnal Diseminasi Ekonomi*, 16(2), 73–77. <https://doi.org/10.29313/jde.v16i2.7436>
- Kuncorowati, P. W., Saputro, J. D., Endang, S., Sukarti, E., & Firmansyah, A. (2025). Pendampingan dan edukasi literasi digital bagi anak yang berhadapan dengan hukum: Membangun kesadaran hukum dan keamanan digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 193–197.
- Livingstone, S., Carr, J., & Byrne, J. (2016). *One in three: Internet governance and children's rights*.
- Lubalu, L., Laksmi, A. A. S., & Ujjanti, N. M. P. (2022). Perlindungan konsumen terhadap pembelian item digital dalam aplikasi game online di Indonesia. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 3(1), 212–216. <https://doi.org/10.22225/jkh.3.1.4464.212-216>

- Montag, C., et al. (2019). Internet gaming disorder and impulsive buying. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 606–671.
- Nairn, A., & Hang, H. (2012). Advergemes: It's not child's play. *Journal of Advertising*, 41(1), 69–82. <https://doi.org/10.2753/JOA0091-3367410101>
- Nathanson, A. I. (2015). Media and the family: Reflections and future directions. *Journal of Children and Media*, 9(1), 133–139. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.997144>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.016>
- Nurmansyah, G. (2025). Legal liability of interactive digital game platforms for virtual transactions by minors. *Jurnal Hukum*, 20(2), 42–61.
- Republik Indonesia. (1999). *Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/45288/uu-no-8-tahun-1999>
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>
- Rozendaal, E., Lapierre, M. A., van Reijmersdal, E. A., & Buijzen, M. (2011). Reconsidering advertising literacy as a defense against advertising effects. *Media Psychology*, 14(4), 333–354. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.620540>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., & Ólafsson, K. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*.
- Susilawati, D., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Development of digital literacy educational game for elementary school students to be wise in using the internet. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 525–536. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.896>
- Widjaja, G., & Santoso, B. (2021). Literasi keuangan digital pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 143–152.
- Wijayanti, A., Dwiningrum, S. I. A., & Saptono, B. (2024). Digital literacy in elementary schools post COVID-19: A systematic literature review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(12), 96–112. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.12.6>
- Xiao, L. Y., et al. (2022). Gacha games and monetization ethics. *Computers in Human Behavior*, 127, Article 106932. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106932>
- Zendle, D., & Cairns, P. C. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), Article e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>