

EDUKASI LITERASI DIGITAL: UPAYA PENINGKATAN KESADARAN HUKUM TERHADAP UU ITE SEBAGAI WUJUD PENCEGAHAN KEJAHATAN DIGITAL PADA SISWA SMP NEGERI 59 BANDUNG

Junaidi¹, Mulia Sari², Dedeh Nurhayati³, Amiza Rezika⁴, Dadang Sundawa^{5*}, Dwi Iman Muthaqqin⁶

^{1,2,3,4,5,6} Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Penulis Korespondensi : dadangsundawa@upi.edu

Abstrak

Rendahnya literasi digital dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kasus kejahatan digital yang terjadi di SMP Negeri 59 Bandung, meliputi akses konten pornografi, perjudian online, dan cyberbullying. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital melalui sosialisasi kesadaran hukum terhadap UU ITE sebagai upaya pencegahan kejahatan digital di SMP Negeri 59 Bandung. Sosialisasi dilaksanakan melalui tiga tahapan utama. Pertama, tahap persiapan, yang mencakup identifikasi permasalahan dan perencanaan kegiatan. Kedua, tahap pelaksanaan, yakni pemberian sosialisasi kepada siswa. Ketiga, tahap evaluasi, yang dilakukan dengan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas program. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program edukasi literasi digital ini berhasil meningkatkan kesadaran hukum siswa terkait UU ITE dalam mencegah kejahatan digital. Siswa dan guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam memahami materi, termasuk isu pornografi, perjudian, dan cyberbullying. Skor rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 69,67 menjadi 84,67, menunjukkan efektivitas program dalam membekali siswa menghadapi tantangan digital dengan bijak dan bertanggung jawab.

Kata kunci: Literasi Digital, Kesadaran Hukum, UU ITE

Abstract

Low digital literacy can lead to various issues, such as digital crimes occurring at SMP Negeri 59 Bandung, including access to pornographic content, online gambling, and cyberbullying. Therefore, this activity aims to enhance digital literacy through legal awareness socialization regarding the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE) as a preventive measure against digital crimes at SMP Negeri 59 Bandung. The socialization was carried out in three main stages. First, the preparation stage, which involved identifying issues and planning activities. Second, the implementation stage, which focused on providing socialization to students. Third, the evaluation stage, conducted through pre-tests and post-tests to assess the program's effectiveness. The evaluation results indicate that this digital literacy education program successfully increased students' legal awareness regarding UU ITE in preventing digital crimes. Both students and teachers showed high enthusiasm in understanding the material, including issues related to pornography, gambling, and cyberbullying. The average student comprehension score improved from 69.67 to 84.67, demonstrating the program's effectiveness in equipping students to face digital challenges wisely and responsibly.

Keywords: Digital Literacy, Legal Awareness, UU ITE.

1. PENDAHULUAN

Di era industri 4.0, literasi digital memegang peran penting karena penguasaan teknologi informasi menjadi bagian utama dalam perubahan budaya, ekonomi, politik, dan sosial. Teknologi dapat memberikan kontribusi signifikan apabila masyarakat memiliki keterampilan dan pemahaman yang baik tentang penggunaannya. Oleh karena itu, situasi ini mendorong setiap individu untuk memiliki literasi dalam menggunakan media digital (Anggraini & Supriyanto, 2019). Pendidikan di era digital saat ini membuat perkembangan internet menarik perhatian tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak sekolah dari tingkat dasar hingga menengah yang turut merasakan dampak dari perubahan ini (Fajri & Irwan Padli Nasution, 2023).

Data tahun 2024 menunjukkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia memiliki total pengguna mencapai 191 juta orang, yang mencakup 73,7% dari total populasi, dengan 64,3% di antaranya sebagai pengguna aktif dengan ketergantungan masyarakat terhadap media sosial pun sangat tinggi, di mana rata-rata pengguna di Indonesia menghabiskan waktu sekitar 3 jam 14 menit per hari, dengan 81% di antaranya mengakses media sosial setiap hari. (Panggabean, 2024).

Meningkatnya jumlah pengguna internet saat ini menunjukkan bahwa internet memiliki peran yang sangat penting bagi masyarakat, termasuk di kalangan generasi muda. Dengan dominasi pengguna berusia 18-34 tahun yang mencapai 54,1%, media sosial telah menjadi tempat berkumpulnya generasi milenial dan generasi Z. Penggunaan internet dan media sosial memberikan berbagai manfaat, mulai dari kemudahan akses informasi hingga sarana interaksi sosial. Namun, tingginya intensitas penggunaan internet ini juga membawa dampak negatif yang perlu diwaspadai. Salah satu dampak negatif penggunaan media sosial yang tidak bijak dapat memicu perilaku negatif di kalangan remaja dan meningkatkan risiko terjadinya tindak kejahatan. Jika tidak digunakan dengan tepat, media sosial dapat mendorong perilaku tidak pantas seperti pencemaran nama baik, ujaran kasar, kebohongan, serta konflik yang dapat berujung pada kekerasan fisik hingga pembunuhan (Ikawati, 2018).

Kejahatan digital yang sering terjadi di kalangan generasi muda atau remaja mencakup akses terhadap konten negatif pada perangkat Android yang mereka gunakan. Di antaranya adalah konten *pornografi* dan judi online, yang tidak sesuai untuk usia mereka dan berpotensi memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan psikologis dan moral mereka. Berdasarkan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) menyatakan bahwa di Indonesia, 66,6 persen anak laki-laki dan 62,3 persen anak perempuan terpapar konten

pornografi melalui media daring (Noorca, 2021). Selain itu, tindakan perundungan atau *bullying* melalui media sosial juga marak dilakukan, di mana mereka menggunakan platform ini untuk menyebarkan pesan-pesan yang bersifat merendahkan atau menyakiti orang lain.

Jika mengacu literatur menyatakan bahwa *Pornografi* adalah segala tulisan atau gambar yang secara sengaja dibuat dengan tujuan membangkitkan gairah seksual pada orang yang melihat atau membacanya (Soebagijo, 2008). Sedangkan Judi online adalah permainan yang melibatkan taruhan uang dengan harapan meraih keuntungan, yang dilakukan melalui internet. Bentuk permainan ini mencakup taruhan olahraga, poker daring, *casino virtual*, dan lotere digital (Yuliati et al., 2024). Serta *cyberbullying* adalah tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap seseorang dengan menggunakan teks, gambar, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan (Sakban & Sahrul, 2019).

Melalui ketiga kejahatan ini berdasarkan penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa dampak kejahatan digital pada remaja sangat serius dan merusak berbagai aspek kehidupan mereka. Paparan *pornografi* dapat menimbulkan masalah sosial, seperti rendah diri dan kesulitan berkonsentrasi, yang menurunkan prestasi akademik (Zurohman et al., 2016). Judi online menyebabkan kerugian finansial, melemahkan nilai moral, dan menurunkan semangat beribadah (Sahputra et al., 2022). *Cyberbullying* berdampak berat pada psikologis remaja, memicu depresi, kecemasan, dan rendahnya harga diri, yang bisa menyebabkan isolasi sosial atau bahkan meningkatkan risiko bunuh diri (Anshori et al., 2022; Permatasari, 2022). Ketiga masalah ini secara keseluruhan membahayakan kesejahteraan mental, sosial, akademik, dan emosional remaja.

Permasalahan-permasalahan ini masih ramai terjadi di kalangan remaja di Indonesia. Salah satunya di sekolah. Berdasarkan hasil penelusuran peneliti menjumpai permasalahan ini terjadi di salah satu sekolah yang ada di Bandung yaitu SMP Negeri 59 Bandung. Adapun bentuk permasalahannya yaitu Sebanyak 30 kasus pelanggaran teridentifikasi, di mana sejumlah siswa terlihat mengakses konten *pornografi* melalui perangkat Android mereka. Di tiap kelas, 2 hingga 3 siswa, termasuk siswa perempuan, terlibat dalam kasus ini, mengindikasikan bahwa akses terhadap konten tidak layak ini adalah masalah serius yang membutuhkan penanganan menyeluruh dan berkelanjutan.

Selain itu, beberapa siswa juga ditemukan bermain judi online melalui perangkat mereka. Walaupun jumlah kasus perjudian di kalangan siswa relatif kecil, aktivitas ini tetap menjadi perhatian karena berpotensi mengganggu perkembangan mental dan perilaku mereka. Pihak sekolah mengonfirmasi pula adanya kasus

cyberbullying, dengan beberapa siswa melakukan tindakan intimidasi atau pelecehan melalui platform media sosial dan aplikasi pesan. Namun, jumlah kasus perjudian online dan *cyberbullying* masih lebih rendah dibandingkan akses konten *pornografi*, yang terlihat lebih umum di antara siswa.

Dengan adanya kasus ini menunjukkan bahwa masih kurangnya pemahaman siswa dalam literasi digital serta adanya UU ITE yang hadir sebagai landasan Hukum untuk menangani berbagai pelanggaran dan kejahatan digital. UU ITE merupakan kerangka hukum yang mendasari pengaturan transaksi elektronik, perlindungan data pribadi, keamanan transaksi elektronik, serta hak cipta dan kekayaan intelektual di dunia digital (Ramadhani, 2023). Pada saat ini, UU ITE sudah diperbaharui dengan hadirnya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Atas Perubahan Kedua Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Munir, 2024).

Kurangnya literasi digital dan pemahaman terhadap UU ITE dapat menyebabkan tindakan-tindakan tidak bertanggung jawab yang berpotensi melanggar hukum, baik secara sengaja maupun tidak. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk berperan aktif dalam memberikan edukasi dan sosialisasi literasi digital yang terarah, khususnya mengenai UU ITE, sebagai upaya preventif.

Maka dengan permasalahan yang ada, dilaksanakan Sosialisasi literasi digital yang difokuskan pada pemahaman UU ITE akan membantu siswa SMP Negeri 59 Bandung untuk lebih menyadari batasan-batasan dalam penggunaan teknologi serta memahami konsekuensi hukum dari setiap tindakan di ruang digital. Dengan meningkatkan kesadaran hukum siswa melalui edukasi literasi digital, diharapkan mereka mampu menggunakan internet secara bijak, bertanggung jawab, dan aman. Program edukasi ini juga bertujuan membekali siswa dengan keterampilan untuk mengenali potensi ancaman dan menghindari perilaku yang dapat menjerumuskan mereka pada kejahatan digital.

2. BAHAN DAN METODE

Program Edukasi Literasi Digital melalui kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum siswa terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai langkah *preventif* untuk mencegah akses ke konten *pornografi* dilaksanakan dengan metode yang sistematis, meliputi tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan evaluasi. Sosialisasi ini diadakan pada tanggal 29 Oktober 2024 dan diikuti oleh 30 siswa yang menjadi pelaku pelanggaran hukum dalam mengakses *pornografi* di SMP Negeri 59 Bandung. Selain siswa, acara ini juga dihadiri oleh Kepala Sekolah, guru-guru, serta narasumber dari Junior Associate D.R.S Law Firm dan Bhabinkamtibmas

Kepolisian Sektor Antapani Polrestabes Bandung, yang berperan dalam memberikan materi dan panduan mengenai literasi digital serta aspek hukum yang relevan.

Pertama, tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan sekolah dan observasi lapangan untuk mengetahui tingkat kasus pengaksesan *pornografi* yang dilakukan siswa di SMP Negeri 59 Bandung. Selain itu, tim pelaksana melakukan penyusunan kegiatan secara rinci, termasuk penentuan materi, penjadwalan, dan pemilihan narasumber yang memiliki kompeten di bidang hukum dan kepolisian. Kedua, tahap pelaksanaan Sosialisasi mencakup pemaparan tentang UU ITE, pengenalan konsep literasi digital, serta membahas terkait bahayanya akses *pornografi* bagi remaja baik dari segi hukum maupun dampak psikologis. Selain itu, pelaksanaan Sosialisasi ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan narasumber dengan berdiskusi dan bertanya secara langsung kepada narasumber yang bertujuan memberikan pendalaman pemahaman kepada siswa terhadap isu-isu tersebut. Ketiga, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai pemahaman siswa sebelum dan sesudah sosialisasi serta menjadi acuan untuk kegiatan serupa di masa depan.

Pada tahap evaluasi, tim pelaksana memberikan tindakan berupa *pre-test* dan *post-test*. Proses ini bertujuan sebagai evaluasi dalam mengukur sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan narasumber mengenai UU ITE, pengenalan konsep literasi digital, serta membahas terkait bahayanya akses *pornografi* bagi remaja. Tahap evaluasi ini akan menggunakan desain *Pre-eksperimen* yang menerapkan pendekatan Kelompok tunggal dengan *pre-test* dan *post-test*. Dalam desain ini, satu Kelompok akan diberikan *pre-test* (O) terlebih dahulu, dan tindakan Selanjutnya menerima perlakuan (X), dan akhirnya dengan pelaksanaan *post-test*. Keberhasilan intervensi diukur dengan membandingkan hasil nilai *pre-test* dan *posttest* (Rashid, 2022).

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa mengenai pentingnya menggunakan teknologi digital dengan bijak, memahami dan menaati ketentuan dalam UU ITE, serta menghindari dampak negatif yang dapat timbul dari akses konten yang tidak sesuai, terutama *pornografi*. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat membentuk kesadaran hukum siswa yang lebih baik, menguatkan etika penggunaan internet, serta mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang aman dan kondusif bagi perkembangan siswa secara menyeluruh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Edukasi Literasi Digital bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP dalam upaya

pengecahan kejahatan digital di kalangan remaja. Program ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk menggunakan teknologi digital dengan bijak, memahami serta mematuhi ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta menghindari dampak negatif yang dapat timbul dari akses ke konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Pada tahap persiapan, tim pelaksana terlebih dahulu melakukan identifikasi terkait potensi pelanggaran hukum yang mungkin terjadi di kalangan siswa SMP Negeri 59 Bandung. Berdasarkan hasil identifikasi, ditemukan 30 kasus pelanggaran dimana beberapa siswa terpantau mengakses konten *pornografi* melalui perangkat android milik mereka. Kasus ini melibatkan 2 hingga 3 siswa di setiap kelas, termasuk siswa perempuan, yang menunjukkan bahwa akses terhadap konten tidak pantas ini menjadi masalah serius yang perlu ditangani secara komprehensif dan berkelanjutan.

Selain tindakan kejahatan dalam mengakses konten *pornografi*, terdapat pula beberapa siswa yang tertangkap bermain judi online melalui perangkat Android mereka. Meskipun jumlah kasus perjudian online di kalangan siswa ini relatif lebih sedikit, aktivitas tersebut tetap menjadi perhatian serius karena dapat berdampak negatif pada perkembangan mental dan perilaku mereka. Pihak sekolah juga mengonfirmasi bahwa kasus *cyberbullying* pernah terjadi, dimana sejumlah siswa terlibat dalam tindakan intimidasi atau pelecehan melalui media digital, baik itu di platform media sosial maupun aplikasi pemesanan.

Namun, baik kasus perjudian online maupun *cyberbullying* masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan kasus akses konten *pornografi*, yang tampaknya lebih marak di kalangan siswa. Meski demikian, ketiga jenis pelanggaran ini menunjukkan adanya potensi risiko besar yang dihadapi siswa dalam memanfaatkan teknologi secara tidak bijak. Sekolah memandang pentingnya peran serta orang tua dan pendidik dalam memberikan edukasi serta pengawasan yang lebih intensif untuk membantu siswa memahami dampak buruk dari aktivitas-aktivitas tersebut, sehingga mereka dapat menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.

Temuan ini diperoleh melalui kegiatan razia rutin yang dilakukan pihak sekolah, yang memungkinkan pengawasan terhadap penggunaan perangkat elektronik siswa. Selain itu, beberapa siswa diketahui memiliki riwayat pencarian di Google yang mengarah ke konten *pornografi*, dan bahkan ada yang menyimpan video tidak pantas tersebut di perangkat android mereka, selain itu terdapat aplikasi judi online dan chat terindikasi *bullying* melalui *Whatsapp*. Dengan adanya data ini, program edukasi literasi digital menjadi semakin penting untuk diterapkan. Program ini tidak hanya memberikan informasi terkait bahaya kejahatan digital, tetapi juga

mengedukasi siswa tentang etika penggunaan teknologi serta konsekuensi hukum yang bisa dihadapi jika terlibat dalam aktivitas digital yang melanggar aturan.

Program ini disampaikan melalui kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024 di SMP Negeri 59 Bandung. Acara ini disambut dengan antusias dan kehangatan oleh pihak sekolah maupun para siswa. Sosialisasi diikuti oleh 30 siswa terpilih sebagai peserta, dengan tujuan agar mereka dapat menjadi agen perubahan dalam penggunaan teknologi digital yang bijak di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga dihadiri oleh para guru SMP Negeri 59 Bandung, yang berperan aktif dalam mendukung serta memfasilitasi berlangsungnya program edukasi ini.

Dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, terdapat dua pemateri yang menyampaikan materi sangat relevan dengan kasus-kasus pelanggaran yang terjadi di kalangan siswa. Narasumber pertama adalah Aiptu Aam, S.H., yang berasal dari Bhabinkamtibmas Kepolisian Sektor Antapani Polrestabes Bandung. Narasumber kedua adalah Bagas P. Siregar, S.H., C.Med., seorang Junior Associate dari D.R.S Law Firm. Kedua narasumber ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai kesadaran hukum terkait penggunaan teknologi digital dan UU ITE.

Sebelum penyampaian materi dimulai, kegiatan sosialisasi dibuka oleh Kepala Sekolah SMP Negeri 59 Bandung, Ahustiani, S.Pd., M.Ds., yang memberikan sambutan hangat. Beliau menyampaikan bahwa pihak sekolah sangat antusias dan bersyukur atas kehadiran mahasiswa Magister PKn dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berinisiatif mengadakan penyuluhan terkait kesadaran hukum dan pentingnya memahami UU ITE, khususnya dalam upaya pencegahan akses *pornografi* di kalangan siswa. Kepala sekolah menjelaskan bahwa kasus pelanggaran hukum terkait akses konten *pornografi* di sekolah ini cukup banyak terjadi, sehingga kegiatan sosialisasi ini sangat dibutuhkan sebagai upaya pembelajaran bagi siswa agar mereka lebih memahami konsekuensi dari tindakan yang mereka lakukan.



Gambar 1. Kata Sambutan Kepala Sekolah SMP Negeri 59 Bandung

Beliau juga mengungkapkan harapan besar agar mahasiswa Magister PKn dari Universitas Pendidikan Indonesia tidak bosan-bosan melaksanakan kegiatan seperti ini di SMP Negeri 59 Bandung. Selain itu, beliau berharap agar lebih banyak program-program edukatif yang dapat dilaksanakan di sekolah ini untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku positif siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik serta mendukung perkembangan karakter siswa yang berlandaskan hukum dan etika

Kegiatan Selanjutnya penyampaian materi pertama yaitu Aiptu Aam S.H. materi yang bawakan berjudul “Kasus Kejahatan Digital dan Pengaruh Negatif bagi Remaja”. Secara umum, narasumber menyampaikan bahwa kasus kejahatan remaja yang marak terjadi pada saat ini yaitu nonton konten-konten negatif seperti *pornografi*. Tidak hanya *pornografi* terdapat juga beberapa kejahatan yang dilakukan oleh remaja melalui android mereka seperti memainkan judi online dan *cyberbullying*. Dampak negatif yang diakibatkan kejahatan digital yang dilakukan oleh remaja dapat merusak kehidupan para remaja yang memiliki masa kejayaan yang Panjang. Sebagai generasi penerus bangsa, sudah seharusnya para remaja memiliki kemampuan yang positif dalam penggunaan digital secara baik dan mengakses konten-konten positif sehingga remaja dapat terhindar dari kejahatan hukum melalui digital.

Mengacu kepada kajian literatur, Menurut Jassin dalam (Haryadi, 2012) menyatakan bahwa *Pornografi* adalah segala bentuk tulisan atau gambar yang dibuat dengan tujuan khusus untuk membangkitkan rangsangan seksual. *Pornografi* memicu fantasi pembacanya, membawa imajinasi mereka melayang ke area-area sensual yang dapat membangkitkan gairah seksual. Selain itu *pornografi* adalah segala tulisan atau gambar yang secara sengaja dibuat dengan tujuan membangkitkan gairah seksual pada orang yang melihat atau membacanya (Soebagijo, 2008).

Sedangkan Menurut Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang *Pornografi* dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa *pornografi* adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat (Republik Indonesia, 2008).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *pornografi* adalah segala bentuk karya visual, tulisan atau media yang mencakup gambar, sketsa, ilustrasi, foto, suara, animasi, hingga gerak tubuh atau pesan yang secara sengaja dibuat dengan tujuan utama untuk membangkitkan rangsangan atau gairah seksual pada penerimanya dan memuat unsur kecabulan dan

eksploitasi seksual, yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Sedangkan Judi online adalah permainan yang melibatkan taruhan uang dengan harapan meraih keuntungan, yang dilakukan melalui internet. Bentuk permainan ini mencakup taruhan olahraga, poker daring, *casino virtual*, dan *lotere digital* (Yuliati et al., 2024). Selain itu, Judi online merupakan permainan yang berlangsung secara daring melalui sebuah platform, di mana para pemain memasang taruhan dengan memilih salah satu opsi dari beberapa pilihan yang tersedia. Hanya satu pilihan yang akan dinyatakan benar dan menentukan pemenangnya (Nurdiana et al., 2022). Perjudian online adalah bentuk perjudian yang memanfaatkan jaringan internet dalam pelaksanaannya. Di kalangan masyarakat, terutama di antara siswa, judi online bukan lagi hal yang asing karena permainan ini sangat mudah diakses dan dekat dengan kehidupan sehari-hari pelajar. Bahkan, sebagian siswa telah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang dianggap dapat memberikan peluang untuk meraih kemenangan (Tasya Jadidah et al., 2023).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Judi online adalah bentuk perjudian yang menggunakan jaringan internet sebagai sarana untuk melakukan taruhan dengan harapan mendapatkan keuntungan. Permainan ini mencakup berbagai jenis taruhan, seperti taruhan olahraga, poker daring, kasino virtual, dan lotre digital, yang tersedia di berbagai platform online. Dalam perjudian online, pemain memasang taruhan dengan memilih satu dari beberapa opsi yang tersedia, di mana hanya satu opsi yang benar dan menentukan pemenangnya. Kemudahan akses membuat judi online semakin dikenal di masyarakat, termasuk di kalangan siswa, yang menjadikannya sebagai hiburan dan bahkan sebagai cara yang dianggap dapat mendatangkan keuntungan finansial.

Sedangkan *cyberbullying* adalah perilaku agresif yang merendahkan seseorang dengan memanfaatkan teknologi digital seperti ponsel, media sosial, pesan instan, email, atau platform permainan online. Perilaku ini dilakukan secara sengaja dengan maksud untuk menyakiti, merendahkan, atau menakut-nakuti korban. Pelaku sering memanfaatkan kekuasaan atau pengaruh mereka untuk mendapatkan keuntungan atau kepuasan pribadi melalui tindakan yang menyakiti orang lain. *cyberbullying* biasanya berlangsung terus-menerus dan berulang dalam periode waktu yang cukup lama, serta dapat terjadi di berbagai lingkungan seperti sekolah, rumah, atau tempat kerja (Dewi et al., 2020). Selain itu, *cyberbullying* adalah tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap seseorang dengan menggunakan teks, gambar, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan (Sakban & Sahrul, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja oleh individu atau kelompok melalui teknologi digital seperti ponsel, media sosial, dan platform online lainnya. Tindakan ini bertujuan untuk merendahkan, melecehkan, atau menakut-nakuti korban, seringkali berulang dalam jangka waktu lama, dan dapat terjadi di berbagai lingkungan, termasuk sekolah, rumah, atau tempat kerja.

Pada dampak negatif diperkuat berbagai penelitian, salah satunya Afriliani et al., (2023) menyatakan bahwa Dampak kecanduan film porno pada kehidupan sosial remaja mencakup sifat yang tertutup, rendah diri, dan kurangnya rasa percaya diri. Kecanduan ini juga mempengaruhi pembentukan sikap, nilai, dan perilaku negatif, serta mengakibatkan kesulitan dalam berkonsentrasi saat belajar dan gangguan pada pengendalian diri. Selain itu, Kecenderungan remaja atau siswa menonton film porno dapat menyebabkan kesulitan dalam berkonsentrasi saat belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka (Flambonita et al., 2021).

Kemudian penelitian yang mengkaji terkait dampak negatif judi online yaitu melemahnya nilai material, yang tampak ketika remaja mengalami kekalahan dan kehilangan uang mereka selama bermain judi online. Melemahnya nilai vital tercermin saat, setelah mengalami kekalahan, remaja mulai menggadaikan barang-barang yang dimiliki, hingga barang-barang tersebut habis di meja judi. Selain itu, judi online juga berdampak pada melemahnya nilai kerohanian, terlihat ketika remaja yang memenangkan taruhan menggunakan uang tersebut hanya untuk kepuasan pribadi, misalnya dengan melakukan kegiatan seperti mabuk-mabukan (Zurohman et al., 2016).

Selain itu, Dampak judi online mencakup berbagai aspek negatif, di antaranya dampak sosial yang terlihat ketika individu enggan bersosialisasi karena terlalu fokus pada handphone mereka. Dari sisi material, dampaknya berupa habisnya uang yang dimiliki dan upaya apapun dilakukan untuk mendapatkan uang kembali. Dalam hal keagamaan, dampaknya adalah menurunnya semangat beribadah di kalangan remaja yang terlibat dalam judi online. Untuk prestasi belajar, judi online menyebabkan kemalasan dalam belajar dan penurunan hasil di sekolah. Selain itu, dampak negatif bagi kondisi psikologis pelaku judi online adalah kesulitan dalam mengendalikan emosi dengan baik (Sahputra et al., 2022).

Sedangkan berdasarkan penelitian terkait dampak *cyberbullying* mengungkapkan bahwa Dampak *cyberbullying* terhadap korban meliputi timbulnya depresi, kecemasan, rasa tidak nyaman, penurunan prestasi di sekolah, keengganan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya, penghindaran dari lingkungan sosial, serta munculnya niat untuk bunuh diri (Anshori et al., 2022). Selain itu, Dampak *cyberbullying* pada remaja

dapat mencakup gangguan serius dalam aspek psikologis, fisik, dan sosial. *Cyberbullying* kerap kali menyebabkan stres, depresi, dan rasa tidak berharga pada korban, bahkan meningkatkan risiko bunuh diri. Remaja perempuan lebih rentan mengalami *cyberbullying* dan cenderung lebih menderita dampak emosional dibandingkan laki-laki. *Cyberbullying* juga memengaruhi akademik korban tergantung pada dukungan dan kemampuan korban dalam mengelola emosi. Selain berdampak pada korban. *Cyberbullying* dapat mengakibatkan rasa malu, penurunan harga diri, dan peningkatan kecenderungan perilaku antisosial pada pelaku (Permatasari, 2022).

Sehingga disimpulkan bahwa dampak negatif dari tiga kejahatan digital, yaitu *pornografi*, judi online, dan *cyberbullying*, adalah bahwa dampak-dampak tersebut sangat serius dan dapat merusak berbagai aspek kehidupan remaja. *Pornografi* dapat menyebabkan masalah sosial, seperti sifat tertutup, rendah diri, serta kesulitan berkonsentrasi dalam belajar yang berujung pada penurunan hasil akademik. Sementara itu, judi online dapat mengakibatkan kerugian material yang signifikan, melemahnya nilai-nilai vital dan kerohanian, serta menurunnya semangat beribadah dan prestasi belajar. Dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkan oleh judi online juga sangat merugikan, termasuk kesulitan dalam mengendalikan emosi dan penurunan interaksi sosial. Adapun *cyberbullying* menimbulkan dampak psikologis yang berat, seperti depresi, kecemasan, dan gangguan harga diri, yang dapat berujung pada keengganan untuk bersosialisasi dan bahkan meningkatnya risiko bunuh diri. Selain itu, dampak akademik *cyberbullying* tergantung pada kemampuan korban dalam mengelola emosi dan dukungan dari lingkungan sekitar. Ketiga jenis kejahatan digital ini, secara keseluruhan, dapat merusak kesejahteraan mental, sosial, akademik, dan emosional remaja.



Gambar 2. Sosialisasi Tentang Literasi Digital

Setelah pemaparan materi oleh narasumber pertama, acara kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi kedua yaitu Bagas P. Siregar, S.H., C. Med yang

berasal dari instansi Junior Associate D.R.S Law Firm. Materi yang dibawakan berjudul “Kesadaran Hukum Remaja Atas Kejahatan *Pornografi*, Perjudian, dan *Cyberbullying*.” Secara Umum, narasumber menyampaikan bahwa terkait Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik. Beliau memberikan pengetahuan terkait pasal-pasal dalam UU ITE yang dapat menjerat para pelanggar hukum yang terdapat pada pasal 27-27A.

Sedangkan hukum bagi pelanggaran yang melakukan penyebaran atau mempertunjukkan *pornografi* tertuang pada Pasal 45 Ayat 1 UU ITE akan dihukum dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 Tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Adapun isi Pasal tersebut yaitu “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) (Republik Indonesia, 2024).”

Selanjutnya untuk kejahatan pada judi online dijelaskan pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat 2 berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Dengan hukuman dijelaskan pada Pasal 45 Ayat 3 berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 0. 000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”

Sedangkan untuk kejahatan *cyberbullying* dijelaskan pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27A berbunyi “Setiap orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektrik dan/atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.” Sedangkan untuk hukuman dijelaskan pada pasal 45 Ayat 4 berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara

menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27A dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).”

Kemudian narasumber memberikan penguatan materi dengan menjelaskan terkait Sistem Peradilan Anak (SPPA) yang dijabarkan di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 yang berisi tentang (1) Anak yang berusia dibawah 12 tahun dinyatakan bahwa anak-anak yang melakukan tindak pidana, tetapi ketika tindak pidana tersebut dikembalikan pada orang tuanya. (2) Anak berusia 12-14 tahun seorang anak berusia 12-14 tahun melakukan tindak pidana dapat dijatuhkan kedepan persidangan, namun anak dalam kategori usia ini tidak dapat dijatuhi hukuman karena anak dalam usia ini hanya diberikan tindakan dikembalikan kepada orang tua atau dikembalikan kepada panti sosial. (3) Anak berusia 14-18 tahun. Anak pada usia 14-18 tahun dianggap sudah dapat bertanggungjawab atas tindak pidana yang telah dilakukannya. Anak yang dikategorikan pada usia ini sudah dapat ditahan dan divonis berupa hukuman penjara yang lamanya dikurangi setengah dari penjara orang Dewasa (Republik Indonesia, 2012).

Berdasarkan hal ini, narasumber menekankan kepada peserta sosialisasi, yaitu siswa SMP Negeri 59 Bandung, bahwa siswa dengan rentang usia 12-15 tahun sudah bisa dikenai sanksi pidana jika melakukan pelanggaran hukum. Oleh karena itu, para remaja pada usia tersebut diingatkan untuk menjauhi kejahatan digital karena terlibat dalam tindakan tersebut dapat berpotensi membawa konsekuensi hukum yang serius. Remaja diharapkan untuk lebih waspada terhadap hal-hal yang dapat merugikan diri mereka sendiri dan masa depan mereka, serta menghindari segala bentuk perilaku yang melanggar norma dan hukum.

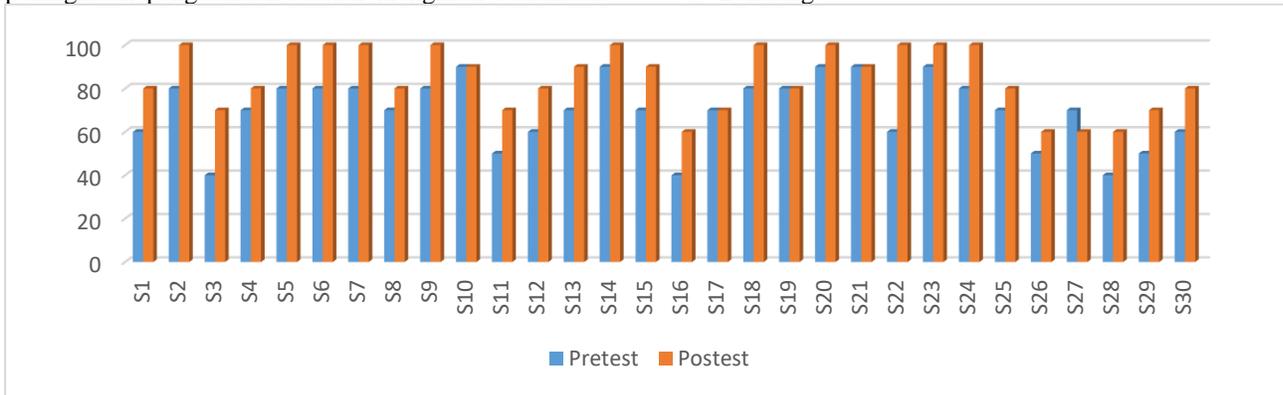
Setelah pemaparan dari kedua narasumber selesai, acara dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif yang melibatkan siswa dan narasumber dalam sesi tanya jawab. Sesi ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat menggali lebih dalam berbagai informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan adanya interaksi langsung antara siswa dan narasumber, diharapkan mereka lebih leluasa dalam menanyakan hal-hal yang mungkin belum sepenuhnya dipahami atau informasi tambahan yang dirasa perlu. Langkah ini menjadi momen penting yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi topik yang dibahas secara lebih menyeluruh, membuka ruang untuk memperjelas konsep-konsep yang mungkin masih ambigu, serta menambah wawasan mereka dari perspektif narasumber.

Melalui sesi tanya jawab ini, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa, yang tercermin dari

semakin aktifnya mereka dalam mengajukan pertanyaan dan berdiskusi. Siswa yang sebelumnya mungkin merasa kurang percaya diri mulai lebih berani untuk berbicara, mengekspresikan rasa ingin tahu, dan menyampaikan pemikiran mereka. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Dengan demikian, sesi ini tidak hanya bermanfaat sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai platform untuk membangun rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan umum dan berinteraksi secara kritis serta konstruktif.

Peningkatan partisipasi siswa terlihat dari hasil yang mereka capai pada tahap evaluasi, yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Pada tahap ini, siswa diberikan *pre-test* dan *post-test* sebagai alat evaluasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan setelah mengikuti sosialisasi.

Soal-soal yang digunakan dalam evaluasi dirancang berdasarkan rangkaian materi yang disampaikan oleh narasumber, mencakup topik yang relevan seperti UU ITE, kejahatan digital, dan isu-isu lainnya yang berkaitan dengan literasi digital. Hasil evaluasi ini menunjukkan efektivitas kegiatan sosialisasi literasi digital di SMP Negeri 59 Bandung. Adanya peningkatan skor antara *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi yang disampaikan, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam konteks penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab. Peningkatan ini menggambarkan keberhasilan program sosialisasi dalam menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya literasi digital serta memperkuat pemahaman mereka terhadap peraturan dan etika dalam dunia digital. berikut merupakan hasil evaluasi dari Sosialisasi Literasi Digital di SMP Negeri 59 Bandung.



Gambar 3. Nilai *Pre-test* dan Postest

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre-test</i>	69.6667	30	15.64329	2.85606
	Postest	84.6667	30	14.55864	2.65803

Tabel 2. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pre-test & Postest</i>	30	.779	.000

Tabel 3. Paired Differences

Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pre-test - Postest</i>	-15.00000	10.08584	1.84141	-18.76611	-11.23389	-8.146	29	.000

Kegiatan sosialisasi literasi digital pada siswa menunjukkan hasil yang sangat positif, terutama dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang topik-topik terkait dunia digital. Berdasarkan karakteristik siswa dan hasil evaluasi, terlihat adanya perubahan signifikan dalam nilai pengetahuan mereka sebelum dan sesudah mengikuti sosialisasi ini. Rangkaian kegiatan sosialisasi yang dilakukan dirancang khusus untuk memperkaya pemahaman siswa akan isu-isu penting di dunia digital, mulai dari keamanan data, perilaku bertanggung jawab di dunia maya, hingga pemahaman tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan siswa sebelum menerima sosialisasi tercatat sebesar 69,67 dengan standar deviasi 15,64. Nilai ini menggambarkan kondisi awal siswa, yaitu pemahaman yang masih beragam dan sebagian besar berada pada tingkat yang perlu ditingkatkan. Kondisi awal ini merupakan titik awal penting bagi program sosialisasi, karena menunjukkan adanya kebutuhan yang signifikan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa mengenai literasi digital, yang saat ini menjadi salah satu keterampilan penting di era teknologi.

Setelah sosialisasi dilaksanakan, rata-rata skor siswa pada *post-test* meningkat menjadi 84,67 dengan standar deviasi 14,56. Peningkatan ini sangat penting karena menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan dalam pemahaman siswa. Secara keseluruhan, siswa mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 15 poin setelah menerima materi sosialisasi. Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang diberikan selama sosialisasi efektif dalam memperluas wawasan dan pemahaman siswa. Dengan peningkatan ini, sosialisasi tidak hanya berhasil memberikan informasi, tetapi juga berhasil menginternalisasi pengetahuan tersebut dalam benak siswa.

Lebih lanjut, hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test* diuji melalui analisis korelasi, di mana hasil korelasi mencapai angka 0,779 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Korelasi ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara skor awal (*pre-test*) dan skor akhir (*post-test*) dengan 15% peningkatan, maka berada tingkat kepercayaan 95% ($p < 0,05$). Korelasi yang tinggi ini memberikan gambaran bahwa intervensi yang diberikan tidak hanya memengaruhi siswa secara umum, tetapi juga secara konsisten memberikan dampak pada hampir seluruh peserta. Dengan kata lain, peningkatan pemahaman yang terjadi stabil dan merata di antara para peserta, menunjukkan efektivitas materi sosialisasi dalam mencapai seluruh sasaran audiens.

Penting untuk menyoroti bahwa sosialisasi literasi digital yang diberikan berhasil menciptakan pemahaman baru yang terukur dan signifikan bagi siswa. Di era digital

saat ini, literasi digital merupakan kebutuhan penting yang tidak hanya memengaruhi kemampuan teknis, tetapi juga menyentuh aspek-aspek etika dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, peningkatan yang terlihat dalam pemahaman siswa melalui hasil *post-test* ini menunjukkan bahwa program sosialisasi berperan penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi berbagai tantangan di dunia digital. Kesadaran akan pentingnya menjaga data pribadi, memahami hak dan kewajiban di dunia maya, serta mengenali risiko dari perilaku online yang tidak bertanggung jawab merupakan beberapa contoh keterampilan penting yang berhasil disampaikan melalui program ini.

Selain itu, konsistensi hasil yang stabil di antara para siswa menunjukkan bahwa materi dan metode penyampaian sosialisasi dirancang dengan baik untuk mencakup berbagai level pemahaman. Keberhasilan ini juga memberikan gambaran bahwa program serupa dapat diterapkan pada kelompok siswa lain dengan karakteristik yang beragam, karena efektivitasnya yang terbukti melalui perubahan signifikan dalam pemahaman siswa.

Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa Sosialisasi literasi digital di sekolah SMP Negeri 59 Bandung tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi, namun juga sebagai langkah awal untuk menanamkan Kesadaran dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital. Program ini telah berhasil membawa perubahan nyata dalam pemahaman siswa dan menguatkan kesiapan siswa untuk menjadi pengguna teknologi yang bijak dan bertanggung jawab.

4. KESIMPULAN

Program edukasi literasi digital di SMP Negeri 59 Bandung telah sukses meningkatkan kesadaran hukum siswa terkait Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai upaya pencegahan kejahatan digital. Sosialisasi ini, yang dilaksanakan pada 29 Oktober 2024, diikuti dengan antusias oleh 30 siswa terpilih, serta didukung aktif oleh pihak sekolah dan guru. Narasumber memaparkan berbagai materi penting, termasuk tentang UU ITE Pasal 27 dan 27A, yang menyoroti bahaya *pornografi*, perjudian, dan *cyberbullying* di dunia digital.

Hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan di kalangan siswa, dengan rata-rata skor yang naik dari 69,67 menjadi 84,67, mengindikasikan efektivitas materi sosialisasi dengan peningkatan pengetahuan siswa sebesar 15%. Korelasi kuat antara skor *pre-test* dan *post-test* juga memperlihatkan dampak positif yang merata pada hampir semua peserta, menunjukkan bahwa intervensi ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang literasi digital dan hukum terkait. Dengan demikian, program ini tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga berhasil

menginternalisasi pengetahuan tersebut dalam konteks praktis, yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital dengan sikap yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab.

Selain itu, penelitian ini hanya menilai aspek pemahaman siswa terhadap UU ITE tanpa mengukur dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku dalam penggunaan media digital. Untuk penelitian mendatang, disarankan agar cakupan penelitian diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah guna mendapatkan data yang lebih representatif. Selain itu, penelitian dapat lebih mendalam dengan menganalisis perubahan perilaku siswa setelah sosialisasi dalam jangka waktu tertentu. Pendekatan yang lebih variatif, seperti metode pembelajaran berbasis teknologi atau simulasi kasus, juga dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas edukasi literasi digital. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi keterlibatan orang tua dan guru dalam membentuk ekosistem digital yang lebih aman bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada dosen pengampu yang telah membimbing, memberikan arahan kepada peneliti dalam melaksanakan kegiatan hingga terlaksana dengan baik dan sukses. Ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam Seluruh aktifitas kegiatan Pengabdian ini hingga sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriliani, C., Azzura, N. A., & Sembiring, J. R. B. (2023). Faktor Penyebab Dan Dampak Dari Kecanduan Pornografi Di Kalangan Anak Remaja Terhadap Kehidupan Sosialnya. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.61470>
- Anggraini, O., & Supriyanto, S. (2019). *Literasi Digital: Suatu Kemewahan bagi UMKM Perikanan di Era Industri 4.0?* 117–126. <https://doi.org/10.33510/slki.2019.117-126>
- Anshori, I. F., Hidayatulloh, S., Dewi, A. S., Viargi, R., & Yulianti, S. (2022). Fenomena Cyber Bullying Dalam Kehidupan Remaja. *Jurnal Sosial & Abdimas*, 4(1), 26–32. <https://doi.org/10.51977/jsa.v4i1.670>
- Dewi, F. I. R., Sakuntalawati, R. D., & Mulyawan, B. (2020). *Pencegahan Cyberbullying Berbasis Pemanfaatan Online Resilience dan Karakter Remaja*. Deepublish.
- Fajri, F., & Irwan Padli Nasution, M. (2023). Literasi Digital: Peluang Dan Tantangan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Digital Literacy: Opportunities and Challenges in Building Student Character. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 34–46.
- Flambonita, S., Novianti, V., & Febriansyah, A. (2021). Bahaya Pornografi Melalui Media Elektronik bagi Remaja Berbasis Penyuluhan Hukum. *Jurnal Abdidas*, 2(3), 603–610. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i3.324>
- Haryadi, D. (2012). *Kebijakan Integral Penanggulangan Cyberporn Di Indonesia*. Lima. http://fh.ubb.ac.id/img_ubb/file1/Buku/Buku1 Cyberporn.pdf
- Ikawati, L. (2018). Pengaruh Media Sosial terhadap Tindak Kejahatan Remaja. *Syariati : Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Hukum*, 4(02), 223–232. <https://doi.org/10.32699/syariati.v4i02.1179>
- Munir. (2024). Kajian Pasal 27 A UU No. 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2008 Tentang ITE Study of Article 27 A of Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 8 of 2008 concerning ITE. *Jurnal Fundamental*, 13(2).
- Noorca, D. (2021). *Lebih dari 60 Persen Anak Mengakses Konten Pornografi Melalui Media Online*. Suarasureabaya.Net. <https://www.suarasureabaya.net/kelanakota/2021/lebih-dari-60-persen-anak-mengakses-konten-pornografi-melalui-media-online/>
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Nabilah, I. S. (2022). Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan. *Perspektif*, 2(1), 105–110.
- Panggabean, A. D. (2024). *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. Rri.Co.Id. <https://www.rri.co.id/ipetek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Permatasari, A. A. (2022). Cyberbullying sebagai Kekerasan Berbasis Gender Online: Dampak terhadap Remaja serta Peran Keluarga. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jwk.5201>
- Ramadhani, F. (2023). Dinamika UU ITE Sebagai Hukum Positif di Indonesia Guna Meminimalisir Kejahatan Siber. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 89–97.
- Rashid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Terori, Metode, dan Praktek*. IAIN Kediri Press.
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi*.
- Republik Indonesia. (2012). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak*.
- Republik Indonesia. (2024). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Sakban, A., & Sahrul. (2019). *Pencegahan Cyber Bullying di Indonesia*. Deepublish.
- Soebagijo, A. (2008). *Pornografi Dilarang Tapi Dicari*. Gema Insani.
- Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., & Ariesty Wulandari, C. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.
- Yuliati, R., Negara, R. A., Almadani, M. S., Masitoh, H. D., Dewinta, N. P. M., Islami, A. S., Aprelo, Rizkinaswara, L., Purbaningrat, W., Gani, M., Nugraha, A., Aryo, M. A., Odisyah, B., Fadiyah, A., & Ardani, R. (2024). *Judi Itu Candu Panduan Anti Judi Online*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156–162.