



Edukasi dan Sosialisasi UU ITE: Strategi Pencegahan Kejahatan Digital di SMK Ma'arif 1 Pamekasan

Asyhari¹, Jalaludin Faruk Azhari²

Asyharizubari@gmail.com¹, jalaludinfarukazhari@stitmuba.ac.id

Kata Kunci:

UU ITE

Kejahatan digital

literasi digital

Keywords:

ITE Law

Digital Crime

Digital Literacy

Correspondensi Author

Asyhari

Hukum, Universitas Sunan Giri

Surabaya

Pamekasan

Email:

Asyharizubair@gmail.com

Abstrak Inggris. The era of digitalization has had a significant impact on the younger generation, especially in the rapidly increasing use of social media. This research aims to increase students' legal awareness of the UU ITE as a preventive measure to prevent digital crime among students of SMK Ma'arif 1 Pamekasan. The methods used include the preparation stages, the implementation of socialization, and evaluation. The activity was held on September 22, 2025, involving 50 students in grades X and XI. The material presented included the threat of digital crimes such as online gambling and cyberbullying, as well as legal provisions in the ITE Law and the Juvenile Criminal Justice System. Evaluation is carried out through pre-test and post-test to measure the improvement of student understanding. The results showed a significant increase in students' average scores from 67.52 to 85.31 with a correlation of 0.779 ($p < 0.05$), indicating a 15% increase in comprehension. These findings prove that socialization programs are effective in increasing students' digital literacy and legal awareness, so that they are able to use technology wisely, responsibly, and avoid behaviors that can lead to digital law violations

Abstrak Indonesia. media sosial yang meningkat pesat. Riset ini memiliki tujuan dalam rangka pemberdayaan peningkatan kesadaran hukum siswa terhadap UU ITE sebagai langkah preventif mencegah kejahatan digital di kalangan pelajar SMK Ma'arif 1 Pamekasan. Metode yang digunakan meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan pada 22 September 2025 dengan melibatkan 30 siswa kelas X dan XI. Kajian yang dipaparkan mencakup ancaman kejahatan digital seperti judi online dan cyberbullying, serta ketentuan hukum dalam UU ITE dan Sistem Peradilan Pidana Anak. Evaluasi dijalankan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata siswa dari 67,52 menjadi 85,31 dengan korelasi 0,779 ($p < 0,05$), mengindikasikan peningkatan pemahaman sebesar 15%. Temuan ini membuktikan bahwa program sosialisasi efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran hukum siswa, sehingga mereka mampu menggunakan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan terhindar dari perilaku yang dapat mengarah pada pelanggaran hukum digital.

Pendahuluan

Kehadiran era digitalisasi sudah nyata memberikan perubahan yang begitu signifikan dalam berbagai dimensi dan tatanan kehidupan manusia, tak luput juga di dalamnya dunia pendidikan. Akses teknologi dan informasi yang begitu mudah membawa tantangan sekaligus peluang yang bagus bagi penikmat media digital yang saat ini digandrungi oleh generasi muda. Dalam ranah keindonesiaan, tumbuh dan berkembangnya teknologi digital tidak hanya memberikan manfaat tetapi juga menghadirkan berbagai kejahatan dalam ruang digital yang lebih dikenal dengan kejahatan siber yang amat memperihatinkan (Maskun, 2013; Mukhlisin & Sofy, 2025a).

Zaman yang dikenal sekarang sebagai era society 5.0 menitikberatkan pada kesejahteraan dan manusia, yang mana kemajuan teknologi dimanfaatkan meningkatkan kehidupan masyarakat secara komprehensif (Judijanto & others, 2023). Teknologi mampu memberikan kontribusi yang signifikan apabila masyarakat memiliki keterampilan dan pemahaman yang memadai tentang penggunaannya. Kondisi ini mendorong setiap individu untuk memiliki kompetensi literasi dalam memanfaatkan media digital (Subakti et al., 2021). Pendidikan di era digital saat ini membuat perkembangan internet tidak hanya menarik perhatian orang dewasa, tetapi juga pelajar dari tingkat dasar hingga menengah yang turut merasakan dampak dari perubahan ini (Fajri & Nasution, 2023).

Data terakhir yakni pada tahun 2004 memperlihatkan para pengguna media sosial di negara Indonesia telah menggapai angka 191 juta, dengan presentasi 73,7% dari jumlah populasi yang ada, dengan prosentase 64,3% salah satu diantaranya merupakan pengguna yang aktif. Masyarakat yang begitu bergantung terhadap media sosial amatlah tinggi, yang mana rata-rata penggunaannya bisa menghabiskan waktu kurang lebih 3 jam 14 menit perharinya, dengan angka 81% diantaranya mengakses media sosial perharinya (Panggabean, 2024).

Meningkatnya jumlah pengguna akses internet yang berlangsung hingga saat ini menunjukkan bahwa keberadaanya memiliki peran yang begitu vital dalam kehidupan masyarakat, terlebih lagi bagi generasi muda. Dominasi pengguna para kaum muda ini berkisar usia 18-34 tahun yang mencapai 54,1 %, media sosial dijadikan tempat perkumpulan bagi generasi milenial, generasi Z dan generasi alfa. Pengguna internet maupun media sosial sudah jelas memberikan kebermanfaatan, mulai dari mudahnya akses informasi hingga menjadi fasilitas interaksi sosial. Namun, melihat tingginya intensitas para pengguna internet nampaknya akan memberikan dampak negatif yang harus diwaspadai. Diantara dampak negatif dari hadirnya media sosial yang tidak bijak bisa memicu tindakan negatif di kalangan generasi muda dan akan meningkatkan resiko terjadinya tindak kriminal. Sedemikian ini, apabila tidak dimanfaatkan secara tepat, media sosial bisa mendorong tindakan yang tidak pantas semisal, pencemaran nama baik, penyebaran HOAKS, ujaran kebencian, bullying, maupun konflik yang mengakibatkan pada sentuhan dan kekerasan fisik bahkan pembunuhan (Ikawati, 2018).

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan instrumen hukum utama di Indonesia yang mengatur aktivitas di dunia maya (Republik Indonesia, 2008a). Pemahaman masyarakat, khususnya pelajar, terhadap UU ITE masih sangat terbatas. Ketidapkahaman ini berpotensi menjadikan mereka sebagai pelaku maupun korban kejahatan digital tanpa disadari.

Kejahatan digital yang paling sering muncul pada generasi muda mencakup tindakan pengaksesan konten-konten berbau judi online dan bullying, yang secara nyata tidak sejalan dengan usianya yang memiliki potensi akan memberikan dampak buruk terhadap psikologis dan akhlaknya. Merujuk pada literatur, judi online adalah sebuah permainan yang didalamnya melibatkan taruhan baik berupa uang ataupun benda bernilai lainnya dengan harapan memperoleh keuntungan, yang lumrahnya memanfaatkan akses dan fitur-fitur yang terdapat dalam jaringan internet. Bentuk permainan ini mencakup berbagai taruhan diantaranya olahraga,

poker daring, casino virtual, dan lotere digital (Mukhlisin et al., 2024; Yuliati & others, 2024). Sedangkan *cyberbullying* adalah tindakan yang dijalankan baik individu atau berkelompok terhadap seseorang dengan memanfaatkan beragam cara semisal ungkapan, teks, gambar, atau video yang memiliki kecenderungan untuk merendahkan maupun melecehkan (Sakban & Sahrul, 2019).

Berangkat dari kajian yang telah dilakukan sebelumnya, dampak dari kejahatan digital pada generasi muda, terlebih para remaja begitu merusak sisi dan aspek kehidupan. Paparan akan bahaya pornografi memicu munculnya masalah sosial, semisal kurang percaya diri, sulitnya berinteraksi sosial dan kesulitan berkonsentrasi, yang bisa menyebabkan penurunan prestasi akademik (Zurohman et al., 2016). Judi online sudah barang tentu mengakibatkan kerugian finansial, memperlemah nilai moral, dan penurunan semangat beribadah (Sahputra & others, 2022). *Cyberbullying* mempunyai dampak yang tak kalah berat pada psikologis remaja, memicu depresi, kecemasan, dan bahkan hilangnya harga diri, yang bisa mengakibatkan isolasi sosial atau bahkan nekat melakukan aksi bunuh diri (Anshori & others, 2022; Mukhlisin & Sofy, 2025b). Masalah ini secara komprehensif begitu membahayakan terhadap perkembangan mental, sosial, akademik, dan emosional para remaja (Permatasari, 2022).

Generasi Alfa yang menjadi mayoritas siswa SMK saat ini merupakan digital *natives* yang tumbuh bersama teknologi. Namun, keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi tidak serta merta diimbangi dengan kesadaran hukum dan etika digital yang memadai. Penelitian menunjukkan bahwa banyak remaja tidak memiliki pemahaman akan konsekuensi hukum atas perilaku serta tindakannya di dunia maya, seperti menyebarkan informasi palsu, melakukan perundungan siber, atau mengakses konten ilegal (Tohirin et al., 2025).

Di lingkungan SMK Ma'arif 1 Pamekasan, kebutuhan akan literasi digital dan pemahaman hukum siber menjadi semakin mendesak seiring dengan meningkatnya penggunaan smartphone dan media sosial di kalangan siswa. Kasus-kasus semisal cyberbullying, penyebaran hoaks, pencemaran nama baik melalui media sosial, hingga penipuan online bukan hanya terjadi di beberapa kota besar melainkan juga sudah masuk dan merambah ke daerah, termasuk Kabupaten Pamekasan.

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 (Rangkuty & others, 2025). Pada saat ini, UU ITE sudah diperbarui 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, 2017).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, merupakan payung hukum utama pengaturan transaksi elektronik, tanda tangan elektronik, serta aspek keamanan siber di Indonesia. UU ini mengatur tindak pidana di ranah siber termasuk akses ilegal, intersepsi/penyadapan, gangguan atau manipulasi data, serta konten terlarang seperti pornografi, perjudian online, pencemaran nama baik/penghinaan serta sanksi pidana dan denda terhadap pelanggarnya (lihat ketentuan Pasal 27–33 dan ketentuan pidana dalam Pasal 45) (Republik Indonesia, 2008b; Suseno, 2019).

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang muncul terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap etika dan regulasi penggunaan teknologi, kegiatan Edukasi dan Sosialisasi UU ITE dilaksanakan dengan fokus utama pada pemahaman UU ITE. Sosialisasi ini dirancang untuk membantu siswa SMK Ma'arif 1 Pamekasan memahami batasan-batasan dalam beraktivitas di ruang digital serta mengenali konsekuensi hukum dari setiap tindakan yang mereka lakukan di internet. Melalui peningkatan kesadaran hukum berbasis literasi digital, siswa diharapkan mampu menggunakan teknologi secara lebih bijak, bertanggung jawab, dan aman. Selain itu, program

edukasi ini juga bertujuan membekali siswa dengan keterampilan dalam mengidentifikasi berbagai potensi ancaman digital serta mencegah diri dari perilaku yang dapat mengarah pada pelanggaran atau kejahatan siber. Edukasi UU ITE di sekolah bukan hanya tentang menghindari sanksi hukum, tetapi lebih fundamental lagi adalah membentuk karakter digital yang beretika dan bertanggung jawab.

Metode dan Strategi

Edukasi dan Sosialisasi UU ITE bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum siswa terhadap UU ITE sebagai langkah preventif untuk mencegah kejahatan digital dilaksanakan dengan metode yang sistematis, meliputi tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan evaluasi. Sosialisasi ini diadakan pada tanggal 22 September 2025 dan diikuti oleh 30 siswa yang terdiri dari perwakilan kelas XI dan kelas X di SMK Ma'arif 1 Pamekasan. Selain siswa, acara ini juga dihadiri oleh Kepala Sekolah, guru-guru, serta narasumber yang berperan dalam memberikan materi dan panduan mengenai literasi digital serta aspek hukum yang relevan.

Pelaksanaan Edukasi dan Sosialisasi UU ITE ini dilakukan dengan beberapa tahapan, dimulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi. Pada tahap persiapan, tim akan melakukan observasi awal ke SMK Ma'arif 1 Pamekasan serta melakukan koordinasi dengan kepala sekolah termasuk di dalamnya melakukan penyusunan agenda kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, tim akan melakukan sosialisasi dan edukasi tentang UU ITE tentang konsep dasar literasi digital, bahayanya kejahatan digital seperti judi online, penyebaran Hoaks, fenomena bully di medsos, dll. Evaluasi merupakan tahapan yang terakhir guna melihat pemahaman siswa sebelum dan setelah pelaksanaan edukasi dan sosialisasi. Pada tahap ini, tim akan melaksanakan tes yaik sebelum sosialisasi (pre-test) dan setelah sosialisasi (post-test). Keberhasilan intervensi diukur dengan membandingkan hasil nilai pre-test dan post-test (Sugiono, 2018).

Program Unggulan

Program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK Ma'arif 1 pamekasan dalam upaya pencegahan kejahatan digital di kalangan remaja. Program ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk menggunakan teknologi digital dengan bijak, memahami serta mematuhi ketentuan dalam UU ITE, serta menghindari dampak negatif yang dapat timbul dari akses ke konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Hasil Dan Pembahasan

Tahap pertama dalam pelaksanaan di lapangan ialah tahap persiapan, tim pelaksana terlebih dahulu akan menjalankan identifikasi terkait potensi pelanggaran hukum yang mungkin terjadi di kalangan siswa SMK Ma'arif 1 Pamekasan. Berdasarkan hasil identifikasi, ditemukan beberapa siswa yang tertangkap bermain judi online melalui perangkat Android mereka. Meskipun jumlah kasus perjudian online di kalangan siswa ini relatif sedikit, aktivitas tersebut tetap menjadi perhatian yang begitu serius karena memicu implikasi yang 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 perpesanan.

Namun, baik kasus perjudian online maupun cyberbullying masih tergolong rendah yang terjadi di lingkungan SMK Ma'arif 1. Meski demikian, kedua 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 terdapat aplikasi judi online dan chat terindikasi bullying melalui WhatsApp. Dengan adanya data ini, program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE menjadi semakin penting untuk diterapkan. Program ini bukan hanya membagikan informasi terkait ancaman dan resiko kejahatan digital, melainkan 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 22 September 2025 di SMK Ma'arif 1 Pamekasan. 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 bisa memerankan peranannya sebagai agen transformasi dalam pemanfaatan teknologi digital yang bijak di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga dihadiri oleh para guru SMK Ma'arif 1 Pamekasan, yang berperan aktif dalam mendukung serta memfasilitasi berlangsungnya program edukasi ini.

Dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, terdapat dua pemateri yang menyampaikan materi yang sangat relevan dengan kasus-kasus pelanggaran yang terjadi di kalangan siswa. Narasumber pertama adalah Asyhari Zubair, M. Si, 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 SMK Ma'arif 1 Pamekasan, yang memberikan sambutan hangat. Beliau menyampaikan bahwa pihak sekolah sangat antusias dan bersyukur atas kehadiran nara sumber dalam kegiatan Edukasi dan Sosialisasi UU ITE, khususnya dalam upaya pencegahan kejahatan digital di kalangan siswa. Kepala sekolah menjelaskan bahwa kasus pelanggaran hukum terkait akses judi online, cyberbullying di sekolah ini cukup sering terjadi, sehingga kegiatan sosialisasi ini sangat dibutuhkan sebagai upaya pembelajaran bagi siswa agar mereka lebih memahami konsekuensi dari tindakan yang mereka lakukan.

Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi pertama yaitu oleh Asyhari Zubair, M.Si. Materi yang dipresentasikan berkenaan dengan "Ancaman Kejahatan Digital dan Implikasinya bagi Remaja". Secara umum, narasumber menyampaikan bahwa kasus kejahatan remaja yang marak terjadi pada saat ini yaitu 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 depan 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. Adapun dokumentasi kegiatan ini sebagaimana gambar berikut:



Gambar 1. Dokumentasi pelaksanaan Edukasi dan Sosialisasi UU ITE

Merujuk kepada kajian literatur, perjudian diartikan sebagai suatu permainan di mana seseorang dapat memperoleh imbalan atau hadiah besar berdasarkan hasil permainan. (Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Sedangkan perjudian online merupakan tindakan ilegal sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) hasil perubahan tahun 2016, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. (Hery Sulisyanto & Lindu Ardjayeng, 2018) Judi online adalah aktivitas taruhan uang (atau nilai lain) yang dilakukan melalui internet dengan tujuan memperoleh keuntungan; bentuknya meliputi taruhan olahraga daring, poker daring, kasino/ permainan kasino virtual, lotere digital, serta mekanik terkait seperti loot-boxes dan transaksi dalam-game. (R. Yuliati, dkk, 2024) Perjudian online merupakan aktivitas taruhan yang dijalankan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan aplikasi maupun situs digital sebagai media permainannya. Di lingkungan masyarakat luas—terutama di kalangan peserta didik—praktik ini bukan lagi fenomena baru, sebab akses terhadap gim dan platform judi online sangat mudah dijangkau melalui gawai yang mereka gunakan setiap hari. Kondisi tersebut membuat sebagian siswa menjadikan judi online bukan hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai permainan yang mereka yakini memberikan peluang tertentu untuk memperoleh keuntungan atau kemenangan, meskipun sesungguhnya aktivitas ini memiliki risiko dan dampak negatif yang signifikan (Zurohman et al., 2016).

Dapat disimpulkan bahwa judi online mempunyai arti praktik perjudian yang memakai akses internet sebagai medium untuk menjalankan berbagai bentuk taruhan dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial. Aktivitas ini mencakup beraneka macam dan jenis permainan, semisal taruhan olahraga, poker daring, kasino virtual, hingga lotre digital, yang seluruhnya disediakan melalui platform-platform berbasis aplikasi maupun situs web. Dalam mekanisme perjudian online, pemain umumnya memasang taruhan dengan memilih salah satu dari sejumlah opsi yang disediakan sistem, di mana hanya satu pilihan yang dianggap benar dan menjadi penentu kemenangan. Pola tersebut membuat pemain terus terdorong untuk mencoba kembali guna mengejar peluang menang. Kemudahan akses melalui smartphone, biaya internet yang relatif murah, serta sifat permainan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, menyebabkan judi online semakin populer di tengah masyarakat, termasuk di kalangan pelajar. Tidak sedikit siswa yang kemudian memandangnya sebagai bentuk hiburan instan, bahkan sebagai cara cepat untuk memperoleh pendapatan, meskipun pada kenyataannya aktivitas tersebut memiliki risiko finansial, psikologis, dan sosial yang signifikan.

Sedangkan Cyberbullying merupakan bentuk agresi psikologis yang dilakukan secara sengaja untuk merendahkan, menyakiti, atau mengintimidasi seseorang dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital, termasuk telepon genggam, media sosial, aplikasi pesan instan, surat elektronik, hingga platform permainan daring. Perilaku ini biasanya dilakukan melalui komentar atau pesan bernada hinaan, penyebaran konten memalukan, ancaman, maupun tindakan lain yang menargetkan reputasi, harga diri, atau kondisi emosional korban (Hinduja & Patchin, 2009; Mukhlisin Mukhlisin; Malik Sofy, 2025). 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, 2020). 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).

Dari pemaparan di muka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *cyberbullying* mempunyai makna sebagai bentuk tingkah laku ofensif yang dikerjakan secara sadar dan terencana oleh perorangan maupun kelompok dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital, seperti telepon pintar, media sosial, layanan perpesanan, maupun platform daring lainnya. Perilaku ini memiliki tujuan untuk merendahkan martabat, melecehkan, mengintimidasi, atau menimbulkan rasa takut

pada korban. Cyberbullying biasanya dilakukan secara berulang dalam jangka waktu tertentu sehingga menimbulkan tekanan psikologis yang terus-menerus. Tindakan ini dapat terjadi dalam berbagai konteks kehidupan, baik di lingkungan rumah, sekolah, tempat kerja, maupun ruang sosial digital lainnya.

Dampak negatif diperkuat oleh berbagai penelitian. Salah satunya menyatakan bahwa dampak negatif judi online menunjukkan turunnya nilai material, yang tampak manakala remaja menghadapi 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 (Mukhlisin et al., 2023; Zurohman et al., 2016).

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 guna memperoleh uangnya kembali. Dalam hal keagamaan, dampaknya adalah menurunnya semangat beribadah di kalangan remaja yang terjerumus dalam gemerlapnya judi online. Untuk prestasi belajar, judi online menyebabkan kemalasan dalam menggali ilmu dan penurunan hasil di sekolah. Selain itu, imbas negatif bagi kondisi psikologis pelaku judi online adalah kesulitan dalam mengendalikan emosi dengan baik (Fitri & others, 2025).

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. 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 (Wulandzari & Surawan, 2025).

Dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari kejahatan digital, yaitu judi online, dan cyberbullying, adalah sangat serius dan dapat merusak berbagai aspek kehidupan remaja. 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.

Setelah pemaparan materi oleh narasumber pertama, acara kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi kedua tentang "Tingkat Kesadaran Hukum Remaja dalam Menghadapi Kejahatan 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.

Hukum bagi pelanggaran untuk kejahatan 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. 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. Kemudian narasumber memberikan penguatan materi dengan menjelaskan terkait Sistem Peradilan Anak (SPPA) yang dijabarkan di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 (Republik Indonesia, 2008b).

Berdasarkan pemaparan tersebut, narasumber menegaskan kepada para peserta sosialisasi yang terdiri dari siswa SMK Ma'arif 1 Pamekasan bahwa individu pada rentang usia 14–18 tahun telah termasuk dalam kategori umur yang dapat dikenai pertanggungjawaban pidana apabila terbukti melakukan pelanggaran hukum. Karena itu, para remaja pada usia tersebut diberikan peringatan agar menghindari berbagai bentuk kejahatan digital, mengingat keterlibatan dalam aktivitas tersebut berpotensi menimbulkan konsekuensi hukum yang serius. Narasumber juga menekankan pentingnya kewaspadaan terhadap tindakan ataupun tingkah laku yang dapat merugikan diri sendiri maupun masa depan mereka, serta mendorong seluruh peserta untuk menjauhi segala perilaku yang bertentangan dengan norma sosial maupun ketentuan hukum yang berlaku.

Penyampaian materi dari para narasumber sudah selesai, rangkaian acara selanjutnya diisi dengan sesi dialog interaktif yang melibatkan siswa secara langsung melalui mekanisme tanya jawab. Sesi ini dirancang sebagai ruang dialog terbuka untuk memberikan kesempatan bagi para siswa menggali secara lebih mendalam berbagai informasi yang telah dipresentasikan sebelumnya. Melalui interaksi tatap muka antara siswa dan narasumber, peserta didorong untuk menyampaikan pertanyaan terkait aspek-aspek yang belum sepenuhnya dipahami, sekaligus memperoleh penjelasan tambahan yang relevan. Tahapan ini menjadi momen penting dalam keseluruhan kegiatan karena memungkinkan siswa menjelajahi topik yang dibahas secara lebih komprehensif, memperjelas konsep-konsep yang masih ambigu, serta memperkaya pemahaman mereka melalui perspektif langsung dari narasumber.

Melalui pelaksanaan sesi tanya jawab tersebut, tampak adanya peningkatan signifikan dalam tingkat partisipasi siswa. Hal ini terlihat dari semakin aktifnya mereka mengajukan pertanyaan, menanggapi pendapat teman, serta terlibat dalam diskusi kelas. Siswa yang pada awalnya menunjukkan rasa kurang percaya diri mulai berani berbicara, mengungkapkan rasa ingin tahu, dan menyampaikan analisis pribadi terhadap materi. Kegiatan ini tidak hanya memperluas pemahaman siswa terhadap topik yang dibahas, tetapi juga berfungsi sebagai wahana untuk mengasah kemampuan komunikasi lisan, seperti keterampilan bertanya, menyampaikan argumen, dan merespons secara tepat. Dengan demikian, sesi tanya jawab tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai platform pedagogis yang efektif untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum dan mendorong mereka berinteraksi secara kritis, logis, serta konstruktif.

Peningkatan partisipasi siswa tercermin secara jelas melalui capaian mereka pada tahap evaluasi. Pada bagian ini, seluruh peserta yang terlibat mengikuti dua bentuk tes, yaitu pre-test dan post-test, yang berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur perkembangan pengetahuan setelah kegiatan sosialisasi berlangsung. Setiap soal yang disajikan dalam evaluasi tersebut disusun secara sistematis berdasarkan materi yang disampaikan oleh narasumber, mencakup topik-topik penting seperti UU ITE, kejahatan digital, serta berbagai isu lain yang berkaitan dengan literasi digital.

Tahapan Evaluasi dan Monitoring

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE di SMK Ma'arif 1 Pamekasan berjalan dengan efektif. Sedemikian ini jelas nampak dari adanya peningkatan skor yang signifikan antara pre-test dan post-test. Peningkatan ini tidak hanya menandakan bahwa siswa memahami materi yang diberikan, tetapi juga menunjukkan

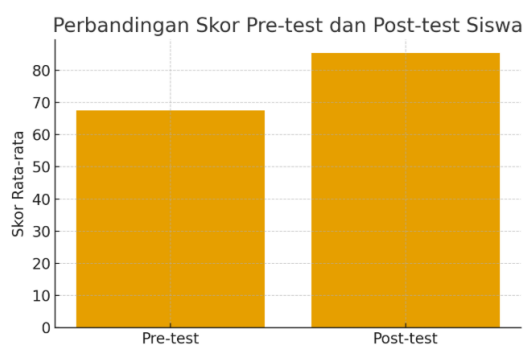
kemampuan mereka dalam menginternalisasikan pengetahuan tersebut ke dalam praktik penggunaan teknologi yang lebih aman, bijak, dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa kegiatan sosialisasi mampu menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya literasi digital sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap aturan, etika, dan potensi risiko dalam ruang digital. Kegiatan Edukasi dan Sosialisasi UU ITE 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 UU ITE.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan siswa sebelum pelaksanaan kegiatan sosialisasi berada pada angka 67,52, dengan standar deviasi sebesar 15,64. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa mengenai materi yang diuji masih cukup bervariasi, serta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori pengetahuan yang perlu ditingkatkan. Kondisi awal tersebut menjadi landasan penting bagi pelaksanaan program sosialisasi, karena data tersebut menegaskan adanya kesenjangan pengetahuan serta kebutuhan yang mendesak untuk memberikan penguatan dan pendalaman materi.

Dalam konteks literasi digital yang kini menjadi salah satu kompetensi esensial di era teknologi, temuan penelitian ini menegaskan urgensi adanya intervensi edukatif yang terstruktur untuk mengoptimalkan pemahaman siswa. Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, rata-rata skor post-test siswa meningkat menjadi 85,31 dengan standar deviasi 14,56. Peningkatan ini sangat signifikan karena memperlihatkan adanya transformasi yang positif dalam tingkat pemahaman siswa dibandingkan sebelum mengikuti sosialisasi. Secara keseluruhan, terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 15 poin, yang mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan mampu memperluas wawasan sekaligus memperdalam pemahaman siswa. Dengan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi bukan hanya berhasil menyampaikan wawasan dan informasi, melainkan juga mampu menginternalisasikan pengetahuan secara efektif dalam diri 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. Secara umum hasil evaluasi dapat divisualisasikan melalui diagram berikut



Gambar 2. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Peserta

Penting untuk menyoroti bahwa Edukasi dan Sosialisasi UU ITE yang diberikan sukses membangun kesadaran baru yang terukur dan substansial 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 kewenangan dan tanggungjawabnya di dunia maya, serta mencermati risiko dari tingkah laku dalam konteks dunia online yang tidak berkomitmen merupakan beberapa contoh keterampilan penting yang berhasil disampaikan melalui program ini.

Simpulan Dan Saran

Program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE yang dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Pamekasan pada tanggal 22 September 2025 telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum siswa terhadap kejahatan digital. Kegiatan yang diikuti oleh 30 siswa kelas X dan XI ini dirancang sebagai respons terhadap temuan kasus perjudian online dan cyberbullying di lingkungan sekolah. Program ini dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis—persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi—dengan melibatkan narasumber kompeten yang menyampaikan materi tentang ancaman kejahatan digital, dampak negatifnya terhadap remaja, serta ketentuan hukum dalam UU ITE khususnya Pasal 27, 27A, dan Pasal 45 beserta sanksi pidananya, termasuk penjelasan tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA) yang menegaskan bahwa remaja usia 14-18 tahun dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman yang sangat signifikan, di mana rata-rata skor pre-test siswa sebesar 67,52 meningkat menjadi 85,31 pada post-test dengan peningkatan 15 poin. Analisis korelasi menghasilkan nilai 0,779 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan hubungan kuat dan konsisten pada tingkat kepercayaan 95%. Program ini tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan kognitif siswa tentang UU ITE, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis terhadap risiko kejahatan digital dan dampaknya, serta meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui sesi tanya jawab interaktif. Dengan demikian, Edukasi dan Sosialisasi UU ITE di SMK Ma'arif 1 Pamekasan terbukti menjadi strategi pencegahan yang efektif dalam membentuk karakter digital yang beretika, bertanggung jawab, dan sadar hukum di kalangan siswa, serta dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam upaya pencegahan kejahatan digital dan pembentukan generasi muda yang cerdas dan bermartabat dalam bernavigasi di dunia digital.

Daftar Rujukan

- Anshori, I. F., & others. (2022). Fenomena Cyber Bullying Dalam Kehidupan Remaja. *Jurnal Sosial & Abdimas*, 4(1).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Fajri, F., & Nasution, M. I. P. (2023). Literasi Digital: Peluang dan Tantangan dalam Membangun Karakter Peserta Didik. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1).
- Fitri, A. A., & others. (2025). Dampak Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial di Kalangan Mahasiswa Bandung. *At-Tawazun: Jurnal Ekonomi Syariah*, 13(1).
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying Beyond the Schoohyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Corwin Press.
- Ikawati, L. (2018). Pengaruh Media Sosial terhadap Tindak Kejahatan Remaja. *Syariat: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Hukum*, 4(2).
- Judijanto, L., & others. (2023). *Literasi Digital di Era Society 5.0 (Panduan Cerdas Menghadapi Transformasi*

Asyabri, Jalaludin Faruk Azhari.

Edukasi dan Sosialisasi UU ITE: Strategi Pencegahan Kejahatan Digital di SMK Ma'arif 1 Pamekasan

- Digital*). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maskun. (2013). *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*. Kencana.
- Mukhlisin, Indah, R. Y., & Atsa, A. (2023). The Implementation Of Prophet's Character Education At Al-Multazam II. *Jurnal Pendidikan Islam: Dumas*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.15294/edumasa.v9i2>
- Mukhlisin, M., & Sofy, M. (2025a). *KULTUR PESANTREN; Santri, Etos Studi dan Perilaku Keagamaan*. CV. Intake Pustaka.
- Mukhlisin, M., & Sofy, M. (2025b). Pendampingan dan Peningkatan Perilaku Keagamaan Remaja Pasca Pendidikan Dasar melalui Kultur Pesantren di Desa Sindangbarang. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 173–184.
- Mukhlisin, M., Sofy, M., Purbaya, D., & Rifai, A. (2024). Implementasi Nilai Pendidikan Sosial dalam Rukun Islam di Pondok Pesantren Miftahussa'adah Sindangbarang. *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)*, 31–42.
- Mukhlisin Mukhlisin; Malik Sofy; (2025). *Kultur pesantren*. Intake Pustaka. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=G5P_PZYAAAAAJ&citation_for_view=G5P_PZYAAAAAJ:3fE2CSJlrl8C
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Panggabean, D. (2024). *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*.
- Permatasari, A. A. (2022). Cyberbullying sebagai Kekerasan Berbasis Gender Online. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 3(1).
- Rangkuty, P. R., & others. (2025). Peran Literasi Digital dalam Mencegah Kejahatan Siber di Kalangan Generasi Muda. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(4).
- Republik Indonesia. (2008a). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3)*.
- Republik Indonesia. (2008b). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Sahputra, D., & others. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2).
- Sakban, A., & Sahrul. (2019). *Pencegahan Cyber Bullying di Indonesia*. Deepublish.
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2489–2495. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1209>
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suseno, S. (2019). *Hukum Siber: Perkembangan, Regulasi, dan Tantangannya di Indonesia*. Refika Aditama.
- Tohirin, Mustafa, F., Emha, R. M., Jarudin, Afyah, N., Ulfah, F. N., Solahudin, A., Irma, A., Kirom, T. T. A., Mawar, A., Aljihaad, M. M., Sari, R. P., & Junaidi, F. (2025). Instilling religious values in young learners: A narrative exploration of teachers' roles and realities. *Research Journal in Advanced Humanities*, 6(3), Article 6(3). <https://doi.org/10.58256/d3rkh879>
- Wulandzari, A., & Surawan. (2025). Cyberbullying dan Krisis Remaja. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(3).
- Yuliati, R., & others. (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. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2).