



Open Access

## MEMBANGUN KESADARAN DIGITAL: PENDAMPINGAN DAN SOSIALISASI HUKUM DAN UNDANG-UNDANG ITE DI MA AL-FALAH TLANAKAN PAMEKASAN

**Asyhari\*<sup>1</sup>, Jalaludin Faruk Azhari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Sunan Giri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>STIT Miftahul Ulum Bangkalan, Madura, Indonesia

\*Corresponding Author: [asyharizubai@gmail.com](mailto:asyharizubai@gmail.com)

<p><b>Info Article</b></p> <p>Received : 02 November 2025</p> <p>Revised : 05 Desember 2025</p> <p>Accepted : 01 Januari 2025</p> <p>Publication : 31 Januari 2026</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Digital literacy, Legal awareness, ITE Law, Social media, Digital crime prevention.</i></p> <p><b>Kata Kunci:</b> Literasi digital, Kesadaran hukum, UU ITE, Media sosial, Pencegahan kejahatan digital</p> <p><i>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</i></p> 	<p><b>Abstract:</b> <i>The development of the digital era has had a huge influence on the lives of the younger generation, especially marked by the increasing intensity of social media use. This research aims to strengthen students' legal awareness of the Electronic Information and Transaction Law (ITE Law) as a preventive effort in suppressing the potential for digital crime among MA Al-Falah Tlanakan students. The method of implementing activities includes the preparation stage, the implementation of socialization, and evaluation. This activity was held on October 12, 2025, involving 20 students from grades X, XI, and XII. The results of the study showed a significant increase in the average score of students. These findings show that the socialization program implemented is effective in increasing students' digital literacy and legal awareness, so that they are able to use technology more wisely, responsibly, and avoid behavior that has the potential to cause violations of the law in the digital realm</i></p> <p><b>Abstrak:</b> Perkembangan era digital telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan generasi muda, terutama ditandai dengan meningkatnya intensitas penggunaan media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat kesadaran hukum peserta didik terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai upaya preventif dalam menekan potensi terjadinya kejahatan digital di kalangan siswa MA Al-Falah Tlanakan. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan sosialisasi, serta evaluasi. Kegiatan ini diselenggarakan pada 12 Oktober 2025 dengan melibatkan 20 siswa dari kelas X, XI, dan XII. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa program sosialisasi yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran hukum siswa, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi secara lebih bijak, bertanggung jawab, dan terhindar dari perilaku yang berpotensi menimbulkan pelanggaran hukum di ranah digital.</p>
---	--

## INTRODUCTION

Perkembangan era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek dan tatanan kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. (Lubis et al., 2024) Kemudahan akses terhadap teknologi dan informasi menghadirkan peluang yang besar bagi generasi muda dalam memanfaatkan media digital, namun pada saat yang sama juga menimbulkan tantangan yang perlu diantisipasi secara serius. (Juniarty et al., 2024) Dalam konteks Indonesia, kemajuan teknologi digital tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan di ruang siber yang semakin mengkhawatirkan. (Maskun, 2013)

Era yang saat ini dikenal sebagai *society 5.0* menempatkan manusia dan kesejahteraannya sebagai fokus utama, di mana kemajuan teknologi dimanfaatkan secara strategis untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara menyeluruh. (Loso Judijanto et al., 2024) Kebermanfaatan teknologi sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan keterampilan pengguna dalam mengoperasikannya, sehingga penguasaan literasi digital menjadi kompetensi penting bagi setiap individu dalam memanfaatkan media digital. (Anggraini & Supriyanto, 2019) Transformasi pendidikan di era digital menjadikan internet sebagai medium yang diakses tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga oleh pelajar dari jenjang dasar hingga menengah yang mengalami langsung dampak perkembangan tersebut. (Panggabean, 2024). Data terkini menunjukkan bahwa jumlah pengguna media sosial di Indonesia telah mencapai sekitar 191 juta orang, atau setara dengan 73,7% dari total populasi. Dari jumlah tersebut, sekitar 64,3% tergolong sebagai pengguna aktif. Tingginya tingkat ketergantungan masyarakat terhadap media sosial tercermin dari durasi penggunaan harian yang rata-rata mencapai 3 jam 14 menit per hari, dengan sekitar 81% pengguna mengakses media sosial setiap hari. (Panggabean, 2024)

Peningkatan jumlah pengguna internet yang terus berlangsung hingga saat ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, khususnya bagi generasi muda. Kelompok usia 18–34 tahun tercatat sebagai pengguna dominan dengan persentase mencapai 54,1%, menjadikan media sosial sebagai ruang interaksi utama bagi generasi milenial, generasi Z, dan generasi alfa. Kehadiran internet dan media sosial memberikan berbagai manfaat, antara lain kemudahan dalam memperoleh informasi serta sarana untuk membangun komunikasi dan hubungan sosial. (Shakila et al., 2024) Namun demikian, tingginya intensitas penggunaan internet juga berpotensi menimbulkan dampak negatif yang perlu

mendapat perhatian serius. Penggunaan media sosial yang tidak disertai dengan sikap bijak dan bertanggung jawab dapat memicu berbagai perilaku menyimpang di kalangan generasi muda, sehingga meningkatkan risiko terjadinya tindakan kriminal. Apabila tidak dimanfaatkan secara tepat, media sosial dapat menjadi sarana munculnya berbagai pelanggaran etika dan hukum, seperti pencemaran nama baik, penyebaran informasi palsu (hoaks), ujaran kebencian, perundungan siber, hingga konflik sosial yang berujung pada kekerasan fisik dan tindak kriminal berat.(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.(Indonesia, 2016) Meskipun Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik telah diberlakukan, tingkat pemahaman masyarakat—terutama di kalangan pelajar—terhadap regulasi tersebut masih relatif rendah. Kondisi ini berpotensi menempatkan mereka pada posisi rentan, baik sebagai pelaku maupun korban kejahatan digital, tanpa disertai kesadaran yang memadai.

Bentuk kejahatan digital yang kerap dijumpai di kalangan generasi muda antara lain keterlibatan dalam aktivitas judi online serta praktik perundungan siber. Perilaku tersebut tidak sejalan dengan tahap perkembangan usia remaja dan berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi psikologis, moral, serta pembentukan karakter mereka.(Hinduja & Patchin, 2012) Berdasarkan kajian pustaka, judi online dapat dipahami sebagai suatu bentuk permainan yang melibatkan unsur taruhan, baik berupa uang maupun benda bernilai lainnya, dengan tujuan memperoleh keuntungan tertentu melalui pemanfaatan teknologi dan jaringan internet. Aktivitas ini mencakup beragam jenis permainan, seperti taruhan olahraga daring, poker online, kasino virtual, hingga lotere digital.(Yuliati, 2021) Cyberbullying merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan memanfaatkan media digital, seperti bahasa verbal, pesan tertulis, gambar, atau video, yang bertujuan atau berdampak pada merendahkan, melecehkan, serta melukai martabat dan kondisi psikologis seseorang.(Sakban & Sahrul, 2019)

Berdasarkan berbagai kajian terdahulu, kejahatan digital terbukti memberikan dampak yang signifikan dan merugikan bagi generasi muda, khususnya remaja, karena mampu memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka. Paparan terhadap konten pornografi, misalnya, berpotensi menimbulkan beragam permasalahan sosial dan psikologis, seperti menurunnya rasa percaya diri, hambatan dalam menjalin interaksi

sosial, serta gangguan konsentrasi, yang pada akhirnya dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik.(Zurohman et al., 2016) Keterlibatan dalam aktivitas judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi melalui kerugian finansial, tetapi juga berimplikasi pada penurunan kualitas moral dan berkurangnya semangat dalam menjalankan kehidupan beragama.(Dika Sahputra et al., 2022) Cyberbullying memberikan dampak psikologis yang serius bagi remaja, antara lain munculnya gangguan emosional seperti depresi dan kecemasan, serta menurunnya rasa percaya diri. Kondisi tersebut dapat berkembang menjadi isolasi sosial dan, dalam kasus yang lebih berat, mendorong munculnya perilaku menyakiti diri sendiri hingga risiko tindakan bunuh diri.(Awur et al., 2025) Fenomena ini menimbulkan risiko yang signifikan terhadap berbagai dimensi perkembangan remaja, mencakup aspek psikologis, sosial, prestasi akademik, serta kesejahteraan emosional.(Permatasari, 2022)

Generasi Alfa yang saat ini mendominasi populasi siswa Madrasah Aliyah merupakan kelompok digital natives yang sejak dini telah berinteraksi secara intens dengan perkembangan teknologi. Meskipun demikian, penguasaan aspek teknis dalam penggunaan perangkat dan media digital belum sepenuhnya diiringi oleh pemahaman yang memadai mengenai etika bermedia dan kesadaran terhadap implikasi hukum di ruang siber. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa masih banyak remaja yang belum menyadari konsekuensi hukum dari perilaku digital yang mereka lakukan, seperti penyebaran informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan, praktik perundangan siber, maupun akses terhadap konten yang melanggar ketentuan hukum.(Rangkuty et al., 2025)

Di lingkungan MA Al-Falah Tlanakan, urgensi penguatan literasi digital dan pemahaman terhadap hukum siber semakin meningkat seiring dengan tingginya intensitas penggunaan telepon pintar dan media sosial oleh peserta didik. Berbagai persoalan seperti perundangan siber, penyebaran informasi palsu, pencemaran nama baik di ruang digital, hingga praktik penipuan daring tidak lagi terbatas pada wilayah perkotaan, melainkan telah meluas hingga ke daerah, termasuk di Kabupaten Pamekasan. Keberadaan kasus-kasus tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap literasi digital masih relatif rendah, sehingga diperlukan penguatan pemahaman mengenai regulasi yang mengatur aktivitas di ruang digital. Dalam konteks ini, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) berperan sebagai payung hukum utama yang mengatur berbagai aspek di dunia siber, meliputi transaksi elektronik, perlindungan data pribadi, keamanan sistem dan transaksi elektronik, serta perlindungan

hak cipta dan kekayaan intelektual di ranah digital.(Ramadhani, 2023) 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, 2024)

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).(Suseno, 2019)

Dengan memperhatikan berbagai permasalahan yang timbul akibat rendahnya pemahaman siswa terhadap etika serta regulasi dalam pemanfaatan teknologi digital, kegiatan Pendampingan dan sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) diselenggarakan dengan penekanan pada penguatan pemahaman aspek hukum digital. Kegiatan ini dirancang untuk membantu siswa MA Al-Falah Tlanakan memahami batasan perilaku yang diperbolehkan dalam ruang digital, sekaligus menyadari implikasi hukum dari setiap aktivitas yang mereka lakukan di internet. Melalui penguatan kesadaran hukum yang terintegrasi dengan literasi digital, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara lebih bijaksana, bertanggung jawab, dan aman. Selain itu, program ini juga bertujuan membekali siswa dengan kemampuan mengenali berbagai potensi risiko dan ancaman di dunia digital, serta mendorong sikap preventif agar terhindar dari perilaku yang berpotensi menimbulkan pelanggaran maupun kejahatan siber. Edukasi mengenai UU ITE di lingkungan sekolah tidak semata-mata ditujukan untuk menghindari sanksi hukum, melainkan lebih mendasar sebagai upaya pembentukan karakter digital yang beretika, sadar hukum, dan bertanggung jawab. Pendekatan ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai moral dan pembentukan karakter peserta didik.

## **METODE**

Kegiatan pendampingan dan sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat kesadaran

hukum siswa sebagai upaya preventif dalam menekan potensi terjadinya kejahatan digital. Pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Sosialisasi tersebut diselenggarakan pada tanggal 12 Oktober 2025 dan melibatkan 20 siswa yang merupakan perwakilan dari kelas X, XI dan XII di MA Al-Falah Tlanakan. Selain diikuti oleh peserta didik, kegiatan ini juga dihadiri oleh kepala sekolah, para guru, serta narasumber yang berperan dalam menyampaikan materi dan memberikan pendampingan terkait literasi digital serta aspek hukum yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dan sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi awal di MA Al-Falah Tlanakan serta menjalin koordinasi dengan kepala sekolah, termasuk penyusunan agenda dan teknis pelaksanaan kegiatan. Tahap pelaksanaan difokuskan pada kegiatan sosialisasi dan edukasi mengenai UU ITE, yang mencakup pemahaman dasar literasi digital serta pengenalan berbagai bentuk kejahatan digital, seperti perjudian daring, penyebaran informasi palsu (hoaks), dan perundungan di media sosial. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan sosialisasi. Pada tahap ini, dilakukan pengukuran melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Tingkat keberhasilan intervensi ditentukan dengan membandingkan hasil nilai pre-test dan post-test yang diperoleh siswa. (Arikunto, 2016)(Sugiyono, 2016)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program Edukasi dan Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa MA Al-Falah Tlanakan sebagai langkah preventif dalam menekan potensi kejahatan digital di kalangan remaja. Melalui program ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap bijak dalam memanfaatkan teknologi digital, memahami serta menaati ketentuan hukum yang berlaku dalam UU ITE, dan menghindari berbagai dampak negatif yang dapat muncul akibat akses terhadap konten digital yang tidak sesuai dengan usia maupun norma yang berlaku.

Pada tahap awal pelaksanaan, tim kegiatan melakukan pemetaan dan identifikasi terhadap potensi pelanggaran hukum yang berpeluang terjadi di lingkungan siswa MA Al-Falah Tlanakan. Hasil identifikasi menunjukkan adanya sejumlah siswa yang

terdeteksi mengakses dan memainkan judi online melalui perangkat Android. Meskipun intensitas kasus tersebut tergolong terbatas, praktik tersebut tetap menjadi perhatian serius karena berpotensi memengaruhi perkembangan psikologis dan perilaku siswa. Selain itu, pihak sekolah juga mengonfirmasi pernah terjadinya kasus cyberbullying, di mana beberapa siswa terlibat dalam tindakan intimidasi dan pelecehan melalui media digital, baik pada platform media sosial maupun aplikasi pesan instan. Walaupun frekuensi kejadian judi online dan cyberbullying di lingkungan MA Al-Falah Tlanakan relatif rendah, kedua bentuk pelanggaran tersebut mencerminkan adanya risiko laten dalam penggunaan teknologi digital yang tidak disertai dengan kontrol dan pemahaman yang memadai. Kondisi ini menegaskan pentingnya keterlibatan aktif orang tua dan pendidik dalam memberikan edukasi serta pengawasan yang berkelanjutan, agar siswa mampu memahami konsekuensi negatif dari penyalahgunaan teknologi dan dapat menggunakannya secara sehat, aman, serta bertanggung jawab.

Temuan tersebut diperoleh melalui kegiatan pemeriksaan rutin yang dilakukan oleh pihak sekolah, sehingga memungkinkan pengawasan terhadap penggunaan perangkat elektronik milik siswa. Dari hasil pemeriksaan tersebut, ditemukan keberadaan aplikasi judi online serta percakapan digital yang terindikasi mengandung unsur perundungan melalui aplikasi WhatsApp. Berdasarkan data tersebut, pelaksanaan Program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE menjadi semakin relevan dan mendesak. Program ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi mengenai bahaya kejahatan digital, tetapi juga menanamkan pemahaman tentang etika bermedia serta konsekuensi hukum yang dapat timbul apabila siswa terlibat dalam aktivitas digital yang melanggar ketentuan hukum.

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2025 di MA Al-Falah Tlanakan dan mendapatkan sambutan yang positif dari pihak sekolah maupun peserta didik. Sebanyak 20 siswa terpilih mengikuti kegiatan ini dengan harapan dapat berperan sebagai agen perubahan dalam mendorong praktik penggunaan teknologi digital yang bijak di lingkungan sekolah. Kegiatan tersebut turut dihadiri oleh para guru MA Al-Falah Tlanakan yang berperan aktif dalam mendukung serta memfasilitasi pelaksanaan program edukasi ini. Dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi, materi disampaikan oleh narasumber yang memiliki kompetensi dan relevansi dengan permasalahan pelanggaran digital yang kerap terjadi di kalangan peserta didik. Narasumber utama dalam kegiatan ini adalah H. Jalaludin Faruk, M.Pd.I, yang memberikan pemaparan komprehensif mengenai pentingnya kesadaran hukum dalam penggunaan teknologi digital, khususnya

yang berkaitan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Sebelum penyampaian materi inti, kegiatan sosialisasi diawali dengan sambutan pembukaan dari Kepala MA Al-Falah Tlanakan. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih atas terselenggaranya kegiatan Edukasi dan Sosialisasi UU ITE, serta menyambut positif kehadiran narasumber sebagai bentuk kepedulian terhadap upaya pencegahan kejahatan digital di lingkungan sekolah. Kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa kasus-kasus pelanggaran hukum digital, seperti keterlibatan siswa dalam judi online dan praktik cyberbullying, masih kerap ditemukan. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini dinilai sangat penting sebagai sarana edukatif untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai dampak dan konsekuensi hukum dari aktivitas yang mereka lakukan di ruang digital.

Agenda selanjutnya adalah penyampaian materi pertama oleh H. Jalaludin Faruk, M.Pd.I, dengan topik "*Ancaman Kejahatan Digital dan Implikasinya bagi Remaja.*" Dalam pemaparannya, narasumber menjelaskan bahwa bentuk kejahatan digital yang banyak melibatkan remaja saat ini umumnya dilakukan melalui perangkat gawai, seperti praktik judi online dan perundungan siber. Tindakan-tindakan tersebut berpotensi menimbulkan dampak negatif yang serius terhadap perkembangan psikologis, sosial, dan masa depan remaja. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa, remaja diharapkan mampu memanfaatkan teknologi digital secara positif, bijak, dan bertanggung jawab dengan mengakses konten-konten yang bermanfaat, sehingga dapat terhindar dari perilaku yang berpotensi menjerumuskan mereka pada pelanggaran hukum di ranah digital.

Sejumlah kajian pustaka menjelaskan bahwa perjudian adalah aktivitas permainan yang mengandung unsur harapan untuk mendapatkan imbalan atau keuntungan tertentu, dengan hasil yang sepenuhnya bergantung pada jalannya permainan. 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 Sulistyono & Ardjayeng, 2020) Judi online merupakan bentuk aktivitas perjudian yang diselenggarakan melalui jaringan internet, di mana individu mempertaruhkan sejumlah uang atau nilai tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan. Praktik ini mencakup berbagai jenis permainan, seperti taruhan olahraga berbasis daring, poker online, kasino virtual, lotere digital, serta mekanisme turunan lainnya, termasuk fitur *loot box* dan transaksi dalam permainan

digital yang memiliki unsur taruhan.(Yuliati, 2021) Perjudian online merupakan bentuk aktivitas taruhan yang dilakukan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan berbagai platform digital, baik berupa aplikasi maupun situs berbasis web. Dalam konteks masyarakat modern, khususnya di kalangan pelajar, praktik ini telah menjadi fenomena yang semakin lazim seiring dengan mudahnya akses terhadap permainan dan layanan judi daring melalui perangkat gawai yang digunakan sehari-hari. Situasi tersebut mendorong sebagian siswa memandang perjudian daring tidak sekadar sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai aktivitas yang diyakini mampu memberikan peluang keuntungan tertentu. Padahal, di balik persepsi tersebut, perjudian daring mengandung berbagai risiko serta dampak negatif yang berpotensi merugikan aspek finansial, psikologis, dan sosial pengguna.(Abi Arsyian Makarim Subagyo & Astuti, 2022)

Dapat disimpulkan bahwa perjudian online merupakan bentuk aktivitas perjudian yang diselenggarakan melalui jaringan internet dan bertujuan untuk memperoleh keuntungan finansial. Praktik ini mencakup berbagai jenis permainan berbasis taruhan, seperti taruhan olahraga, poker daring, kasino virtual, hingga lotre digital, yang dioperasikan melalui platform aplikasi maupun situs web. Dalam sistem perjudian online, pemain diminta memilih satu di antara sejumlah opsi yang tersedia, di mana hasil permainan ditentukan oleh kecocokan pilihan tersebut dengan hasil yang telah ditetapkan oleh sistem. Mekanisme ini mendorong pemain untuk terus mengulangi permainan dengan harapan memperoleh kemenangan. Tingginya tingkat aksesibilitas melalui perangkat gawai, didukung oleh biaya internet yang relatif terjangkau serta fleksibilitas waktu dan tempat, menjadikan judi online semakin diminati oleh berbagai lapisan masyarakat, termasuk kalangan pelajar. Sebagian siswa kemudian memandang aktivitas ini sebagai sarana hiburan instan atau bahkan sebagai jalan cepat untuk memperoleh penghasilan, meskipun pada kenyataannya praktik perjudian online menyimpan risiko serius yang berdampak pada aspek finansial, psikologis, dan sosial.

Cyberbullying dapat dipahami sebagai bentuk kekerasan psikologis yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan memanfaatkan berbagai sarana teknologi digital, seperti telepon pintar, media sosial, aplikasi perpesanan instan, surat elektronik, hingga platform daring lainnya. Perilaku ini umumnya diwujudkan melalui penyampaian komentar atau pesan bernada merendahkan, penyebaran konten yang bersifat memermalukan, tindakan ancaman, maupun bentuk komunikasi lain yang secara langsung maupun tidak langsung menyerang reputasi, harga diri, serta kestabilan emosional individu yang menjadi sasaran.(Hinduja & Patchin, 2009) Perilaku tersebut

dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menimbulkan penderitaan psikologis pada korban, baik melalui tindakan merendahkan, melukai secara emosional, maupun menciptakan rasa takut. Dalam praktiknya, pelaku kerap memanfaatkan posisi, kekuasaan, atau pengaruh yang dimiliki untuk memperoleh kepuasan pribadi dengan cara merugikan pihak lain. Tindakan cyberbullying umumnya tidak terjadi secara insidental, melainkan berlangsung berulang dan berkelanjutan dalam kurun waktu tertentu, serta dapat muncul di berbagai konteks kehidupan, seperti lingkungan pendidikan, keluarga, maupun dunia kerja. (Dewi et al., 2023) Cyberbullying dapat didefinisikan sebagai perilaku intimidatif yang dilakukan oleh satu orang atau lebih dengan menggunakan media digital, termasuk teks, gambar, dan video, yang memiliki muatan merendahkan serta berpotensi menimbulkan tekanan psikologis pada korban. (Sakban & Sahrul, 2019)

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa cyberbullying merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja oleh individu maupun kelompok dengan memanfaatkan beragam sarana teknologi digital, seperti telepon pintar, media sosial, layanan pesan instan, serta berbagai platform daring lainnya. Perilaku ini bertujuan untuk menyerang martabat, merendahkan, mengintimidasi, atau menimbulkan rasa tidak aman pada pihak yang menjadi sasaran. Praktik cyberbullying umumnya berlangsung secara berulang dalam kurun waktu tertentu, sehingga berpotensi menimbulkan tekanan psikologis yang berkelanjutan bagi korban. Fenomena ini dapat terjadi dalam berbagai ranah kehidupan, baik di lingkungan pendidikan, keluarga, dunia kerja, maupun dalam interaksi sosial di ruang digital.

Dampak negatif praktik judi online semakin diperkuat oleh temuan berbagai penelitian. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online berimplikasi pada degradasi nilai material, yang tercermin dari hilangnya sumber daya finansial akibat kekalahan dalam aktivitas perjudian. Kondisi tersebut kerap berlanjut pada melemahnya nilai vital, di mana remaja terdorong untuk menggadaikan atau mengorbankan barang-barang pribadi guna menutup kerugian yang dialami, hingga seluruh aset yang dimiliki habis digunakan untuk berjudi. Selain aspek material dan vital, judi online juga berdampak pada penurunan nilai spiritual. Hal ini terlihat ketika remaja yang memperoleh kemenangan justru memanfaatkan hasil perjudian tersebut untuk pemenuhan kepuasan sesaat, seperti melakukan perilaku konsumtif dan aktivitas negatif yang menjauhkan mereka dari nilai-nilai moral dan keagamaan. (Zurohman et al., 2016)

Perilaku judi online menimbulkan berbagai konsekuensi negatif yang berdampak pada beragam aspek kehidupan individu. Dari sisi sosial, keterlibatan dalam judi online

cenderung mengurangi intensitas interaksi sosial, karena individu lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Secara ekonomi, aktivitas ini berpotensi menguras sumber daya finansial, bahkan mendorong individu melakukan berbagai cara untuk memperoleh kembali uang yang telah hilang. Dari perspektif keagamaan, keterlibatan dalam judi online dapat melemahkan komitmen spiritual, yang ditandai dengan menurunnya semangat dalam menjalankan ibadah. Dalam konteks pendidikan, praktik ini berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar serta penurunan capaian akademik. Selain itu, dari aspek psikologis, pelaku judi online kerap mengalami gangguan pengendalian emosi, yang berimplikasi pada ketidakstabilan kondisi mental dan perilaku. (Fitri et al., 2025)

Berdasarkan berbagai temuan penelitian, cyberbullying terbukti menimbulkan dampak multidimensional bagi korbannya. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada aspek psikologis berupa munculnya stres, kecemasan, dan depresi, tetapi juga berdampak pada penurunan kenyamanan emosional, menurunnya prestasi akademik, serta berkurangnya minat korban untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. (Nasution, 2025) Dalam kondisi yang lebih serius, tekanan psikologis akibat cyberbullying bahkan dapat memicu munculnya keinginan untuk mengakhiri hidup. Pada kelompok remaja, cyberbullying berpotensi menimbulkan gangguan yang signifikan pada aspek mental, fisik, dan sosial. Perempuan remaja cenderung memiliki tingkat kerentanan yang lebih tinggi terhadap cyberbullying dan mengalami dampak emosional yang lebih berat dibandingkan remaja laki-laki. (Ginting & Sahlepi, 2024) Selain itu, pengaruh cyberbullying terhadap capaian akademik korban sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam mengelola emosi serta dukungan sosial yang diterima dari lingkungan sekitar. Tidak hanya berdampak pada korban, perilaku cyberbullying juga berimplikasi negatif terhadap pelaku, antara lain berupa munculnya rasa malu, menurunnya harga diri, serta meningkatnya kecenderungan perilaku antisosial. (Wulandzari & Surawan, 2025)

Dapat disimpulkan bahwa berbagai bentuk kejahatan digital, khususnya praktik judi online dan tindakan cyberbullying, menimbulkan dampak negatif yang sangat serius terhadap kehidupan remaja. Judi online tidak hanya menyebabkan kerugian finansial yang signifikan, tetapi juga berkontribusi pada melemahnya nilai-nilai moral dan spiritual, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya semangat dalam menjalankan aktivitas keagamaan. Selain itu, keterlibatan dalam judi online berpotensi memunculkan

permasalahan sosial dan psikologis, seperti rendahnya kemampuan pengendalian emosi serta berkurangnya kualitas interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

Sementara itu, cyberbullying memberikan tekanan psikologis yang berat bagi korban, antara lain berupa munculnya perasaan cemas, depresi, dan penurunan harga diri. Kondisi tersebut dapat mendorong korban untuk menarik diri dari lingkungan sosial dan, dalam kasus yang lebih ekstrem, meningkatkan risiko munculnya perilaku menyakiti diri sendiri. Dampak cyberbullying terhadap aspek akademik juga bersifat variatif, bergantung pada ketahanan emosional korban serta tingkat dukungan yang diberikan oleh keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Secara keseluruhan, kejahatan digital tersebut berpotensi mengganggu kesejahteraan remaja secara menyeluruh, mencakup aspek mental, sosial, akademik, dan emosional.

Setelah pemaparan materi oleh narasumber pertama, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi kedua yang mengangkat tema *tingkat kesadaran hukum remaja dalam menghadapi kejahatan perjudian dan cyberbullying*. Pada sesi ini, narasumber menjelaskan ketentuan hukum yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penjelasan difokuskan pada pasal-pasal yang mengatur sanksi terhadap pelanggaran di ruang digital, khususnya ketentuan dalam Pasal 27 dan Pasal 27A yang berpotensi menjerat pelaku kejahatan digital.

Pengaturan mengenai sanksi terhadap tindak perjudian online telah diatur secara tegas dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terutama pada ketentuan Pasal 27 ayat (2) yang secara inti dapat diartikan bahwa setiap individu yang secara sadar dan tanpa kewenangan hukum melakukan penyebarluasan, pengiriman, atau membuka akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memuat unsur perjudian. Konsekuensi hukum berupa sanksi pidana atas perbuatan tersebut dijelaskan secara eksplisit dalam Pasal 45 ayat (3) akan dipidana dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak Rp sepuluh miliar rupiah.

Secara normatif, perbuatan *cyberbullying* diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana termuat dalam ketentuan Pasal 27A yang pada pokoknya menyatakan bahwa seseorang dapat dikategorikan melakukan pelanggaran apabila dengan sengaja menyampaikan tuduhan yang

mencederai martabat atau nama baik orang lain, dengan tujuan agar informasi tersebut diketahui secara luas melalui media elektronik atau sistem digital. Sanksi pidana yang dikenakan terhadap perbuatan tersebut telah diatur secara normatif dalam Pasal 45 ayat (4) sebagai dasar penegakan hukumnya yakni pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/ atau denda paling banyak empat ratus juta rupiah

Selanjutnya, narasumber memperkuat pemaparan materi dengan menguraikan Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA) sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012, yang memuat ketentuan mengenai penanganan anak yang berhadapan dengan hukum bahwa 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.

Berdasarkan uraian yang disampaikan, narasumber menegaskan kepada peserta sosialisasi yang terdiri atas siswa MA Al-Falah Tlanakan bahwa remaja pada rentang usia 14–18 tahun telah termasuk dalam kategori usia yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila terbukti melakukan pelanggaran hukum. Oleh karena itu, para siswa diimbau untuk menjauhi berbagai bentuk kejahatan digital, mengingat keterlibatan dalam aktivitas tersebut berpotensi menimbulkan konsekuensi hukum yang serius dan berdampak pada masa depan mereka. Selain itu, narasumber juga menekankan pentingnya sikap kehati-hatian dalam berperilaku di ruang digital agar siswa tidak terjerumus pada tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun bertentangan dengan norma sosial dan ketentuan hukum yang berlaku.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan

Setelah sesi pemaparan materi berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi interaktif melalui mekanisme tanya jawab yang melibatkan siswa secara langsung. Sesi ini dirancang sebagai forum dialog terbuka yang memberikan ruang bagi peserta untuk menggali lebih dalam materi yang telah disampaikan sebelumnya. Melalui interaksi langsung antara siswa dan narasumber, peserta didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum sepenuhnya dipahami, sekaligus memperoleh klarifikasi dan penguatan materi. Tahapan ini menjadi bagian penting dari rangkaian kegiatan karena memungkinkan siswa memahami topik secara lebih menyeluruh, memperjelas konsep yang masih ambigu, serta memperkaya wawasan mereka melalui perspektif langsung dari narasumber.

Pelaksanaan sesi tanya jawab tersebut menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta terlibat secara aktif dalam diskusi kelas. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat, mengekspresikan rasa ingin tahu, serta mengemukakan analisis pribadi terhadap materi yang dibahas. Kegiatan ini tidak hanya memperluas pemahaman siswa terhadap isu yang dikaji, tetapi juga berperan sebagai sarana pengembangan keterampilan komunikasi lisan, seperti kemampuan bertanya secara kritis, menyusun argumen, dan merespons pendapat secara tepat. Dengan demikian, sesi diskusi tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pedagogis yang efektif dalam membangun kepercayaan diri serta mendorong interaksi siswa yang kritis, logis, dan konstruktif.

Peningkatan keterlibatan siswa juga tercermin secara jelas pada tahap evaluasi. Pada tahap ini, seluruh peserta mengikuti dua bentuk penilaian, yaitu pre-test dan post-test, yang digunakan sebagai instrumen untuk mengukur perkembangan pemahaman siswa setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan. Instrumen evaluasi disusun secara sistematis dengan mengacu pada materi yang telah disampaikan oleh narasumber, mencakup topik-topik utama seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), bentuk-bentuk kejahatan digital, serta isu-isu yang berkaitan dengan literasi digital.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE di MA Al-Falah Tlanakan berjalan secara efektif. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Peningkatan tersebut

tidak hanya mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga menunjukkan kemampuan mereka dalam menginternalisasikan pengetahuan tersebut ke dalam sikap dan perilaku penggunaan teknologi digital yang lebih aman, bijak, dan bertanggung jawab.

Secara umum, temuan ini menegaskan bahwa kegiatan sosialisasi mampu menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya literasi digital sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap regulasi, etika, dan berbagai potensi risiko di ruang digital. Program Edukasi dan Sosialisasi UU ITE memberikan dampak yang sangat positif, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa terkait isu-isu digital. Berdasarkan karakteristik peserta dan hasil evaluasi, terlihat adanya perubahan yang signifikan pada tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan sosialisasi. Rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis ini bertujuan memperkaya wawasan siswa mengenai aspek-aspek penting dalam dunia digital, mulai dari keamanan data, perilaku bertanggung jawab di ruang maya, hingga pemahaman terhadap substansi UU ITE. Analisis statistik menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan siswa sebelum pelaksanaan sosialisasi berada pada angka 67,52 dengan standar deviasi sebesar 15,64. Data ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa masih bervariasi dan sebagian besar berada pada kategori yang memerlukan peningkatan. Kondisi tersebut menjadi dasar penting bagi pelaksanaan program sosialisasi, karena menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan serta kebutuhan yang mendesak akan penguatan dan pendalaman materi. Dalam konteks literasi digital yang kini menjadi kompetensi esensial di era teknologi, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya intervensi edukatif yang terstruktur dan berkelanjutan. Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 84,63 dengan standar deviasi 14,01. Peningkatan ini menunjukkan perubahan positif yang signifikan dalam tingkat pemahaman siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Secara keseluruhan, terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 15 poin, yang menandakan bahwa materi yang disampaikan tidak hanya memperluas wawasan siswa, tetapi juga berhasil memperdalam pemahaman mereka secara substansial.

Selanjutnya, hubungan antara skor pre-test dan post-test dianalisis melalui uji korelasi, yang menghasilkan nilai korelasi sebesar 0,710 dengan tingkat signifikansi 0,000. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara skor awal dan skor akhir pada tingkat kepercayaan 95% ( $p < 0,05$ ). Tingginya nilai korelasi tersebut menggambarkan bahwa intervensi yang diberikan memberikan dampak yang

konsisten dan merata pada hampir seluruh peserta, sehingga menegaskan efektivitas materi sosialisasi dalam menjangkau sasaran audiens secara menyeluruh. Penting untuk dicatat bahwa Edukasi dan Sosialisasi UU ITE yang dilaksanakan berhasil membentuk pemahaman baru yang terukur dan signifikan di kalangan siswa. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga mencakup aspek etika dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman siswa yang tercermin dari hasil post-test menunjukkan bahwa program ini berperan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia digital, termasuk kesadaran akan perlindungan data pribadi, pemahaman hak dan kewajiban di ruang digital, serta kemampuan mengenali risiko dari perilaku daring yang tidak bertanggung jawab.

Selain itu, stabilitas hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa materi dan metode penyampaian sosialisasi telah dirancang secara inklusif untuk menjangkau berbagai tingkat pemahaman siswa. Keberhasilan ini juga mengindikasikan bahwa program serupa berpotensi untuk diterapkan pada kelompok siswa lain dengan karakteristik yang beragam. Dengan demikian, hasil kegiatan ini membuktikan bahwa Edukasi dan Sosialisasi UU ITE di MA Al-Falah Tlanakan tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukatif, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam menanamkan kesadaran hukum dan tanggung jawab digital, serta memperkuat kesiapan siswa menjadi pengguna teknologi yang bijak dan beretika.

## **CONCLUSION**

Program pendampingan dan sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang dilaksanakan di MA Al-Falah Tlanakan pada 12 Oktober 2025 terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan tingkat pemahaman serta kesadaran hukum siswa terhadap berbagai bentuk kejahatan digital. Kegiatan ini melibatkan 20 siswa kelas X, XI dan XII, dan diselenggarakan sebagai respons atas adanya indikasi kasus perjudian daring dan perundungan siber di lingkungan sekolah. Pelaksanaan program dirancang secara terstruktur melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam prosesnya, kegiatan ini menghadirkan narasumber yang kompeten untuk menyampaikan materi mengenai ragam ancaman kejahatan digital, dampak negatifnya terhadap perkembangan remaja, serta ketentuan hukum yang diatur dalam UU ITE, khususnya Pasal 27, Pasal 27A, dan Pasal 45 beserta sanksi pidana yang menyertainya. Selain itu, siswa juga dibekali pemahaman mengenai Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA) yang menegaskan bahwa remaja dalam rentang

usia 14–18 tahun dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas perbuatan yang melanggar hukum.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai siswa dari 67,52 pada pre-test menjadi 84,63 pada post-test, atau meningkat sebesar 15 poin. Analisis korelasi menghasilkan nilai sebesar 0,710 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan konsisten pada tingkat kepercayaan 95%. Temuan ini mengindikasikan bahwa program tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif siswa terkait pemahaman UU ITE, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran kritis terhadap risiko serta dampak kejahatan digital. Selain itu, keterlibatan siswa dalam sesi diskusi dan tanya jawab interaktif turut mendorong peningkatan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, program pendampingan dan sosialisasi UU ITE di MA Al-Falah Tlanakan dapat dinilai sebagai strategi pencegahan yang efektif dalam membentuk karakter digital siswa yang beretika, bertanggung jawab, dan sadar hukum, serta berpotensi menjadi model penerapan bagi sekolah lain dalam upaya pencegahan kejahatan digital dan pembinaan generasi muda yang cerdas serta bermartabat dalam menghadapi dinamika ruang digital.

## REFERENCES

- Abi Arsyah Makarim Subagyo, & Astuti, L. (2022). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA MELAKUKAN PERJUDIAN ONLINE. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3). <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Anggraini, O., & Supriyanto. (2019). LITERASI DIGITAL: SUATU KEMEWAHAN BAGI UMKM PERIKANAN DI ERA INDUSTRI 4.0? *Seminar dan Lokakarya Kualitatif Indonesia*. <https://doi.org/10.33510/slki.2019.117-126>
- Arikunto, S. (2016). PROSEDUR PENELITIAN: SUATU PENDEKATAN PRAKTIK. Rineka Cipta.
- Awur, R., Ryanto, A., & Adon, M. J. (2025). CYBERBULLYING SEBAGAI PROBLEM KESADARAN KEBEBASAN MANUSIA DALAM BERMEDIA SOSIAL PERSPEKTIF FILSAFAT ARMADA RIYANTO. *Jurnal Budi*

- Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, 3(2).  
<https://doi.org/10.61132/jbpakk.v3i2.1182>
- Dewi, F. I. R., Sakuntalawati, R. D., & Mulyawan, B. (2023). PENCEGAHAN CYBERBULLYING BERBASIS PEMANFAATAN ONLINE RESILIENCE DAN KARAKTER REMAJA. Deepublish.
- Dika Sahputra, 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 dan Konseling Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Fitri, A. A., Salsabila, Z. L., & Marlina, L. (2025). DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP DISORGANISASI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG. *At-Tawazun: Jurnal Ekonomi Syariah*, 13(01).  
<https://doi.org/10.55799/tawazun.v13i01.692>
- Ginting, R. M., & Sahlepi, M. A. (2024). THE IMPACT OF CYBERBULLYING ON ADOLESCENTS ON SOCIAL MEDIA. *International Journal of Sociology and Law*, 1(2). <https://doi.org/10.62951/ijsl.v1i2.53>
- Hery Sulistyoyo, & Ardjayeng, L. (2020). TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. *Jurnal Dinamika Hukum dan Masyarakat*, 1(2).  
<https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). BULLYING BEYOND THE SCHOOLYARD: PREVENTING AND RESPONDING TO CYBERBULLYING. Corwin Press.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2012). BULLYING, CYBERBULLYING, AND SUICIDE. *Archives of Suicide Research*, 14(3).
- Ikawati, L. (2018). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP TINDAK KEJAHATAN REMAJA. *Syariati: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Hukum*, 4(2).  
<https://doi.org/10.32699/syariati.v4i02.1179>
- Indonesia, R. (2016). UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.
- Juniarty, S., Asariunnazwa, A. Z., & Rachman, I. F. (2024). MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z: TANTANGAN DAN PELUANG

MENUJU PENDIDIKAN BERKUALITAS SDGS 2030. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3). <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1383>

Loso Judijanto, Setiawan, Z., Wiliyanti, V., Gunawan, P. W., Suryawan, I. G. T., Mardiana, S., Ridwan, A., Kusumastuti, S. Y., Putra, B. P. P., Adi, I. D. M., & Joni, B. (2024). LITERASI DIGITAL DI ERA SOCIETY 5.0: PANDUAN CERDAS MENGHADAPI TRANSFORMASI DIGITAL. Sonpedia Publishing Indonesia.

Maskun. (2013). KEJAHATAN SIBER (CYBER CRIME): SUATU PENGANTAR. Kencana.

Sugiyono. (2016). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D (23rd ed.). Alfabeta.

Yuliati, R. (2021). JUDI ITU CANDU: PANDUAN ANTI JUDI ONLINE. Kemenkominfo RI.

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). <https://doi.org/10.15294/jess.v5i2.14081>