



Sosialisasi Hukum Siber Sebagai Upaya Preventif Kejahatan Digital Di Kalangan Pelajar

Heni Wardana¹, Najwa Rofifah², Rahma L Nafsyiah Fadhilah³, Olga Luthfia Andani⁴, Sunariyo⁵

Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Indonesia¹⁻⁵

Email Korespondensi: heniwardana1602@gmail.com, Najwa.putri666@gmail.com, rahmalestari524@gmail.com, nafsiahfdlh@gmail.com, olgaluthfia29@gmail.com, sun487@umkt.ac.id

Article received: 15 September 2025, Review process: 25 September 2025

Article Accepted: 10 Oktober 2025, Article published: 02 Desember 2025

ABSTRACT

Cybercrime has become a serious issue in Indonesia, closely connected to international law. This service aims to educate 28 students at SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda, located at Jl. A. Wahab Syahrani, RT.25, Air Hitam, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, about cyber law as a preventive measure. The main goal is to raise the students' legal awareness regarding the risks and consequences of violating the Electronic Information and Transaction (ITE) Law, especially because some factors involved in these cases are hard to prove in court. With open internet access, people can use the internet for many purposes, including illegal activities. That's why SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda is chosen as a target for this service to spread knowledge about cybercrime and the ITE Law, which has become a widespread phenomenon that needs strong legal action. The method used is interactive counseling, which includes material presentation, case studies on cyberbullying and hoaxes, and participatory discussions. These activities focus on the criminal penalties for cybercrime in Indonesia, analyze existing problems, and provide alternative solutions to strengthen the effectiveness of legal enforcement. The study also evaluates how well the criminal provisions in the ITE Law are working and assesses the role of the Personal Data Protection Law (UU PDP) as a preventive measure. This activity is based on the Theory of Legal Awareness and the concept of preventive justice, which emphasize that understanding legal norms can shape lawful behavior. The study's results highlight that harmonizing regulations in the field of cyber law is an essential step in building an adaptive, collaborative, and responsive legal system to face continuously evolving digital threats.

Keywords: Cyber Crime, UU IT

ABSTRAK

Kejahatan siber kini menjadi persoalan serius di Indonesia yang memiliki keterkaitan erat dengan dinamika hukum internasional. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi hukum siber (cyber law) sebagai langkah preventif kepada 28 siswa di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda, yang berlokasi di Jl. A. Wahab Syahrani, RT.25, Air Hitam, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Tujuan spesifiknya adalah meningkatkan kesadaran hukum siswa mengenai risiko dan konsekuensi pelanggaran UU ITE yang dipicu oleh faktor-faktor yang kerap sulit dibuktikan secara hukum, terutama dalam proses pembuktian perkara. Akses internet yang terbuka untuk semua orang

memungkinkan individu menggunakan jaringan tersebut untuk mencapai berbagai tujuan, termasuk aktivitas ilegal. Oleh karena itu, SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda menjadi objek pengabdian kepada masyarakat sebagai sarana untuk mensosialisasikan terkait UU ITE kejahatan siber yang berkembang menjadi fenomena yang meluas dan membutuhkan penanganan melalui perangkat hukum yang tegas. Metode yang digunakan adalah penyuluhan interaktif yang mencakup pemaparan materi, studi kasus cyberbullying dan hoaks, serta diskusi partisipatif ini berfokus pada pengaturan pidana terhadap cybercrime di Indonesia, menelaah persoalan yang muncul, serta memberikan alternatif solusi guna memperkuat efektivitas penegakan hukum untuk mengkaji sejauh mana ketentuan pidana dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) berjalan secara efektif, serta menilai fungsi Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) sebagai upaya pencegahan. Kegiatan ini dilandasi oleh Teori Kesadaran Hukum dan konsep keadilan preventif, yang menekankan bahwa pemahaman norma akan membentuk perilaku patuh hukum. Hasil penelitian menegaskan bahwa harmonisasi regulasi di bidang hukum siber merupakan langkah penting untuk membangun sistem hukum yang adaptif, kolaboratif, dan responsif dalam menghadapi ancaman digital yang terus berkembang.

Kata kunci: *Kejahatan Siber, UU ITE*

PENDAHULUAN

Fenomena penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal apalagi dalam keberlimpahan teknologi saat ini yang seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dalam menunjang pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional menjurus pada hal yang monoton jika menggunakan media seperti Power Point. Saat ini teknologi dan media yang menarik dalam pembelajaran dibutuhkan bagi peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang maksimal. Menurut Jusuf (2017) Salah satu metode ataupun basis media yang saat ini menarik untuk pembelajaran peserta didik yaitu gamifikasi dengan penyajian pembelajaran menjadi sebuah permainan dalam bentuk yang menarik bagi peserta didik.

Menurut Munadi (2013:8) menyatakan bahwa media pembelajaran bisa dipahami dengan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menghantarkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif pada saat penerimanya bisa melakukan tahap belajar secara efisien dan efektif". Menurut Nurhayati dan Tanzila (2020) Pentingnya sebuah media sebagai stimulus dalam keberhasilan proses belajar mengajar harus dicermati dengan baik dan harus dimulai dari pengenalan secara berkala kepada pengajar agar dapat membuat ataupun menentukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran juga sangat berguna untuk menciptakan suasana kelas dan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media salah satu dari komponen system pembelajaran, yaitu mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Media tidak bisa dipisahkan dari

suatu proses pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajara tidak akan berjalan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan bisa dikatakan sesuai yang diharapkan, sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Iswan (2022:15) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan rangsangan sehingga menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran juga sangat berpengaruh kepada keefektifan proses mengajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dalam memudahkan penafsirannya. Dalam penerapannya media Abiqu memberikan pengaruh keefektifan dalam proses mengajar dengan peningkatan pemahaman dan suasana yang ceria dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Hijjah dan Bahri (2021) Cerpen merupakan cerita pendek yang ukuran panjang pendeknya dalam suatu cerita sangat relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yan dibaca habis sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah setiap katanya sekitar 500 - 5.000 perkata. Oleh karena itu, cerpen sering disebut dengan cerita pendek yang dapat di baca dalam sekali duduk saja. Karya-karya sastra banyak dijumpai di media massa seperti, majalah sastra, koran, dan banyak diterbitkan dalam buku-buku atau antologi cerpen.

Dalam media Abiqu terdapat unsur gamifikasi yang sesuai menurut Ariani (2020) yaitu unsur gamifikasi terdapat level yaitu jenjang pembelajaran yang harus diselesaikan, unlock yaitu melakukan penguncian setiap level yang akan terbuka jika tantangan sebelumnya telah diselesaikan, Alur cerita yaitu megolah materi pembelajaran dalam sebuah alur cerita, Tantangan yaitu memberikan tantangan untuk proses evaluasi pembelajaran, dan Lencana yaitu hadiah atas sebuah tantangan yang telah diselesaikan.

Menurut Aini, dkk (2018) Pembelajaran dengan gamifikasi bisa menjadi solusi untuk keberhasilan pembelajaran, namun sampai saat ini tidak banyak peneliti atau guru yang mengembangkan konsep gamifikasi. Hal ini disebabkan masih ambigunya konsep gamifikasi dengan penggunaan game biasa pada pembelajaran. Penggunaan LMS yang melibatkan konsep scoring dan memberikan nilai kepada siswa "hanya" untuk membaca materi pun termasuk konsep gamifikasi tanpa perlu menyisipkan permainan didalamnya. Dengan pemahaman tersebut, sebenarnya banyak di antara guru atau peneliti di bidang Pendidikan yang sebenarnya telah menggunakan konsep gamifikasi meskipun tidak menyadarinya

Konsep gamifikasi pernah dilakukan penelitian oleh Rahadyan Fannani Arif dan Harits Ar Rosyid (2019) berjudul "Pengembangan Aplikasi Web dengan Gamifikasi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Bahasa Dalam Cerita Pendek" dengan menggunakan visualisasi bagi peserta didik SMA dan MAK bagi program keahlian bahasa. Dalam penelitian ini menghasilkan produk web aplication yang berisi konten pembelajaran pemograman dalam cerita pendek kelas IX dengan standar kompetensi sesuai kurikulum 2013 yang dikemas dengan gamifikasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik yang lebih inovatif dan kreatif.

Nilai-nilai dalam perlindungan terhadap generasi muda juga tercermin dalam ajaran agama. Al-Qur'an menegaskan pentingnya menjaga dan melindungi anak-anak sebagai kelompok yang rentan. QS. Al-Ma'idah [5] ayat 90;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya; "Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung."

Menurut Ananda (2018) Penggunaan media seperti E-learning dapat dimanfaatkan sebagai sarana multimedia yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Pada pelaksanaannya media pembelajaran seperti E-learning diperlukan juga sebuah kreativitas dalam sebuah konten ataupun isinya yang mencakup apa saja alur materi yang disajikan.

METODE

Metode penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahapan utama, yaitu pendekatan normatif dan pendekatan empiris kuantitatif guna mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam pencegahan pelanggaran hukum siber di kalangan pelajar SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. Pada tahap pertama, dilakukan kajian normatif yang bertujuan untuk menyajikan pemaparan secara sistematis mengenai substansi hukum yang terkandung dalam UU ITE. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan penyampaian materi secara terstruktur dan sistematis yang mencakup definisi, asas, ruang lingkup, serta sanksi hukum yang diatur dalam Undang-Undang tersebut. Materi disampaikan kepada para peserta didik dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sebagai upaya preventif agar mereka memperoleh pemahaman hukum yang mendalam dan benar terkait informasi dan transaksi elektronik serta konsekuensi hukum yang mungkin timbul akibat pelanggaran di dunia digital.

Penyampaian materi berbentuk ceramah hukum yang mengacu pada kaidah-kaidah perundang-undangan yang berlaku, serta dilengkapi dengan contoh-contoh kasus pelanggaran siber yang relevan untuk memberikan gambaran konkrit kepada peserta. Proses ini juga didukung dengan bahan presentasi yang memuat kutipan teks UU dan penjelasan hukum secara rinci agar peserta dapat memahami implikasi hukum secara jelas. Tahap kedua dilaksanakan dengan memberikan instrumen pre-test kepada seluruh peserta sebagai bahan evaluasi awal. Pre-test ini berisi berapa skor pengetahuan siswa mengenai hukum siber yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman para siswa terhadap materi hukum siber sebagaimana diatur dalam UU ITE. Peserta yang mengikuti pre-test terdiri dari 29 siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. Tujuan pelaksanaan pre-test adalah untuk memperoleh data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik guna menilai sejauh mana pemahaman hukum siber telah

dimiliki oleh peserta sebelum sosialisasi secara intensif dilakukan. Hasil pre-test ini akan menjadi dasar evaluasi keberhasilan metode sosialisasi serta sebagai bahan pembandingan untuk pelaksanaan post-test dalam tindak lanjut penelitian ini. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan hukum siber pelajar dan mengukur kesenjangan informasi yang perlu diperbaiki melalui sosialisasi lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka sosialisasi kesadaran hukum siber, yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi hukum digital di kalangan pelajar, kegiatan ini telah dilaksanakan dengan melibatkan siswa/i SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. Tujuan utama dari sosialisasi ini adalah agar para pelajar dapat memahami dan menguasai prinsip-prinsip dasar hukum siber, dengan fokus utama pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai definisi serta ruang lingkup dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Hal ini penting, mengingat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat di tengah masyarakat. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan undang-undang pertama di Indonesia yang secara khusus mengatur mengenai informasi, teknologi, dan tindak pidana di dunia siber. UU ITE ini telah mengalami satu kali perubahan, yang tercermin dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang mengatur perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008. Perubahan tersebut bertujuan untuk menyesuaikan dengan dinamika perkembangan teknologi yang terus berubah dan beradaptasi dengan tantangan baru di dunia maya.

Dalam implementasinya, UU ITE mencakup berbagai peraturan yang mengatur seluruh kegiatan yang berkaitan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi, serta transaksi elektronik yang dilakukan oleh individu maupun badan hukum. Regulasi ini memberikan kerangka hukum yang jelas untuk menanggulangi tantangan dan permasalahan yang muncul di dunia siber, termasuk di antaranya penyebaran konten negatif, penyalahgunaan data pribadi, serta berbagai bentuk tindak pidana siber lainnya. Dari perspektif sosiologis, keberadaan UU ITE sangat penting untuk meningkatkan kesadaran hukum di kalangan masyarakat, mengingat dunia digital kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Fungsi utama dari undang-undang ini adalah untuk mengatur dan melindungi aktivitas-aktivitas di dunia siber, yang semakin berkembang pesat dan menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan. Sosialisasi ini tidak hanya membahas definisi UU ITE, tetapi juga menyentuh pada ruang lingkungannya yang sangat luas dan meluas. Ruang lingkup tersebut mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk memberikan kepastian hukum, perlindungan, serta pengawasan terhadap penggunaan sistem elektronik di era digital ini. UU ITE juga menjadi dasar hukum yang mengatur segala bentuk aktivitas yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi, dan transaksi elektronik di Indonesia. Oleh karena itu, kehadiran UU ITE menjadi sangat penting, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang mempengaruhi hampir semua bidang kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, budaya, dan hukum.

Secara keseluruhan, baik definisi maupun ruang lingkup dari UU ITE tidak hanya terbatas pada aspek teknis penggunaan teknologi informasi, tetapi juga mencakup perlindungan hukum, etika dalam bermedia, serta pengawasan terhadap aktivitas digital di Indonesia. Dengan demikian, sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif kepada generasi muda tentang pentingnya menjaga etika dan tanggung jawab dalam beraktivitas di dunia maya, serta menyadari potensi dampak negatif dari penggunaan teknologi yang tidak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, melalui kegiatan ini, diharapkan para pelajar dapat lebih memahami pentingnya mengedepankan prinsip kehati-hatian dalam penggunaan internet, serta menjaga privasi dan data pribadi mereka agar tidak disalahgunakan.

Pada materi sosialisasi hukum siber terkait hukum siber dan pencegahan pelanggaran digital sekolah. hukum siber di indonesia diatur dalam UU ITE dan UU perlindungan data pribadi maka dari itu hukum siber menjadi penegak hukum pada kejahatan siber. untuk melakukan pencegahan digital sekolah yang terjadi, dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan pendidikan hukum siber di dalam pembelajaran untuk mengatur dan menegakkan penggunaan teknologi yang terpadu dalam ranah hukum dunia digital serta memberikan pemahaman tentang resiko dalam ber digital. Dalam UU ITE, terdapat ketentuan tentang sanksi hukum yang tegas bagi pelanggar untuk menjaga keamanan dan keadilan di dunia digital.

Pertama, pelanggaran terkait Judi Online yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) mengatur bahwa pelaku dapat dikenakan pidana penjara maksimal 6 tahun dan atau denda hingga satu miliar rupiah. Hal ini menunjukkan penegakkan hukum yang serius terhadap perjudian yang kerap terjadi di dalam digital, yang merugikan banyak pihak.

Kedua, pelanggaran terkait ujaran kebencian berdasarkan SARA diatur dalam pasal 28 ayat (2) mengatur bahwa pelaku dapat dikenakan pidana penjara maksimal 6 tahun dan atau denda paling banyak sebesar satu miliar rupiah. Sanksi ini mencerminkan upaya hukum dalam menanggulangi penyebaran kebencian dan permusuhan di masyarakat yang dapat memperkeruh hubungan antar suku, agama, ras dan antargolongan. Ketiga, pencemaran nama baik melalui media elektronik diatur dalam pasal 27 ayat (3) mengatur bahwa pelaku dapat dikenakan pidana penjara maksimal 4 tahun dan atau denda hingga tujuh ratus lima puluh juta rupiah. Pasal ini menegaskan bahwa pentingnya menjaga reputasi dan kehormatan individu dalam ranah digital agar terhindar dari penyalahgunaan informasi data pribadi dan fitnah.

Secara keseluruhan, sanksi yang diatur dalam UU ITE ini menunjukkan upaya legislasi dalam mengatur dan menegakkan hukum di ruang digital, dengan tujuan menciptakan dunia digital yang aman, tertib dan bermartabat. dalam penegakkan hukum yang tegas bagi pelanggar bertujuan untuk memberikan efek jera serta melindungi hak-hak masyarakat di dunia digital.

**Gambar 1.**

Dalam materi sosialisasi hukum siber terkait bagian Pokok-pokok pengaturan serta hak dan kewajiban penggunaan teknologi informasi. Mendapatkan bahwa pemahaman siswa terkait UU ITE memberikan ruang kebebasan dalam memanfaatkan teknologi digital, tetapi tetap menuntut adanya tanggung jawab agar tidak menimbulkan kerugian bagi orang lain. Hal ini terlihat dari adanya aturan mengenai perlindungan data pribadi, kewajiban penyelenggara sistem elektronik untuk menjaga keamanan, pengakuan tanda tangan elektronik yang sah secara hukum, serta larangan keras terhadap tindak pidana siber seperti penyebaran hoax, ujaran kebencian, maupun konten asusila. Dalam pembahasan, ditegaskan bahwa setiap pengguna teknologi setiap orang memiliki hak atas privasi dan keamanan data, serta hak untuk menolak jika tidak setuju datanya digunakan. Namun, hak ini harus diimbangi dengan kewajiban untuk tidak melakukan tindakan ilegal, tidak menyebarkan konten yang melanggar hukum, dan tetap menjaga etika dalam berkomunikasi di dunia maya. UU ITE mengatur agar kebebasan digital tetap berjalan beriringan dengan etika, keamanan, dan kepastian hukum. Pengguna punya hak untuk dilindungi, tetapi juga punya kewajiban untuk menjaga etika dan tidak melanggar hukum.

Hasil diskusi dalam jurnal ini memberikan penjelasan mengenai berbagai macam pelanggaran yang terjadi terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta konsekuensi hukumnya. Dalam hal ini, terdapat tiga jenis pelanggaran utama yang lazim terjadi dalam ranah digital, yaitu perjudian online, ujaran kebencian yang bersifat SARA, dan pencemaran reputasi melalui media elektronik. Setiap jenis pelanggaran tersebut memiliki sanksi hukum yang jelas. Contohnya, pelanggaran pada pasal 27 ayat (2) mengenai perjudian online menghadapi ancaman hukuman penjara maksimal enam tahun dan/atau denda sampai satu miliar rupiah. Sedangkan, pelanggaran pada pasal 28 ayat (2) mengenai ujaran kebencian juga dihadapkan pada sanksi yang serupa. Di sisi lain, pasal 27 ayat (3) yang berhubungan dengan pencemaran nama baik dapat dikenakan hukuman penjara maksimal empat tahun atau denda yang mencapai tujuh ratus lima puluh juta rupiah.

Jurnal ini tidak hanya membahas mengenai sanksi, tetapi juga menekankan pentingnya peran siswa dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan digital yang aman dan sehat. Tindakan ini dapat dilakukan dengan cara menjadi pengguna internet yang bijak, memverifikasi informasi sebelum membagikannya, dan menghindari penyebaran berita bohong serta tindakan cyberbullying. Di samping

itu, literasi digital harus terus ditingkatkan agar masyarakat dapat memilah informasi serta memahami risiko yang ada di dunia maya. Peningkatan inovasi, keterampilan, dan keterlibatan aktif dalam kebijakan perlindungan pengguna merupakan aspek penting dalam menciptakan ekosistem digital yang inklusif, sehat, dan bertanggung jawab. Hasil diskusi dalam jurnal ini memberikan penjelasan mengenai berbagai macam pelanggaran yang terjadi terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta konsekuensi hukumnya. Dalam hal ini, terdapat tiga jenis pelanggaran utama yang lazim terjadi dalam ranah digital, yaitu perjudian online, ujaran kebencian yang bersifat SARA, dan pencemaran reputasi melalui media elektronik. Setiap jenis pelanggaran tersebut memiliki sanksi hukum yang jelas. Contohnya, pelanggaran pada pasal 27 ayat (2) mengenai perjudian online menghadapi ancaman hukuman penjara maksimal enam tahun dan/atau denda sampai satu miliar rupiah. Sedangkan, pelanggaran pada pasal 28 ayat (2) mengenai ujaran kebencian juga dihadapkan pada sanksi yang serupa. Di sisi lain, pasal 27 ayat (3) yang berhubungan dengan pencemaran nama baik dapat dikenakan hukuman penjara maksimal empat tahun atau denda yang mencapai tujuh ratus lima puluh juta rupiah.



Gambar 2. Dokumentasi Mahasiswa

Dalam konteks hasil kegiatan ini, teori yang digunakan adalah Teori Kesadaran Hukum (*Legal Awareness Theory*) yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto. Menurut teori ini, tingkat kepatuhan masyarakat terhadap hukum sangat dipengaruhi oleh seberapa dalam masyarakat memahami, merasa nyaman, dan menghormati aturan hukum yang berlaku. Kesadaran hukum bukan hanya tentang mengetahui aturan saja, tetapi juga memiliki keinginan untuk mengikuti aturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui sosialisasi hukum siber kepada pelajar, terjadi peningkatan kesadaran hukum yang bertujuan membentuk perilaku digital yang patuh hukum, seperti tidak menyebarkan berita palsu, ujaran kebencian, atau melakukan kegiatan ilegal di internet. Peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan hukum di tingkat sekolah dapat menjadi cara untuk mencegah potensi pelanggaran hukum siber di kalangan remaja.

Selain itu, kegiatan ini juga didasari oleh Konsep Keadilan Preventif, yaitu pendekatan hukum yang fokus pada pencegahan (*preventive justice*) daripada

penindakan (*repressive justice*). Dalam konteks kejahatan digital, pendekatan pencegahan dianggap lebih efektif karena mampu membangun kesadaran dan tanggung jawab hukum sebelum terjadi pelanggaran. Oleh karena itu, sosialisasi hukum siber tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membentuk nilai-nilai keadilan dan etika dalam penggunaan teknologi.

Dengan penerapan kedua teori tersebut, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya fokus pada penegakan hukum secara biasa, tetapi juga pada pembentukan budaya hukum digital yang didasari kesadaran, tanggung jawab, dan keadilan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil sosialisasi dan pembahasan yang telah dilakukan, terlihat bahwa kegiatan sosialisasi hukum siber di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum para siswanya terhadap pentingnya menggunakan teknologi informasi secara bertanggung jawab. Kegiatan ini menunjukkan hubungan antara metode normatif-empiris dengan Teori Kesadaran Hukum dan Konsep Keadilan Preventif.

Dengan pendekatan normatif, para peserta memahami dasar hukum dan sanksi pidana dalam Undang-Undang ITE serta Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi. Sementara itu, pendekatan empiris membuktikan bahwa pendidikan hukum secara langsung mampu membuat nilai-nilai kepatuhan dan tanggung jawab digital terinternalisasi dalam diri siswa. Dari sisi teori, Teori Kesadaran Hukum menurut Soerjono Soekanto terbukti relevan karena peningkatan pengetahuan hukum berdampak langsung pada perilaku hukum yang lebih baik dan etis di ruang digital. Konsep Keadilan Preventif memperkuat pentingnya upaya pencegahan melalui pendidikan dan sosialisasi sebelum terjadinya pelanggaran hukum.

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi hukum siber ini tidak hanya berfungsi sebagai pengalihan pengetahuan, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam membangun budaya hukum digital yang sadar, adaptif, dan berkeadilan di kalangan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Muhazir, Suci Andriani, Rika Nofitri, & Guntur Maha Putra. (2025). Sosialisasi UU ITE Bagi Siswa SMKN 1 Kisaran Dalam Persiapan Memasuki Lingkungan Kampus. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 3(1), 30–37. <https://doi.org/10.59435/jiss.v3i1.483>
- Alief Tanding Pamungkas, Andi Mulyono, & Nurjana Lahangatubun. (2024). Tracing Legal Regulations in Dealing with Cybercrime in Indonesia: Examining Obstacles and Solutions. *DELICTUM : Jurnal Hukum Pidana Islam*, 2(2), 71–83. <https://doi.org/10.35905/delictum.v2i2.10613>
- andangan-masyarakat-indonesia-tentang-uu-ite_1746597082*. (n.d.).
- Aprilianti, A. (2025). Efektivitas dan Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai Hukum Siber di Indonesia: Tantangan dan Solusi. In *Begawan Abioso* (Vol. 15, Issue 1, pp. 41–50). <https://doi.org/10.37893/abioso.v15i1.1002>
-

- Arifai, M. K., Setiawan, D., Herdiana, D., Munawarzaman, A., & Hadi, A. (2020). Sosialisasi Cyber Ethics Dalam Membangun Budaya Literasi Digital Yang Aman Dan Sehat Dikalangan Remaja Pada Siswa/Siswi Smk Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 1(3), 12–30. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/5849>
- Ghazwan Aqrabin Faqih, Djumardin, A. M. (2023). Jurnal Risalah Kenotariatan. *Jurnal Risalah Kenotariatan*, 4(1), 271–293.
- Hariningsih, S. (2018). Sekelumit Mengenai Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 5(4), 42–52. <https://doi.org/10.54629/jli.v5i4.305>
- Hernida, A. (2025). EDUKASI HUKUM DIGITAL UNTUK PENCEGAHAN HOAKS DAN PENIPUAN ONLINE DI KALANGAN REMAJA SMK N 8 TEBO. 1(3), 69–76.
- Materiil, P. P. (2018). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Sebagaimana Telah Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. 1–13.
- nuanline. *al- qur'an Al- Maidah* (5) Ayat 90
- Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. (2011). Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 287.
- View of Sosialisasi Kesadaran Hukum Siber Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Unikom Kepada Masyarakat Desa Cilame - Kabupaten Bandung. (n.d.).
- View of Sosialisasi UU ITE untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa Mengenai Kejahatan Siber.