

PERAN PELAJAR DALAM MEMBANGUN BUDAYA DIGITAL POSITIF ANTI HOAKS SESUAI UNDANG-UNDANG ITE

Ade Sepna Simorangkir, Andika Syahputra, Andri Andrian, Asep Firmansyah,
Mohammad Farid, Rahmat Shaputra Waruwu, Refti Maharani, Taqi Ayatussyifa

Fakultas Hukum Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspitek No. 11, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15316
E-mail : fadlover8@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital di kalangan pelajar telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi, pembelajaran, dan interaksi sosial. Namun, perkembangan tersebut juga menimbulkan persoalan baru berupa persebaran hoaks yang semakin masif di media sosial. Pelajar menjadi kelompok yang rentan karena tingginya intensitas penggunaan gawai dan rendahnya kemampuan memverifikasi informasi. Berdasarkan kondisi tersebut, dilakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui sosialisasi dan penyuluhan mengenai bahaya hoaks serta urgensi membangun budaya digital positif sesuai ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kegiatan dilaksanakan di SMP Bina Insani, Kota Tangerang, dengan metode penyampaian materi hukum, literasi digital, diskusi interaktif, dan simulasi identifikasi hoaks. Artikel ini mengkaji latar belakang, metode pelaksanaan, serta hasil kegiatan yang menunjukkan peningkatan kesadaran pelajar terhadap etika bermedia sosial dan kemampuan memilah informasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali ciri hoaks, memahami dasar hukum terkait penyebaran informasi bohong, serta menunjukkan sikap lebih berhati-hati dalam aktivitas digital. Kegiatan ini membuktikan bahwa sosialisasi hukum berbasis literasi

digital efektif dalam membentuk budaya digital positif dan mencegah penyebaran hoaks di lingkungan pelajar.

Kata kunci: hoaks, pelajar, budaya digital, literasi digital, UU ITE

ABSTRACT

The rapid development of digital technology among students has significantly transformed communication patterns, learning processes, and social interactions. However, this progress has also generated new challenges, particularly the widespread circulation of hoaxes on social media. Students are considered a vulnerable group due to their intensive use of digital platforms and limited ability to verify information. To address this issue, a Community Service Program (PKM) was conducted through socialization and legal counseling on the dangers of hoaxes and the urgency of fostering a positive digital culture in accordance with the Electronic Information and Transactions Law (ITE Law). The activity took place at SMP Bina Insani, Tangerang City, utilizing methods such as legal material presentation, digital literacy education, interactive discussions, and hoax identification simulations. This article examines the background, implementation methods, and outcomes of the activity, which demonstrate an increase in students' awareness of digital ethics and information filtering abilities. Evaluation results show that students were able to identify hoax characteristics, understand the legal basis related to misleading information, and develop more cautious behavior in their digital activities. The program highlights that legal socialization combined with digital literacy education is effective in promoting a positive digital culture and preventing hoax dissemination among students.

Keywords: hoax, students, digital culture, digital literacy, ITE Law

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk di lingkungan pendidikan. Pelajar pada tingkat sekolah menengah pertama kini tumbuh dalam lingkungan digital yang sangat terbuka, di mana akses informasi dapat diperoleh dengan cepat dan tanpa batas melalui berbagai platform media sosial. Kondisi ini memunculkan peluang yang luas bagi pelajar untuk belajar, berkreasi, dan mengembangkan potensi diri. Digitalisasi memungkinkan mereka untuk mengikuti perkembangan global, meningkatkan kemampuan akademik, bahkan memperluas jaringan sosial di luar batas geografis. Namun demikian, kemudahan tersebut tidak selalu sejalan dengan kemampuan pelajar dalam memahami, mengolah, dan memverifikasi informasi secara kritis.

Salah satu dampak negatif yang menonjol dari perkembangan teknologi digital adalah maraknya penyebaran informasi palsu atau hoaks. Hoaks, terutama yang tersebar melalui media sosial, menjadi ancaman serius karena dapat memicu kesalahpahaman, merusak hubungan sosial, bahkan memicu konflik di lingkungan pelajar. Siswa seringkali menjadi target sekaligus pelaku penyebaran hoaks karena kebiasaan membagikan informasi secara spontan tanpa melakukan pengecekan sumber. Pola ini diperparah oleh minimnya edukasi mengenai etika bermedia digital serta rendahnya literasi hukum terkait Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam berbagai kasus, pelajar tidak menyadari bahwa tindakan berbagi informasi palsu dapat memiliki konsekuensi hukum yang serius, bahkan berpotensi menjerat mereka dengan pasal-pasal yang terkait penyebaran informasi bohong, pencemaran nama baik, atau konten yang berpotensi memicu konflik SARA.

Lingkungan sekolah menjadi ruang penting yang mencerminkan pola interaksi digital pelajar. Berdasarkan pengamatan awal di SMP Bina Insani, Tangerang,

mayoritas siswa telah aktif menggunakan berbagai platform media sosial sejak usia dini. Mereka memanfaatkan gawai bukan hanya untuk kebutuhan komunikasi, tetapi juga hiburan dan pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian siswa masih memiliki kemampuan terbatas dalam menilai kebenaran sebuah informasi. Fenomena penyebaran hoaks di kalangan pelajar seringkali terjadi karena peserta didik cenderung mengandalkan asumsi pribadi, mengikuti informasi viral, atau hanya melihat judul provokatif tanpa memahami isi dan sumber informasi. Hal ini menjadi indikasi kuat bahwa pelajar membutuhkan pembinaan khusus mengenai literasi digital dan literasi hukum terkait aktivitas mereka di ruang maya.

Dalam konteks ini, UU ITE hadir sebagai regulasi yang memberikan landasan hukum terhadap segala bentuk aktivitas yang berkaitan dengan informasi elektronik. Undang-undang tersebut mengatur tentang penggunaan teknologi informasi agar tetap sejalan dengan norma sosial, etika, dan tanggung jawab hukum. Pelajar sebagai kelompok pengguna aktif teknologi digital memerlukan pemahaman yang kuat mengenai apa yang diperbolehkan dan apa yang dilarang dalam aktivitas daring. Misalnya, Pasal 28 Ayat (1) UU ITE secara tegas melarang penyebaran informasi bohong yang dapat merugikan masyarakat. Namun, pengetahuan ini sering kali belum sampai kepada pelajar, sehingga kegiatan edukatif perlu dilakukan agar mereka tidak terjebak dalam tindakan yang dapat mengancam dirinya sendiri maupun orang lain.

Melihat urgensi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema “Peran Pelajar dalam Membangun Budaya Digital Positif Anti Hoaks Sesuai UU ITE” menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. PKM ini bertujuan tidak hanya memberikan pemahaman teoretis mengenai bahaya hoaks, tetapi juga mengajak pelajar memahami praktik literasi digital yang benar, termasuk bagaimana memverifikasi informasi, memahami ciri-ciri hoaks, dan menumbuhkan sikap kritis sebelum menyebarkan suatu konten. Kegiatan ini juga memberikan pemahaman mendalam mengenai peran pelajar sebagai agen perubahan dalam menciptakan budaya digital

positif. Pelajar diharapkan mampu menjadi penyaring informasi, bukan sekadar penerus konten yang tidak jelas kebenarannya.

Selain itu, kegiatan PKM ini merupakan implementasi nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Melalui penyuluhan hukum dan literasi digital, mahasiswa tidak hanya berkontribusi dalam memberikan pengetahuan kepada pelajar, tetapi juga melatih diri untuk menjadi bagian dari masyarakat yang peduli terhadap persoalan sosial. Pelaksanaan kegiatan ini di SMP Bina Insani diharapkan dapat menjadi model pembinaan literasi digital di sekolah-sekolah lain, mengingat persoalan hoaks merupakan isu yang terus berkembang dan membutuhkan penanganan yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, pendahuluan ini menggambarkan bahwa persoalan hoaks bukan sekadar persoalan teknis, tetapi menyangkut dimensi sosial, psikologis, dan hukum. Pelajar perlu dibimbing agar tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga individu yang mampu berpikir kritis, berperilaku etis, dan bertanggung jawab secara hukum. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi dan penyuluhan mengenai budaya digital positif menjadi langkah strategis untuk membangun generasi pelajar yang cerdas secara digital dan siap menghadapi tantangan informasi di era modern.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Peran Pelajar dalam Membangun Budaya Digital Positif Anti Hoaks Sesuai UndangUndang ITE” disusun dengan pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif. Seluruh metode yang digunakan dirancang agar pelajar tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai literasi digital dan pemahaman hukum dalam aktivitas mereka sehari-hari. Metode pelaksanaan kegiatan ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP Bina Insani yang berada pada fase perkembangan remaja awal, di mana kemampuan kognitif, afektif, dan sosial mereka

sedang dalam tahap pembentukan dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

Tahapan kegiatan dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada tahap persiapan, tim PKM melakukan koordinasi internal dan eksternal. Koordinasi internal dilakukan dengan dosen pembimbing serta seluruh anggota kelompok untuk membagi tugas sesuai peran masing-masing. Sementara itu, koordinasi eksternal dilakukan dengan pihak sekolah untuk memastikan kesiapan sarana, jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, serta izin penggunaan ruang kelas dan fasilitas pendukung. Pada tahap ini pula tim menyusun materi, menyesuaikan tingkat bahasa dengan kemampuan pelajar SMP, serta merancang sesi diskusi dan simulasi agar kegiatan tidak bersifat monoton. Media visual seperti presentasi PowerPoint, leaflet edukasi, dan video singkat juga dipersiapkan untuk mempermudah pemahaman peserta.

Metode utama yang digunakan dalam kegiatan ini terbagi menjadi dua bentuk: sosialisasi hukum dan literasi digital, serta penyuluhan interaktif berbasis diskusi dan simulasi. Pada bagian sosialisasi hukum, pemateri menyampaikan dasar-dasar regulasi yang berkaitan dengan penyebaran informasi bohong dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta perubahan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Materi yang disampaikan mencakup penjelasan mengenai apa itu hoaks, bagaimana hoaks bekerja, mengapa hoaks menyebar dengan cepat, dan apa saja sanksi hukum bagi pelaku yang menyebarkan informasi bohong. Penjelasan ini bertujuan agar pelajar tidak sekadar mengetahui teori, tetapi juga memahami risiko hukum yang dapat mereka hadapi apabila tidak bijak dalam menggunakan media sosial.

Metode ini disampaikan secara lisan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna oleh pelajar. Pemateri menggunakan contoh-contoh kasus nyata penyebaran hoaks yang pernah terjadi di Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan dunia pendidikan dan kehidupan sosial remaja. Contoh kasus tersebut menjadi alat untuk menghubungkan teori dengan realitas sehingga pelajar dapat memahami dampak hoaks

secara lebih konkret. Menggunakan pendekatan naratif, pematari juga menekankan bagaimana hoaks dapat memicu konflik antarsiswa, merusak reputasi seseorang, hingga menimbulkan keresahan di lingkungan sekolah.

Bagian kedua metode pelaksanaan kegiatan adalah penyuluhan dan diskusi interaktif. Pada sesi ini, peserta dilibatkan secara langsung dalam percakapan, tanya jawab, serta aktivitas analisis konten digital. Sekolah memberikan izin penggunaan beberapa ruang kelas sehingga setiap kelompok PKM dapat memberikan materi kepada peserta secara lebih terfokus. Sesi diskusi ini dirancang agar pelajar tidak menjadi pendengar pasif tetapi turut serta memberikan pendapat, pengalaman pribadi, dan pertanyaan terkait informasi yang pernah mereka terima melalui media sosial. Tim PKM menyiapkan beberapa contoh pesan, artikel pendek, dan gambar yang mengandung potensi hoaks untuk dianalisis bersama. Pelajar diminta untuk membedakan mana informasi yang kredibel, mana yang menyesatkan, serta bagaimana memverifikasi kebenaran informasi tersebut melalui sumber resmi seperti Kominfo, situs pemeriksa fakta, atau media massa yang kredibel.

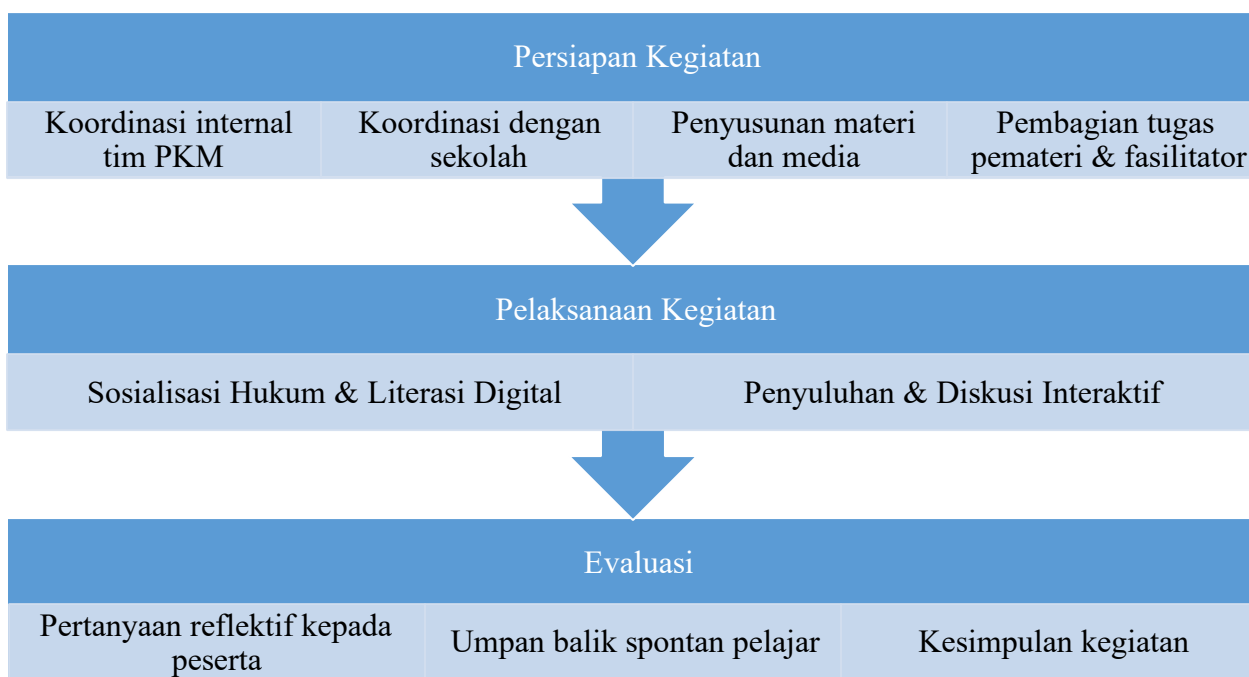
Simulasi menjadi bagian penting dalam metode pelaksanaan ini karena membantu pelajar mempraktikkan kemampuan literasi digital secara langsung. Dalam simulasi identifikasi hoaks, peserta diperlihatkan beberapa contoh konten digital yang tampaknya meyakinkan tetapi memiliki ciri-ciri hoaks seperti judul sensasional, klaim tanpa sumber, atau ajakan meneruskan pesan secara berantai. Pelajar kemudian diajak berdiskusi mengenai alasan mereka menilai konten tersebut benar atau salah. Metode ini tidak hanya menguatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan keberanian pelajar untuk menolak atau mengklarifikasi informasi yang meragukan.

Selain itu, penyuluhan juga menekankan pentingnya membangun budaya digital yang positif. Melalui diskusi, pelajar diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk perilaku digital yang baik seperti menyebarkan konten edukatif, menjaga sopan santun dalam komentar, serta menghormati privasi orang lain. Penekanan pada budaya digital positif ini menjadi penting karena pelajar merupakan aktor aktif dalam ekosistem digital.

Ketika mereka memiliki pemahaman yang benar, ekosistem digital dapat berkembang menjadi ruang yang aman, sehat, dan bermanfaat bagi diri mereka sendiri maupun komunitas sekitarnya.

Tahap akhir dari metode pelaksanaan adalah evaluasi sederhana yang dilakukan secara lisan melalui pertanyaan singkat kepada peserta mengenai apa yang mereka pelajari dari kegiatan ini. Respon yang diberikan oleh pelajar menunjukkan bahwa metode yang digunakan dapat diterima dengan baik. Mereka mengaku lebih memahami bahaya hoaks dan pentingnya berhati-hati dalam bermedia sosial. Evaluasi ini menunjukkan bahwa metode interaktif dan aplikatif efektif dalam meningkatkan kesadaran pelajar mengenai literasi digital dan pemahaman terhadap UU ITE.

Bagan 1.1 Rancangan Kegiatan



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMP Bina Insani memberikan gambaran yang cukup komprehensif mengenai kondisi literasi digital pelajar serta efektivitas pendekatan edukatif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahaya hoaks dan pentingnya membangun budaya digital positif sesuai ketentuan UU ITE. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung pada tanggal 10 Oktober 2025 dan terlaksana dengan lancar. Kehadiran siswa yang mencapai 34 orang menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi terhadap kegiatan ini, terlebih karena materi yang disampaikan berkaitan langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari di dunia digital.

Kegiatan diawali dengan pembukaan singkat dari pihak sekolah yang menekankan pentingnya pemahaman pelajar terhadap etika bermedia sosial. Sambutan tersebut memberikan konteks bahwa sekolah melihat fenomena penyalahgunaan informasi digital sebagai salah satu tantangan nyata yang dihadapi siswa. Setelah pembukaan, penyampaian materi utama dimulai oleh ketua pelaksana PKM yang menguraikan gambaran umum mengenai perkembangan teknologi digital dan kaitannya dengan penyebaran hoaks. Pada tahap awal ini, siswa terlihat cukup familiar dengan istilah hoaks, namun belum banyak yang memahami bagaimana hoaks bekerja serta apa saja konsekuensi hukum yang dapat timbul apabila mereka ikut menyebarkan informasi palsu tersebut.

Ketika memasuki sesi penyampaian materi kelompok, khususnya pada materi yang berfokus pada “Peran Pelajar dalam Membangun Budaya Digital Positif Anti Hoaks Sesuai UU ITE,” terlihat bahwa para siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang semakin besar. Mereka mendengarkan dengan saksama uraian mengenai dasar hukum yang mengatur penyebaran informasi digital, termasuk pasal-pasal penting dalam UU ITE seperti Pasal 27 dan Pasal 28 yang mengatur tentang penyebaran

informasi bohong serta konten yang berpotensi memicu permusuhan berbasis SARA. Materi yang dikombinasikan dengan contoh kasus nyata yang relevan dengan kehidupan pelajar terbukti efektif untuk menarik perhatian. Contoh kasus seperti penyebaran kabar bohong mengenai seorang teman sekolah atau isu hoaks yang beredar di lingkungan remaja membuat peserta mampu menghubungkan teori dengan pengalaman mereka sendiri.

Setelah pemaparan materi, kegiatan berlanjut pada sesi diskusi interaktif yang menjadi momen paling dinamis selama PKM berlangsung. Banyak siswa yang secara sukarela mengangkat tangan untuk bertanya atau berbagi pengalaman pribadi terkait informasi palsu yang pernah mereka terima. Beberapa siswa mengakui bahwa mereka pernah meneruskan pesan hoaks tanpa memeriksa kebenarannya terlebih dahulu, karena merasa bahwa hal tersebut merupakan tindakan yang sepele. Namun, setelah mendengar penjelasan mengenai konsekuensi hukum dalam UU ITE, mereka mulai menyadari bahwa tindakan tersebut tidak hanya berisiko bagi orang lain, tetapi juga dapat berbahaya bagi diri mereka sendiri.

Diskusi tersebut membuka ruang dialog yang sehat antara pemateri dan siswa. Salah satu temuan penting dari diskusi adalah bahwa pelajar sebenarnya memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, namun mereka tidak mengetahui ke mana harus memverifikasi informasi tertentu. Ketika diberikan contoh beberapa situs pemeriksa fakta seperti Turn Back Hoax dan kanal resmi Kominfo, banyak siswa menunjukkan ketertarikan dan keinginan untuk mempelajari cara menggunakan platform tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi praktis mengenai cara verifikasi informasi merupakan salah satu kebutuhan utama yang belum terpenuhi di lingkungan pelajar.





Sesi berikutnya ialah simulasi identifikasi hoaks, di mana siswa ditantang untuk menilai beberapa contoh informasi yang sudah dipersiapkan oleh tim PKM. Dalam simulasi ini peserta diberikan tiga contoh konten: satu konten hoaks murni, satu disinformasi yang tampak meyakinkan, dan satu informasi yang benar. Pada awalnya, sebagian besar siswa kesulitan membedakan disinformasi yang tampak ilmiah tetapi tidak memiliki sumber yang jelas. Mereka cenderung menilai berdasarkan visual atau gaya bahasa yang meyakinkan. Namun setelah diberikan penjelasan mengenai ciri-ciri hoaks seperti judul sensasional, tidak adanya rujukan kredibel, serta ajakan untuk meneruskan pesan, kemampuan mereka dalam mengidentifikasi konten bermasalah meningkat signifikan. Pada simulasi kedua, banyak siswa berhasil mengidentifikasi konten hoaks dengan lebih tepat. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis praktik lebih efektif dibandingkan hanya memberikan teori.

Selain menyampaikan materi dan simulasi, kegiatan ini juga berfokus pada penanaman nilai budaya digital positif. Para siswa diberi ruang untuk memikirkan kembali bagaimana mereka menggunakan media sosial dan bagaimana tindakan mereka dapat mempengaruhi lingkungan digital secara keseluruhan. Beberapa siswa menyadari bahwa komentar negatif atau berbagi informasi terburu-buru dapat menciptakan suasana digital yang tidak sehat. Sementara itu, siswa lainnya menyampaikan bahwa mereka ingin mulai mengembangkan kebiasaan baru berupa pengecekan informasi sebelum membagikannya kepada teman atau di grup media sosial sekolah. Refleksi ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka tidak hanya terbatas pada aspek hukum, tetapi juga menyentuh aspek etika dan empati dalam menggunakan media digital.



Evaluasi informal dilakukan pada akhir kegiatan dengan memberikan pertanyaan reflektif kepada peserta mengenai apa yang mereka peroleh dari penyuluhan, disertai dengan pemberian hadiah sebagai *reward* untuk seluruh siswa yang berpartisipasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka kini lebih memahami bahwa hoaks tidak hanya merupakan bentuk informasi yang salah, tetapi juga dapat menimbulkan dampak hukum dan sosial yang serius. Ada pula siswa yang menyatakan bahwa mereka akan lebih berhati-hati dalam menyebarkan informasi dan akan memeriksa kebenarannya terlebih dahulu. Tim PKM juga mencatat bahwa siswa menunjukkan perubahan pola pikir yang cukup signifikan, terutama dalam memahami peran mereka sebagai pelajar yang bisa menjadi agen perubahan dalam membangun budaya digital yang positif.

Selain mendapatkan pengetahuan baru, siswa juga memperoleh kemampuan praktis yang lebih baik dalam menilai informasi digital. Mereka mulai mengenali perbedaan antara berita resmi dan berita tanpa sumber, memahami cara melakukan verifikasi cepat, serta mengetahui ke mana harus melaporkan konten yang mencurigakan. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan sosialisasi dan penyuluhan hukum berbasis literasi digital dapat menghasilkan perubahan perilaku yang bermakna di lingkungan pelajar.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan dampak positif yang tidak hanya dirasakan oleh peserta, tetapi juga oleh pihak sekolah. Guru-guru yang hadir menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dan dapat mendukung pendidikan karakter digital di sekolah. Mereka juga berharap kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala agar pelajar dapat terus mengikuti perkembangan isu-isu digital yang semakin kompleks. Dukungan ini memperkuat keyakinan bahwa kegiatan PKM seperti ini memiliki nilai strategis dalam memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mewujudkan ekosistem digital yang sehat.



Tabel 1.1 Tingkat Kesadaran Pelajar terhadap Budaya Digital Positif Anti Hoaks

NO	Kategori Penilaian	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
1	Memahami apa itu hoaks	12 siswa	32 siswa
2	Mengetahui ciri-ciri hoaks	9 siswa	30 siswa
3	Mampu memverifikasi informasi	8 siswa	28 siswa
4	Menegetahui dasar hukum hoaks (UU ITE)	0 siswa	34 siswa

Untuk memberikan gambaran lebih empiris mengenai hasil yang dicapai, berikut disajikan tabel sederhana yang menggambarkan perubahan tingkat kesadaran pelajar terhadap budaya digital positif anti hoaks sebelum dan setelah kegiatan, tabel ini menunjukkan hasil peningkatan signifikan dalam setiap aspek penilaian, terutama

pada pemahaman tentang dasar hukum UU ITE dan kemampuan melakukan verifikasi informasi. Peningkatan ini menjadi bukti bahwa metode interaktif berbasis pengalaman langsung terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital pelajar.

Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman yang sangat baik terhadap hoaks oleh 32 siswa dari 34 siswa, sebanyak 30 siswa mengenali ciri-ciri hoaks dengan sangat baik, sebanyak 28 siswa mampu memverifikasi informasi dengan sangat baik, dan sebanyak 34 siswa (keseluruhan siswa yang berpartisipasi) sudah mengetahui dasar hukum mengenai hoaks, yakni Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

PENUTUP

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan fokus pada “Peran Pelajar dalam Membangun Budaya Digital Positif Anti Hoaks Sesuai Undang-Undang ITE” memberikan gambaran nyata mengenai pentingnya pendidikan literasi digital dan pemahaman hukum bagi pelajar di era teknologi informasi yang berkembang pesat. Pelaksanaan kegiatan di SMP Bina Insani menunjukkan bahwa pelajar merupakan kelompok yang sangat aktif dalam menggunakan media digital, tetapi pada saat yang sama masih membutuhkan pendampingan dalam memahami risiko penyebaran informasi palsu serta konsekuensi hukum yang dapat timbul akibat tindakan tersebut. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, kegiatan ini berhasil mendorong peningkatan pengetahuan siswa mengenai hoaks, dasar hukum UU ITE, serta cara-cara melakukan verifikasi informasi secara sederhana namun efektif.

Hasil evaluasi selama kegiatan memperlihatkan bahwa pelajar tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui diskusi, simulasi identifikasi hoaks, dan pertukaran pengalaman terkait konten digital yang pernah mereka temui. Respons ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif memiliki peran besar dalam menumbuhkan kesadaran kritis pelajar terhadap informasi yang beredar di lingkungan digital. Simulasi yang diberikan membantu mereka membangun kemampuan praktis untuk mengidentifikasi hoaks, sehingga pelajar dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, pemahaman terhadap UU ITE menjadi fondasi penting agar mereka tidak hanya mengetahui apa yang benar, tetapi juga memahami batas hukum dalam aktivitas digital yang mereka lakukan.

Kegiatan ini mengungkapkan bahwa peningkatan literasi digital bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga merupakan upaya membentuk karakter dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang siber. Pelajar perlu dibekali dengan sikap

kehatihatian, empati, dan komitmen moral untuk menjaga ekosistem digital tetap sehat dan bermanfaat. Kesadaran pelajar tentang peran mereka sebagai agen perubahan terlihat semakin kuat setelah kegiatan berlangsung, ditandai dengan keinginan mereka untuk lebih selektif dalam menerima informasi serta komitmen untuk tidak menyebarkan konten yang belum terverifikasi. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kontribusi positif bagi pihak sekolah yang menilai bahwa sosialisasi seperti ini mendukung pembinaan karakter digital serta memperkuat pendidikan etika dan hukum di lingkungan pendidikan.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yakni membekali pelajar dengan pemahaman yang komprehensif mengenai bahaya hoaks dan pentingnya budaya digital positif, serta menanamkan kesadaran akan konsekuensi hukum melalui UU ITE. Pelajar tidak hanya memperoleh wawasan, tetapi juga keterampilan praktis dan kesadaran kritis yang dapat mereka gunakan dalam aktivitas digital sehari-hari. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah merupakan langkah strategis dalam menciptakan generasi muda yang cerdas digital, beretika, dan bertanggung jawab. Dengan terus dilaksanakannya kegiatan serupa secara berkelanjutan, diharapkan lingkungan digital pelajar di masa depan dapat berkembang menjadi ruang yang aman, kondusif, dan produktif bagi pembelajaran serta pengembangan karakter yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

APJII. Laporan Survei Internet Indonesia 2023. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023.

- Gilster, Paul. Digital Literacy. Wiley Computer Publishing, 1997.
- Hernandi, R. Cyber Law dan Implementasinya di Indonesia. Jakarta: Sinar Grafika, 2020.
- Kelsen, Hans. Pure Theory of Law. University of California Press, 1967.
- Kominfo. Laporan Penanganan Hoaks 2021. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2021.
- Kominfo & Siberkreasi. Indeks Literasi Digital Nasional 2023. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Lim, Merlyna. "Freedom of Expression and Fake News in Southeast Asia." Journal of Communication Studies, 2017.
- MAFINDO. Laporan Tahunan Cek Fakta Indonesia 2022. Masyarakat Anti Fitnah Indonesia, 2022.
- Mossberger, Karen, Tolbert, Caroline, & McNeal, Ramona. Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation. MIT Press, 2008.
- Napoli, Philip M. Social Media and the Public Interest. Oxford University Press, 2019.
- Nasrullah, Rulli. Literasi Digital dalam Era Informasi. Jakarta: Kencana, 2018.
- Rahardjo, Satjipto. Hukum dan Perilaku Digital. Yogyakarta: Genta Publishing, 2020.
- Soekanto, Soerjono. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004.

PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.