

## LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ETIKA BERDIGITAL BAGI PELAJAR DI KOTA PALEMBANG

Terttiaavini<sup>1\*</sup>, Tedy Setiawan Saputra<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

<sup>2</sup>Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu ekonomi APRIN, Indonesia

[avini.saputra@uigm.ac.id](mailto:avini.saputra@uigm.ac.id)<sup>1</sup>, [tdyfaith@gmail.com](mailto:tdyfaith@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Digitalisasi merupakan keniscayaan dari perkembangan teknologi informasi yang dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi remaja. Saat ini remaja sangat mudah terpengaruh untuk melakukan tindakan tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi dikemudian hari. Beberapa kenakalan remaja yang sering terjadi yaitu penyebaran hoax, *cyberbullying*, *body shaming* dan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada masyarakat (PKM) melakukan kegiatan (1) Sosialisasi tentang etika digital (2) pelatihan dan kuis membuat konten menggunakan aplikasi Canva dan tiktok, dan (3) Evaluasi kegiatan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan dalam beretika digital bagi siswa dan mahasiswa. Jumlah peserta adalah 120 Siswa dan Mahasiswa dan 25 orang guru pendamping. Dari hasil kegiatan tersebut dilakukan evaluasi *pre-test* dan *post-test* menggunakan enam variabel yaitu pemahaman tentang beretika digital, penyebaran hoax, *cyberbullying*, *bodyshaming*, pelanggaran HAKI dan pengukuran pelatihan. Persentase variabel tertinggi pada P5 tentang pengetahuan pelanggaran HKI dan akibatnya sebesar 27.59 dan persentase variabel terendah pada P1 yaitu tentang pemahaman beretika digital sebesar 13.52 dengan rata-rata persentase peningkatan keseluruhan sebesar 1.78%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital menunjukkan adanya peningkatan pemahaman keahlian pelajar tentang etika digital.

**Kata Kunci:** Hoax; Cyberbullying; Body shaming; Pelanggaran HKI; Etika digital

**Abstract:** Digitization is a necessity from the development of information technology that can have a positive and negative impact on adolescents. Currently, teenagers are very easily influenced to take action without any impact that will occur in the future. Some juvenile delinquencies that often occur are the spread of hoaxes, cyberbullying, body shaming, and intellectual property rights. To solve this problem, the Community Service Team (PKM) carried out activities (1) Socialization on digital ethics (2) training and quizzes on creating content using the Canva and Tiktok applications, and (3) Evaluation of activities. The purpose of this service activity is to increase digital ethical intelligence for students. The number of participants is 120 students and 25 accompanying teachers. The results of these activities were evaluated for pre-test and post-test using six variables, namely: understanding of digital ethics, the spread of hoaxes, cyberbullying, body shaming, intellectual property rights, and training. The highest percentage of variables in P5 regarding intellectual property rights and their consequences is 27.59 and the lowest percentage in P1 about understanding digital ethics is 13.52 with an average total increase of 1.78%. This shows that digital literacy activities show students' understanding and expertise in digital ethics.

**Keywords:** Hoax; cyberbullying; body shaming; intellectual property rights violation; Digital ethics.



#### Article History:

Received: 23-03-2022

Revised : 26-04-2022

Accepted: 28-04-2022

Online : 11-06-2022



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Era digital ditandai dengan penggunaan teknologi informasi di semua aspek kegiatan (Danuri, 2019). Kemajuan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi masa depan manusia. Kemampuan menggunakan teknologi informasi dibutuhkan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih. Era digitalisasi menciptakan dunia baru (*cyberspace*) yang memberikan keluasan beraktivitas pada ruang virtual tanpa batas (Piliang, 2012). Beberapa aktivitas yang langsung beradaptasi pada era digitalisasi yaitu bidang ekonomi, pendidikan dan sosial budaya.

Tata cara berkomunikasi dan bersikap di dunia digital disebut etika digital. Etika digital terdiri dari kata etika yang artinya sikap, prilaku dan tata kerama seseorang, digital diartikan sebagai sistem dan perangkat teknologi yang digunakan. Jadi bila disimpulkan etika digital adalah sikap, prilaku dan tata kerama seseorang dalam memanfaatkan sistem digital untuk berbagai keperluan dan kepentingan. Etika digital memberikan kenyamanan dalam berinteraksi di media digital. Etika digital bukan hanya cakap dalam penggunaan alat teknologi juga memiliki mampu melakukan proses mediasi secara produktif (Kusumastuti et al., 2021).

Berdasarkan laporan Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 [Q2] bahwa pengguna internet paling banyak pada usia 20-24 tahun yaitu 14%, berdasarkan pendidikan, tamatan yang paling banyak adalah SD yaitu 23,58% (Aslan, 2020). Dari data tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet didominasi oleh remaja. Remaja memiliki emosi yang labil, mudah terpengaruh, masih mencari jati diri, bangga jika bisa dikenal orang banyak dan suka merasa hebat. Proses menonjolkan diri bisa dilakukan dengan bermacam-macam cara, yaitu melalui prestasi, melalui bakat yang dimiliki dan juga dengan melakukan tindak-tanduk yang kurang baik. Melalui media digital kenakalan remaja ini semakin meningkat (Basyari, 2019). Tindakan tidak baik ini jika dilakukan di dunia digital menggunakan akun palsu, maka tidak mudah terlacak. Kenyamanan inilah yang membuat remaja terus melakukan tindakan-tindakan tersebut.

Beberapa kenakalan remaja yang sering dilakukan di dunia digital yaitu penyebaran hoax, *cyberbullying*, *body shaming*, pelanggaran Hak kekayaan intelektual (HKI) (Septanto, 2018) (Hidajat et al., 2015) (Gani & Jalal, 2021) (Irawati, 2019). Beberapa alasan remaja melakukan tindak sebagai penyebar hoax disebabkan oleh: (1) Bangga menjadi yang pertama kali penyebar berita; (2) Suka berbagi informasi; (3) Malas membaca; (4) Gemar mencari sensasi; (5) Tidak sengaja menyebarkan berita hoax dan (6) mengikuti trend. Beberapa penyebab terjadinya *cyberbullying* disebabkan oleh: (1) Pesatnya perkembangan teknologi sehingga memudahkan orang menjatuhkan orang lain; (2) Perilaku remaja yang suka meniru; (3) Lemahnya kontrol sosial. Beberapa penyebab terjadinya *body shaming* disebabkan oleh: (1) Selalu berfikir negatif; (2) orang yang lebih

kaya/berkuasa lebih punya kuasa untuk melakukannya; (3) perempuan yang memiliki kekurangan dari bentuk tubuhnya; (4) Kurang Pemahaman tentang *body shaming* bahwa itu adalah tindakan yang salah. Hal ini menjadi permasalahan dikalangan remaja saat ini. Sebagian remaja melakukannya tanpa merasa bersalah. Padahal bagi pihak korban hal ini dapat menyebabkan dampak psikis yang sulit disembuhkan dan bahkan bisa berakibat kehilangan nyawa (Rahmawati & Chozanah, 2021) (Britto, 2021).

Hal ini sudah tidak wajar dilakukan oleh remaja, karena dapat menimbulkan gangguan psikis bagi korban dan dampak yang lebih serius seperti korban jiwa. Hal ini merupakan tindakan kejahatan yang melanggar undang-undang (Sakban et al., 2019) (Paat, 2020). Berdasarkan data dari KPI bahwa sejak tahun 2016-2022 jumlah kasus anak korban *bullying* di media sosial berjumlah 361 orang dan anak pelaku *bullying* di media sosial 360 kasus (Sekretariat KPAI, 2021). Hal ini sangat memprihatinkan.

Pelanggaran etika remaja ini harus menjadi perhatian kita bersama. Sebagai insan akademisi dengan latar pendidikan dan pengalaman yang berbeda dapat berperan aktif menuntaskan masalah remaja. Literasi digital dapat mempengaruhi psikologi remaja untuk cerdas menggunakan media digital (Pratiwi & Pritanova, 2017). Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka tim pengabdian melakukan kegiatan literasi etika digital bagi anak sekolah SMP, SMA dan Mahasiswa di kota Palembang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang etika dalam menggunakan aplikasi digital (Tsaniyah & Juliana, 2019) menumbuhkan karakter Pelajar (Dewi et al., 2021) dengan membuat konten positif (Rahmawan et al., 2019) (Restianty, 2018) dan memanfaatkan media sosial tiktok untuk sebagai agen literasi digital (Rahardaya & Irwansyah, 2021). Literasi digital dapat memberikan dampak positif bagi guru dan pelajar (Asari et al., 2019). Literasi digital juga merupakan salah satu upaya pemerintah dan civitas akademika untuk kemajuan generasi bangsa dalam rangka mencerdaskan ber etika digital bagi remaja Indonesia (Silvana & Cecep, 2018)

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan membuat konten ajakan berliterasi digital. Metode ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pengertian, dampak positif dan negatif menggunakan media digital dan akibat dari pemanfaatan media digital yang salah.

Kegiatan ini ditujukan bagi seluruh pelajar SMP, SMA dan Mahasiswa bekerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Sumsel. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2021 dari jam 09:00 - 11.45 WIB. Adapun pembicara dan peserta semuanya berada di kota

Palembang dan sekitarnya. Media yang digunakan adalah aplikasi zoom meeting yang di akses dari tempat masing-masing peserta.

Diawal dan diakhir kegiatan diberikan *pre-test* dan *post-test* bagi Siswa/Mahasiswa. Tujuannya adalah mengukur pemahaman tentang materi yang diberikan. Melalui kegiatan ini diharapkan Siswa/Mahasiswa dapat menjadi agen untuk memerangi pelaku pelanggaran etika digital dengan cara pembuatan konten dan tiktok yang bertema ajakan memerangi pelanggaran digital.

Tema kegiatan PKM adalah tentang etika digital bagi siswa SMP, SMA dan Mahasiswa. Tim PKM terdiri dari dua dosen sebagai pembicara dan operator yang berkomunikasi dengan pelajar pada saat dan selesai kegiatan sosialisasi. Komunikasi dilakukan secara langsung atau menggunakan fasilitas chat di aplikasi zoom meeting dan whatsapp. Berikut langkah-langkah dari pelaksanaan kegiatan seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Langkah-langkah kegiatan Literasi Etika Digital

<b>Tahapan</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Aktivitas Tim PKM</b>
Pra Kegiatan	Studi pustaka	1. Mencari literatur ilmiah tentang etika digital 2. Mencari literatur kegiatan upaya penanganan dampak digitalisasi 3. Membuat agenda literasi etika digital
	Analisa kebutuhan	1. Tim PKM berdialog dengan panitia Talkshow Komimpo Sumsel tentang jadwal kegiatan 2. Tim PKM mendiskusikan agenda kegiatan literasi etika digital
Pelaksanaan Kegiatan	Sosialisasi	1. Acara ke-1 : Sosialisasi tentang penerapan Etika digital, manfaat dan dampaknya 2. Acara ke-2 : memberikan kuis membuat konten ajakan melakukan literasi digital
Evaluasi	Pre test	Peserta mengisi angket evaluasi sebelum kegiatan.
	Post Test	Peserta mengisi angket evaluasi sesudah kegiatan

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM terdiri dari kegiatan Prakegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi yang dijelaskan sebagai berikut:

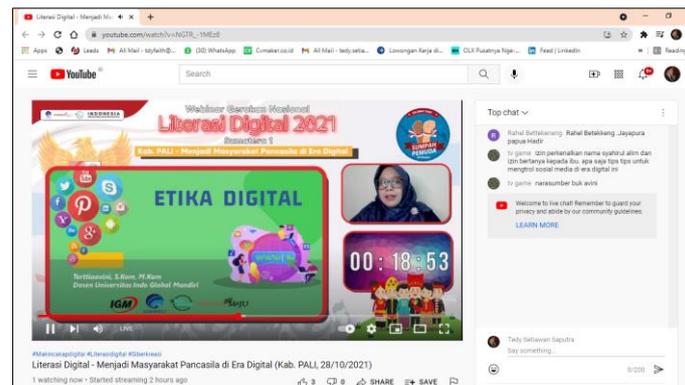
#### 1. Pra kegiatan PKM

Kegiatan pertama yang dilakukan Tim PKM adalah melakukan studi pustaka tentang penyebab terjadinya kesalahan dalam etika berdigital dan kasus-kasus yang terjadi akibat rendahnya pemahaman tentang etika berdigital serta regulasi yang mengatur tentang kejahatan di dunia digital. Contoh tersebut penting untuk sampaikan untuk membangkitkan empati pelajar bahwa candaan membuat tulisan yang tidak benar dapat menggiring opini masyarakat untuk meyakini hal tersebut. Analisa

kebutuhan dilakukan dengan tujuan, sasaran dan untuk memastikan materi apa yang akan disampaikan dari kegiatan literasi tersebut. Selanjutnya Tim PKM membuat agenda kegiatan sosialisasi dan pelatihan agar kegiatan persiapan dan pelaksanaan dapat berjalan sesuai jadwal telah ditentukan.

## 2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan tanggal 28 Oktober 2021 dengan dua tahap, yaitu pertama kegiatan dilaksanakan dari jam 09:00-11:00 wib dengan pembicara Terttiaavini, S.Kom.,M.Kom. Berikut pelaksanaan pemberian materi oleh nara sumber 1, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Literasi etika digital oleh nara sumber-1

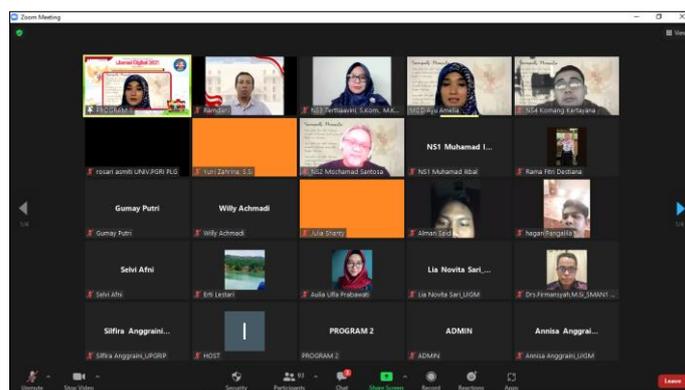
Adapun peserta yang hadir pada kegiatan tersebut berjumlah 120 orang dan 24 orang guru pendamping. Demografi asal sekolah dari peserta tersebut seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Demografi asal sekolah dan jumlah peserta

No	Nama Sekolah	Jumlah
1	SMP IGM	9
2	SMP Negeri 1	3
3	SMP Negeri 2	3
4	SMP MTS	5
5	SMP Negeri 10	7
6	SMP Negeri 9	5
7	SMP Bina Warga	3
8	SMP Xaverius 01 palembang	2
9	SMP Pembina	6
10	SMP Negeri 35 palembang	4
12	SMP Negeri 38 palembang	3
13	SMALTI IGM	8
14	SMA Muhammadiyah I	4
15	SMK Muhammadiyah 2	12
16	SMA Negeri 10	7
17	SMA Negeri 14	4
18	SMA Negeri 11	3
19	SMA negeri 13	2

20	SMA Nurul Amal Palembang	2
21	MAN 2 Palembang	3
22	SMK Arinda Palembang	2
23	SMK N 4 Palembang	1
24	Universitas IGM	11
25	Univ. Muhammadiyah Palembang	5
26	Unievrstias Binadarma	2
27	Universitas Palcomtech	4
Jumlah		120

Kegiatan ini juga diikuti oleh guru yang merupakan perwakilan dari masing-masing sekolah. Berikut adalah *screen shot* dari kegiatan PKM tersebut yang terdiri dari siswa, guru dan nara sumber, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Peserta kegiatan Litearsi etika digital yang terdiri dari pelajar, nara sumber dan Guru

Tahap kedua adalah memberikan pelatihan dan kuis membuat konten menggunakan aplikasi Canva dan tiktok oleh Bpk. Tedy Setiawan Saputra, SE, MM. Aplikasi Canva tersebut dapat di download secara gratis di *play store* pada aplikasi android sehingga mudah untuk digunakan. Waktu yang diperlukan untuk tutorial install dan mengenalkan fitur-fitur aplikasi tersebut selama 1 jam. Selajutnya pelajar diberi kuis untuk membuat konten dengan tema ajakan untuk tidak melakukan penyebaran hoax atau *cyberbullying* atau *bodyshaming* atau Pelanggaran HKI.

### 3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur apakah adanya peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan sebelum dan sesudah kegiatan tersebut. Pengukuran tersebut menggunakan kuesioner dengan tipe jawaban pilihan ganda. Soal dibuat dalam bentuk narasi, terdiri dari 4 (empat) jawaban. Setiap jawaban memiliki nilai. Jawaban yang paling tepat memiliki nilai tertinggi. Nilai tersebut diakumulasi dan dihitung nilai rata-

rata perindikator. Nilai tersebut dimasukkan kedalam tabulasi untuk dibandingkan antara nilai pre tes dan post tes (Terttiaavini et al., 2020).

Aspek penilaian terdiri dari 6 (enam) variabel, yaitu:

- a. Pemahaman tentang etika digital.  
Evaluasi pemahaman tentang etika digital terdiri dari indikator: bagaimana memilih kata-kata yang tepat jika berbicara dengan guru, orang tua, teman dan adik, tidak merasa lebih pintar dari pada orang lain, selalu berfikir positif, mendengarkan pesan yang disampaikan lawan bicara, menghormati profasi orang lain, tidak membicarakan hal yang mengandung sara atau pornografi, memaafkan jika orang membuat kesalahan.
- b. Pemahaman tentang penyebaran hoax dan akibatnya.  
Evaluasi pemahaman tentang penyebaran hoax dan akibatnya terdiri dari indikator: tidak langsung percaya pada judul yang provokatif; mengetahui ciri alamat belum terverifikasi, memeriksa sumber asli berita; mengecek keaslian foto; mengetahui group diskusi anti hoax; mengetahui akibat yang timbul dari penyebaran berita hoax.
- c. Pemahaman tentang *cyberbullying* dan akibatnya.  
Evaluasi pemahaman tentang *cyberbullying* dan akibatnya terdiri dari indikator: pemahaman tentang *cyberbullying*; siapa saja yang berpotensi terkena *cyberbullying*; apa akibat dari *cyberbullying*; apa tindakan yang dilakukan jika terkena *cyberbullying*;
- d. Pemahaman tentang *bodyshaming* dan akibatnya.  
Evaluasi pemahaman tentang *bodyshaming* adalah terdiri dari indikator: pemahaman tentang *bodyshaming*; siapa saja yang berpotensi terkena *body shaming*; apa akibat dari *body haming*; apa tindakan yang dilakukan jika terkena *bodyshaming*;
- e. Pemahaman tentang Pelanggaran HKI dan akibatnya.  
Evaluasi pemahaman tentang Pelanggaran HKI adalah terdiri dari indikator: pemahaman tentang HKI; Apa saja jenis HKI; pelanggaran HKI yang sering terjadi di dunia digital; apakah mengetahui undang-undang perlindungan HKI dan sanksinya;
- f. Pemahaman tentang membuat konten yang baik menggunakan aplikasi Canva.  
Pemahaman tentang pembuatan konten merupakan bagian yang paling menarik pada kegiatan ini, karena pelajar dibebaskan untuk berekspresi untuk membuat konten positif tentang etika digital. Cara penilaian konten ini adalah dengan menilai pesan yang disampaikan dan gambar yang mendukung konten tersebut. Dari 120 pelajar, konten yang diterima sebanyak 84 konten. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya pemahaman pelajar dalam ber-etika digital dan bersemangat untuk menjadi agen anti hoax, anti *cyberbullying* dan anti *bodyshaming*. Salah satu konten yang dibuat oleh pelajar pada saat kegiatan seperti terlihat pada Gambar 4.



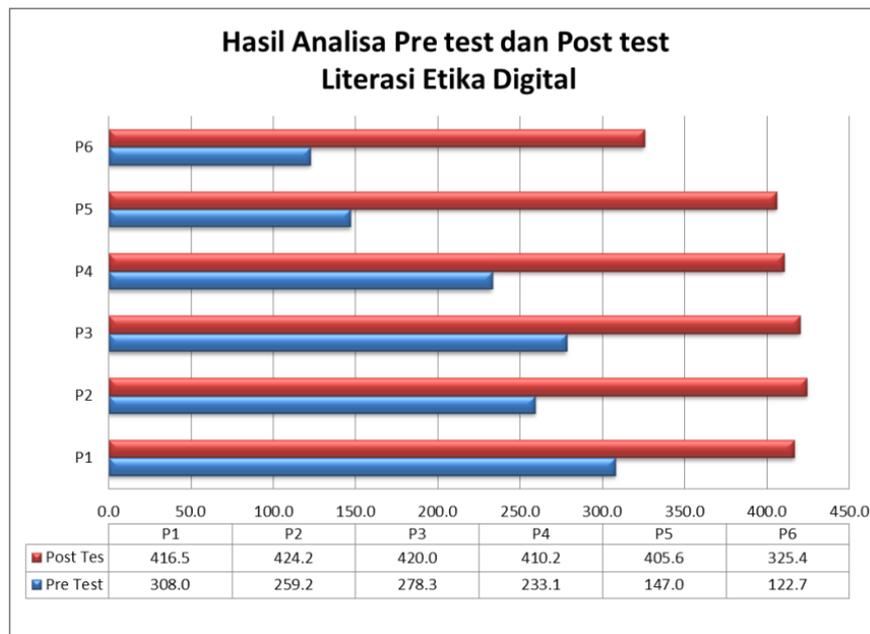
**Gambar 4.** Konten ajakan untuk memerangi Hoax

Hasil pembagian *pre-test* dan *post-test* tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dari pelajar sebelum dan sesudah kegiatan. Perbedaannya cukup signifikan, dimana dari hasil yang diperoleh rata-rata menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang lebih baik. Nilai hasil *pre-tes*, *post-tes* dan persentase peningkatannya s pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil rata-rata penilaian pelaksanaan literasi etika digital

Variabel	Pre Test	Post Tes	Persentase Peningkatan Pemahaman
P1	308.0	416.5	13.52
P2	259.2	424.2	16.37
P3	278.3	420.0	15.09
P4	233.1	410.2	17.60
P5	147.0	405.6	27.59
P6	122.7	325.4	26.52

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian pre tes dan pos tes juga dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram bar. Diagram bar menggambarkan perbedaan yang cukup signifikan. Berikut adalah diagram bar untuk Tabel 1, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 5.** Hasil Analisa *Pretest* dan *Posttest* Literasi Etika digital

Persentase kenaikan yang paling tinggi adalah pada variabel P5 tentang pengetahuan pelanggaran HKI dan akibatnya. Pelajar umumnya tidak mengetahui produk-produk apa saja yang memiliki perlindungan HKI. Produk yang mendapat perlindungan HKI memiliki hukum yang mengikat dan apabila seseorang melakukan tindakan meng-copy, meng-gandakan, meng-atas namakan baik disengaja maupun tidak, maka dikenakan oleh hukum yang berlaku. Oleh karena itu dengan pemahaman ini, pelajar dapat lebih berhati-hati dalam melakukan hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri.

Persentase kenaikan nilai yang paling rendah pada variabel P1 yaitu tentang pemahaman ber-etika digital. Tata cara ber-etika digital tidak berbeda dengan tata cara ber-etika di kehidupan sehari-hari. Perbedaannya hanya pada media yang digunakan, yaitu media internet. Oleh karena itu pengukuran persentase pada pemahaman ber-etika digital lebih kecil dari pada variabel lainnya.

#### 4. Faktor pendukung dan kendala yang dihadapi

Kegiatan PKM ini terlaksana dengan baik sesuai jadwal yang telah ditentukan, karena beberapa faktor, yaitu: (1) dukungan penuh oleh Komimpo Sumsel untuk penyediaan flyer, penyebaran flyer dan akses zoom meeting; (2) Materi yang disampaikan sangat berkenaan dengan trend pergaulan di kalangan remaja saat ini; (3) dukungan guru pembimbing di sekolah yang mengarahkan siswa nya untuk kegiatan literasi ini, sehingga tujuan dari kegiatan ini dapat tercapai seperti yang diharapkan.

Kendala yang dihadapi selama kegiatan PKM adalah: (1) Keterbatasan waktu sehingga tidak bisa menjawab pertanyaan dari pelajar maupun guru, meskipun demikian kegiatan diskusi tetap dilanjutkan melalui aplikasi

whatsapp; (2) kegiatan literasi ini tidak dapat hanya dilakukan satu kali, karena untuk menanamkan nilai-nilai tersebut perlu pendekatan secara psikologis agar tidak mengulangi perbuatan tersebut bagi korban maupun pelaku.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan literasi etika digital telah berhasil memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang pelanggaran yang terjadi di dunia digital. Hasil dari evaluasi menunjukkan kenaikan persentase secara keseluruhan 1.78%. Hal ini berarti kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan pelajar dalam ber-etika digital. Peningkatan persentase yang tertinggi pada variabel pelanggaran HKI dan akibatnya yaitu sebesar 27.59, dan persentase terendah pada variabel pemahaman tentang etika digital yaitu sebesar 13.52. Keberhasilan dari kegiatan ini tidak bisa hanya sampai disini, karena usia remaja terus berganti dari generasi ke generasi. Setiap generasi memiliki problem etika digital yang berbeda. Oleh karena itu kegiatan akan terus dilakukan dengan mengangkat isu kekinian dampak dari penerapan era digital seperti saat ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera selatan yang telah memfasilitasi dan mendanai kegiatan ini sehingga terlaksana seperti yang diharapkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Bagus, A., & Rahma, N. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98–104.
- Aslan, A. (2020). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Laporan Survei Internet APJII 2019 - 2020 [Q2]. <https://apjii.or.id/survei2019x>
- Basyari, I. (2019). Sebagian Kasus Kenakalan Remaja Dipicu Media Sosial. *Kompas.Com*, Nusantara. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2019/12/20/sebagian-kasus-kenakalan-remaja-dipicu-media-sosial>
- Britto, J. de. (2021). 40 Persen Anak di Indonesia Bunuh Diri Akibat Tidak Kuat Terhadap Bullying. *KalderaNews.Com*, Edunews. <https://www.kalderanews.com/2021/11/40-persen-anak-di-indonesia-bunuh-diri-akibat-tidak-kuat-terhadap-bullying/>
- Danuri, M. (2019). Development and Transformation of Digital Technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Octafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Albasicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1609/pdf>
- Gani, & Jalal. (2021). Persepsi Remaja Tentang Body Shaming 1st. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 155–161.

- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289>
- Irawati. (2019). Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital. *Diponegoro Private Law Review*, 4(1), 382–389.
- Kusumastuti, F., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Pengantar Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Paat, L. N. (2020). Kajian Hukum Terhadap Cyber Bullying Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. *Lex Crimen*, IX(1), 151–156.
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi Dan Digital : Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositologi*, 11(27), 143–155.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja Nani. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 11–24. <http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/250>
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31–43. <http://jurnal.unpad.ac.id/jkk/article/view/20575/10543>
- Rahmawati, Y., & Chozanah, R. (2021, November 17). Bocah 10 Tahun Bunuh Diri akibat Menjadi Korban Bully, Begini Kata Ahli. *Suara.Com*, Parenting. <https://www.suara.com/health/2021/11/17/150725/bocah-10-tahun-bunuh-diri-akibat-menjadi-korban-bully-begini-kata-ahli>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital , Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesai*, 1(1), 72–87. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28380/12849>
- Sakban, A., Sahrul, S., Kasmawati, A., & Tahir, H. (2019). Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Kejahatan Cyber Bullying di Indonesia. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v7i2.1195>
- Sekretariat KPAl. (2021). Data Kasus Pengaduan Anak 2016 – 2020. *Bank Data Perlindungan Anak*, Tabulasi Data. <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-pengaduan-anak-2016-2020>
- Septanto, H. (2018). Pengaruh Hoax dan Ujaran Kebencian Sebuah Cyber Crime dengan Teknologi Sederhana di Kehidupan Sosial Masyarakat. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 157–162.
- Silvana, H., & Cecep. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Pendidikan*, 16(2), 146–156. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/11327/pdf>
- Terttiaavini, Marnisah, L., Yulius, Y., & Saputra, T. S. (2020). Evaluating the Kemplang Tunu Production Training for Low Income and Education Communities Using the Kirkpatrick Model. *Atlantis Press*, 151(Icmae 2020), 238–242. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200915.055>
- Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoaks Di Era Disrupsi. *Al-Balagh Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 4(1), 121–140.