

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

KLIK AMAN, MASA DEPAN NYAMAN

EDUKASI ANTI JUDI ONLINE UNTUK PELAJAR

DUTA PELAJAR SADAR HUKUM SMAN 6 BERAU

2026

CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

Klik Aman, Masa Depan Nyaman

Edukasi Pelajar Sadar Hukum dan Ketahanan Digital
dalam Pencegahan Judi Online
Untuk Pelajar SMP dan SMA

Disusun oleh :

Tim Gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427

Tahun 2026

Cyber Shield Batiwakkal 427: Klik Aman, Masa Depan Nyaman
Edukasi anti judi online bagi pelajar

Penyusun:
Tim Gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427

Editor:
Alfina Rusdiana,S.Pd

Penerbit:
SMA Negeri 6 Berau

Cetakan Pertama, Mei 2026

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penyusun, kecuali untuk kepentingan pendidikan dan nonkomersial dengan mencantumkan sumber.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, buku edukasi Cyber Shield Batiwakkal 427: Klik Aman, Masa Depan Nyaman dapat disusun dengan baik. Buku ini hadir sebagai media edukasi bagi pelajar SMP dan SMA dalam meningkatkan kesadaran hukum, literasi digital, serta pencegahan judi online di kalangan pelajar.

Perkembangan teknologi digital memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan dan komunikasi. Namun, di sisi lain, kemajuan tersebut juga membawa berbagai ancaman digital, salah satunya maraknya judi online yang mulai menyasar generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif yang mampu membangun ketahanan digital dan perilaku positif pelajar dalam menggunakan teknologi.

Melalui buku ini, pembaca diajak untuk mengenali bahaya judi online, memahami aspek hukum, membangun ketahanan digital, serta menjadi pelopor lingkungan digital yang aman dan sehat. Materi dalam buku disusun dengan bahasa yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami agar dekat dengan kehidupan pelajar masa kini.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari gerakan pelajar sadar hukum serta generasi digital yang cerdas, aman, dan bertanggung jawab.

Tanjung Redeb, Mei 2026
Tim Penyusun

“Cyber Shield Batiwakkal 427”

DAFTAR ISI

Profil Cyber Shield Batiwakkal 427 1

Kenali judi online 2

Main judol bisa kena hukum ? 4

Jadi pelajar anti kena scam 6

Tanda - tanda sudah terjebak judol 8

Save diri, save teman 10

Jadi squad internet sehat 12

PROFIL CYBER SHIELD BATIWAKKAL 427

Cyber Shield Batiwakkal 427 merupakan gerakan edukasi pelajar yang berfokus pada:

- kesadaran hukum,
- literasi digital,
- dan pencegahan judi online.

Program ini hadir sebagai bentuk kepedulian terhadap meningkatnya ancaman digital yang menyasar pelajar melalui pendekatan edukasi yang kreatif, interaktif, dan dekat dengan kehidupan remaja masa kini.

Melalui slogan:

"Klik Aman, hidup tenang, stop judol demi masa depan yang cerah"

Cyber Shield Batiwakkal 427 mengajak pelajar Indonesia menjadi generasi yang:

- bijak menggunakan teknologi,
- berani menolak judi online,
- dan aktif menciptakan lingkungan digital yang positif.

KENALI JUDI ONLINE

A. Pengertian Judi Online

Judi online adalah segala bentuk permainan taruhan yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan untuk memperoleh keuntungan.[1] Judi online dapat diakses melalui situs web, aplikasi, media sosial, bahkan permainan digital yang mengandung unsur taruhan.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, judi online menjadi ancaman serius karena mudah diakses oleh masyarakat, termasuk pelajar, melalui perangkat digital seperti telepon genggam dan komputer.[2]

Saat ini judi online sering disamarkan dalam bentuk:

- game berhadiah,
- spin keberuntungan,
- taruhan pertandingan,
- top up bonus,
- hingga investasi palsu.

Pelajar perlu memahami bahwa tidak semua permainan digital aman. Jika terdapat unsur taruhan dan keuntungan berdasarkan keberuntungan, maka hal tersebut termasuk perjudian.[3]

B. Ciri-Ciri Judi Online

1. Menjanjikan keuntungan cepat
2. Meminta deposit atau top up uang
3. Menggunakan sistem taruhan
4. Menampilkan kemenangan besar untuk menarik pengguna
5. Banyak beredar melalui link media sosial dan grup chat

Situs judi online biasanya dibuat menarik agar pengguna merasa penasaran dan ingin terus mencoba.[4] Oleh karena itu pelajar harus berhati-hati terhadap iklan atau tautan mencurigakan di internet.

1. Kartini Kartono, Patologi Sosial Jilid 1 (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 58.
2. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
4. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, Bijak Bermedia Digital (Jakarta: Kominfo, 2022), hlm. 34.

C. Dampak Judi Online bagi Pelajar

Judi online dapat menyebabkan:

- kecanduan,
- menurunnya prestasi belajar,
- gangguan kesehatan mental,
- masalah ekonomi,
- hingga tindak kriminal. [5]

Pelajar yang terpapar judi online cenderung mengalami kesulitan mengontrol penggunaan internet dan emosinya. Selain itu, kecanduan judi online dapat menyebabkan pelajar kehilangan fokus belajar dan menjauh dari lingkungan sosial yang positif. [6]

Karena itu, penting bagi pelajar untuk menggunakan teknologi secara bijak dan menjadikan internet sebagai sarana belajar, berkarya, dan mengembangkan potensi diri.

5. Bagong Suyanto, Masalah Sosial Anak dan Remaja (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 112.
6. John W. Santrock, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Salemba Humanika, 2018), hlm. 287.

MAIN JUDOL BISA KENA HUKUM ?

A. Judi Online dalam Perspektif Hukum Indonesia

Judi online merupakan perbuatan yang dilarang di Indonesia.[7] Larangan perjudian diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, perjudian diatur pada Pasal 426 dan Pasal 427.[8]

Pasal 426 KUHP Tahun 2023

Setiap orang yang tanpa izin:

- menawarkan,
- memberikan kesempatan,
- atau menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian,
- dapat dipidana sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Pasal 427 KUHP Tahun 2023

Setiap orang yang ikut bermain judi di tempat umum atau tempat yang dapat diakses publik juga dapat dikenakan pidana.

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa perjudian, termasuk judi online, merupakan tindakan yang melanggar hukum dan dapat merugikan diri sendiri maupun masyarakat.

Selain KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjelaskan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.[9] Hal ini berarti aktivitas:

- bermain judi online,
- menyebarkan link perjudian,
- mempromosikan situs judi,
- maupun membuat konten iklan perjudian,
- berpotensi melanggar hukum.

B. Jejak Digital Bersifat Permanen

Setiap aktivitas di internet meninggalkan jejak digital yang dapat dilacak.[10] Foto, komentar, unggahan, maupun riwayat transaksi dapat menjadi bukti digital apabila digunakan untuk tindakan melanggar hukum.

7. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
8. KUHP Tahun 2023 Pasal 426 dan Pasal 427 tentang Tindak Pidana Perjudian.
9. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2).
10. Novi Kurnia dan Santi Indra Astuti, Peta Gerakan Literasi Digital Indonesia (Yogyakarta: Mafindo, 2020), hlm. 45.

Karena itu pelajar perlu memahami pentingnya menggunakan media sosial dan internet secara bijak. Jangan sampai rasa penasaran atau ikut-ikutan justru membawa dampak hukum di kemudian hari.

Pemerintah melalui Kejaksaan Republik Indonesia dan Kepolisian Negara Republik Indonesia terus melakukan pengawasan dan penindakan terhadap aktivitas perjudian digital. [11]

C. Pentingnya Kesadaran Hukum bagi Pelajar

Kesadaran hukum adalah sikap memahami, menghormati, dan menaati aturan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat.[12] Pelajar yang sadar hukum akan lebih berhati-hati dalam menggunakan teknologi dan media sosial.

Sikap sadar hukum dapat diwujudkan melalui:

1. menggunakan internet secara bertanggung jawab,
2. tidak menyebarkan konten negatif,
3. menolak ajakan judi online,
4. serta mengingatkan teman untuk menggunakan teknologi secara sehat.

Di era digital saat ini, pelajar tidak hanya dituntut cerdas dalam menggunakan teknologi, tetapi juga harus memiliki karakter dan tanggung jawab dalam dunia digital.

11. Kejaksaan Republik Indonesia
12. Soerjono Soekanto, Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 18.

JADI PELAJAR ANTI KENA SCAM

A. Apa Itu Ketahanan Digital?

Ketahanan digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi secara aman, cerdas, kritis, dan bertanggung jawab agar terhindar dari berbagai ancaman di dunia digital. [13] Ancaman tersebut dapat berupa:

- penipuan online (online scam),
- hoaks,
- pencurian data,
- cyberbullying,
- hingga judi online.

Di era perkembangan teknologi saat ini, pelajar tidak cukup hanya bisa menggunakan internet, tetapi juga harus mampu melindungi dirinya dari pengaruh negatif media digital. [14]

Pelajar yang memiliki ketahanan digital akan lebih mampu:

- memilah informasi,
- menjaga privasi akun,
- mengontrol penggunaan media sosial,
- serta menolak konten berbahaya seperti judi online dan penipuan digital.

B. Cara Jadi Pelajar Anti Kena Scam

Banyak pelaku kejahatan digital memanfaatkan rasa penasaran dan kurangnya kewaspadaan pelajar untuk melakukan penipuan. Oleh karena itu, pelajar perlu memahami cara melindungi diri di dunia digital.

Beberapa langkah yang dapat dilakukan agar tidak mudah terkena scam antara lain:

1. Tidak mudah percaya pada iklan digital yang menjanjikan hadiah besar
2. Menghindari klik link mencurigakan
3. Tidak membagikan password atau data pribadi
4. Mengecek kebenaran informasi sebelum percaya
5. Menggunakan internet untuk kegiatan positif dan bermanfaat

13. Novi Kurnia dan Santi Indra Astuti, Peta Gerakan Literasi Digital Indonesia (Yogyakarta: Mafindo, 2020), hlm. 27.
14. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia

Selain itu, pelajar juga perlu meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang ditemukan di internet.[15] Tidak semua informasi di media sosial benar dan aman untuk diikuti.

Menurut UNICEF, kemampuan literasi digital sangat penting agar remaja mampu menggunakan teknologi secara sehat dan aman.[16]

B. Literasi Digital untuk Pelajar

Literasi digital adalah kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi digital secara bijak.[17] Pelajar yang memiliki literasi digital akan lebih siap menghadapi tantangan dunia maya.

Literasi digital membantu pelajar untuk:

- memahami etika bermedia sosial,
- mengenali penipuan digital,
- menghindari konten negatif,
- dan membangun perilaku digital positif.

Gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427 mendorong pelajar menjadi generasi yang:

- cerdas digital,
- sadar hukum,
- dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Dengan ketahanan digital yang baik, pelajar dapat menjadikan internet sebagai sarana belajar, kreativitas, dan pengembangan masa depan yang lebih positif.

15. Don Tapscott, Grown Up Digital (New York: McGraw-Hill, 2009), hlm. 112.
16. UNICEF Indonesia – Keamanan Digital Anak dan Remaja
17. Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi

TANDA -TANDA SUDAH TERJEBAK JUDOL

A. Mengapa Pelajar Bisa Terjebak Judi Online?

Judi online atau judol menjadi salah satu ancaman digital yang banyak menyasar remaja dan pelajar.[18] Kemudahan akses internet, rasa penasaran, serta pengaruh lingkungan membuat pelajar rentan mencoba perjudian digital.

Banyak pelajar awalnya hanya "iseng mencoba", namun lama-kelamaan mengalami ketergantungan karena judi online dirancang untuk membuat pengguna terus bermain.[19] Sistem hadiah, bonus, dan kemenangan palsu sering digunakan untuk menarik perhatian pengguna.

Selain itu, pelaku judi online juga memanfaatkan media sosial, game, dan grup percakapan untuk menyebarkan tautan perjudian kepada remaja.

B. Tanda-Tanda Sudah Terjebak Judol

Pelajar yang mulai terpapar judi online biasanya menunjukkan perubahan perilaku tertentu. Beberapa tanda yang perlu diwaspadai antara lain:

1. Sering bermain HP secara berlebihan
2. Menjadi lebih tertutup terhadap keluarga atau teman
3. Mudah marah atau emosional
4. Sering meminjam uang tanpa alasan jelas
5. Begadang karena bermain game atau membuka situs tertentu
6. Menurunnya prestasi belajar
7. Menghabiskan uang untuk top up atau taruhan digital

Menurut ahli psikologi perkembangan remaja, perilaku adiktif pada remaja dapat memengaruhi kontrol emosi, konsentrasi belajar, dan hubungan sosial.[20] Karena itu, penting bagi pelajar dan lingkungan sekitarnya untuk mengenali tanda-tanda awal keterlibatan judi online sebelum menimbulkan dampak yang lebih besar.

18. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia
19. Bagong Suyanto, Masalah Sosial Anak dan Remaja (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 118.
20. Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan (Jakarta: Erlangga, 2017), hlm. 213.

C. Cara Keluar dari Jebakan Judol

Pelajar yang mulai terpapar judi online perlu segera mencari bantuan dan dukungan dari lingkungan sekitar. Beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain:

1. Mengurangi akses terhadap situs atau aplikasi mencurigakan
2. Membatasi penggunaan gadget secara berlebihan
3. Mengisi waktu dengan kegiatan positif
4. Berani bercerita kepada orang tua, guru, atau teman terpercaya
5. Mengikuti kegiatan edukasi literasi digital

Menurut UNICEF, dukungan keluarga dan lingkungan sangat penting dalam membantu remaja menghadapi risiko digital.[21]

Gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427 mengajak pelajar untuk saling menjaga, saling mengingatkan, dan membangun lingkungan digital yang aman serta bebas dari judi online.

21. UNICEF Indonesia – Keamanan Digital Anak dan Remaja

SAVE DIRI SAVE TEMAN

A. Pentingnya Melindungi Diri dan Teman di Dunia Digital

Di era digital saat ini, pelajar tidak hanya bertanggung jawab menjaga dirinya sendiri, tetapi juga memiliki peran untuk saling mengingatkan dan melindungi teman dari pengaruh negatif internet.[22] Salah satu ancaman digital yang perlu diwaspadai adalah judi online dan berbagai bentuk penipuan digital.

Lingkungan pertemanan memiliki pengaruh besar terhadap perilaku remaja.[23] Karena itu, dukungan teman sebaya sangat penting dalam membantu pelajar menghindari perilaku berisiko di dunia digital.

Gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427 mengajak pelajar membangun budaya:

- saling peduli,
- saling menjaga,
- dan saling mengingatkan dalam penggunaan teknologi secara sehat dan aman.

B. Cara Melindungi Diri dari Ancaman Digital

Beberapa langkah sederhana yang dapat dilakukan pelajar untuk melindungi diri di dunia digital antara lain:

1. Tidak mudah percaya pada link atau iklan mencurigakan
2. Menjaga kerahasiaan password dan data pribadi
3. Membatasi penggunaan media sosial secara berlebihan
4. Tidak ikut menyebarkan konten negatif
5. Menggunakan internet untuk belajar dan kegiatan positif

Menurut UNESCO, pendidikan kewargaan digital penting untuk membentuk perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. [24]

Pelajar juga perlu memahami bahwa tindakan kecil seperti membagikan link judi online atau informasi palsu dapat berdampak buruk bagi orang lain.

22. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia
23. John W. Santrock, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Salemba Humanika, 2018), hlm. 301.
24. UNESCO Digital Citizenship Education

A. Menjadi Teman yang Peduli

Menjadi teman yang baik tidak hanya dilakukan di dunia nyata, tetapi juga di dunia digital. Pelajar dapat membantu temannya dengan cara:

- mengingatkan jika mulai terpapar judi online,
- mengajak pada kegiatan positif,
- dan membantu mencari bantuan kepada guru atau orang tua bila diperlukan.

Menurut ahli pendidikan karakter, lingkungan pertemanan yang positif dapat membantu membentuk perilaku dan kebiasaan yang baik pada remaja.[25]

Melalui gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427, pelajar diharapkan menjadi:

- pelopor internet sehat,
- agen perubahan digital,
- dan generasi sadar hukum yang mampu menciptakan lingkungan digital yang aman dan nyaman bagi semua.

25. Thomas Lickona, Character Matters (New York: Simon & Schuster, 2004), hlm. 87.

JADI SQUAD INTERNET SEHAT

A. Menjadi Pelajar Cerdas di Dunia Digital

Internet memberikan banyak manfaat bagi pelajar, mulai dari mencari informasi, belajar, hingga mengembangkan kreativitas.[26] Namun, internet juga memiliki berbagai risiko seperti hoaks, penipuan digital, cyberbullying, dan judi online.

Karena itu, pelajar perlu menjadi "Squad Internet Hebat", yaitu generasi yang mampu menggunakan teknologi secara:

- cerdas,
- aman,
- bertanggung jawab,
- dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

Menurut UNESCO, pendidikan kewargaan digital penting untuk membentuk perilaku positif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi.[27]

B. Cara Jadi Squad Internet Hebat

Beberapa kebiasaan positif yang dapat dilakukan pelajar di dunia digital antara lain:

1. Menggunakan internet untuk belajar dan berkarya
2. Tidak mudah percaya pada informasi yang belum jelas kebenarannya
3. Menjaga data pribadi dan keamanan akun
4. Menghindari situs atau link mencurigakan
5. Menolak dan tidak menyebarkan konten judi online

Pelajar juga perlu memahami bahwa jejak digital dapat tersimpan dalam waktu lama.[28] Oleh sebab itu, setiap aktivitas di media sosial harus dilakukan dengan bijak dan bertanggung jawab.

Gerakan Cyber Shield Batiwakkal 427 mendorong pelajar agar menjadi pengguna internet yang:

- kritis,
- kreatif,
- dan sadar hukum.

26. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia
27. UNESCO Digital Citizenship Education
28. Novi Kurnia dan Santi Indra Astuti, Peta Gerakan Literasi Digital Indonesia (Yogyakarta: Mafindo, 2020), hlm. 45.

C. Peran Teman Sebaya dalam Internet Sehat

Lingkungan pertemanan memiliki pengaruh besar terhadap perilaku remaja.[29] Teman sebaya dapat menjadi:

- pengingat,
- pendukung,
- dan pelindung dari pengaruh negatif internet.

Menjadi "Squad Internet Hebat" berarti:

- saling menjaga,
- saling mengingatkan,
- dan saling membantu agar tidak terjebak dalam aktivitas digital yang merugikan.

Menurut Thomas Lickona, pendidikan karakter dapat dibangun melalui kebiasaan baik dan lingkungan sosial yang positif.[30] Oleh karena itu, pelajar perlu menciptakan budaya internet sehat di sekolah maupun lingkungan pergaulan.

Dengan sikap yang positif dan bertanggung jawab, pelajar dapat menjadi generasi digital yang cerdas, aman, dan bebas dari judi online.

29. John W. Santrock, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Salemba Humanika, 2018), hlm. 301.
30. Thomas Lickona, Character Matters (New York: Simon & Schuster, 2004), hlm. 87.

PROLOG

Internet dapat menjadi jendela ilmu, tempat berkarya, dan sarana meraih mimpi. Namun, di balik kemudahan dunia digital, terdapat ancaman seperti judi online yang dapat merusak masa depan pelajar jika tidak disikapi dengan bijak.

Melalui Cyber Shield Batiwakkal 427, pelajar diajak untuk menjadi generasi yang sadar hukum, cerdas digital, dan berani berkata tidak pada judi online. Buku ini hadir sebagai bentuk edukasi agar pelajar mampu menggunakan teknologi secara aman, positif, dan bertanggung jawab.

Karena dengan prinsip:

> “Klik Aman, Hidup Tenang, Anti Judol Demi Masa Depan yang Cerah.”

pelajar dapat tumbuh menjadi generasi hebat yang siap menghadapi tantangan dunia digital tanpa kehilangan arah dan masa depannya.

SUMBER INFORMASI

- Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik. 2022. Bijak Bermedia Digital. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth B. 2017. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 2014. Patologi Sosial Jilid 1. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurnia, Novi dan Santi Indra Astuti. 2020. Peta Gerakan Literasi Digital Indonesia. Yogyakarta: Mafindo.
- Lickona, Thomas. 2004. Character Matters. New York: Simon & Schuster.
- Santrock, John W. 2018. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Salemba Humanika.
- Soekanto, Soerjono. 2012. Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto, Bagong. 2019. Masalah Sosial Anak dan Remaja. Jakarta: Kencana.
- Tapscott, Don. 2009. Grown Up Digital. New York: McGraw-Hill.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Kejaksaan Republik Indonesia. “Kejaksaan Republik Indonesia.” Diakses Mei 2026. https://www.kejaksaan.go.id
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. “Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.” Diakses Mei 2026. https://www.komdigi.go.id
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. “Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.” Diakses Mei 2026. https://www.kemenpppa.go.id
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. “Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.” Diakses Mei 2026. https://www.kemdikdasmen.go.id
- Siberkreasi. “Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi.” Diakses Mei 2026. https://literasidigital.id
- UNESCO. “Digital Citizenship Education.” Diakses Mei 2026. https://www.unesco.org
- UNICEF Indonesia. “Keamanan Digital Anak dan Remaja.” Diakses Mei 2026. https://www.unicef.org/indonesia/id

OUR CONTACT

INSTAGRAM

WEBSITE