

**PERAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK DALAM MENUMBUHKAN KESADARAN
HUKUM BERSOSIAL MEDIA MAHASISWA PPKn
FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Ade Ihza Kurniawan



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

ABSTRAK

PERAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM MENUMBUHKAN KESADARAN HUKUM BERSOSIAL MEDIA MAHASISWA PPKn FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

Ade Ihza Kurniawan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Metode yang digunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Sampel penelitian 56 responden dengan menggunakan random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian: terdapat peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media, banyak mahasiswa PPKn yang merasa adanya peran UU ITE dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media dengan adanya UU ITE yang memiliki manfaat diantaranya yaitu menjamin kepastian hukum serta melindungi masyarakat yang melakukan transaksi secara elektronik. Hadirnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik di tengah-tengah berkembangnya Informasi Teknologi sangat diperlukan agar dapat menjaga ketertiban dan keamanan serta dapat terwujud juga hukum sebagai sarana pendidikan masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang kuat akan isi dari UU ITE, sehingga dengan pengetahuan dan pemahaman hukum akan membentuk pola perilaku hukum dan menumbuhkan kesadaran hukum dalam bersosial media dengan baik.

Kata Kunci : *Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kesadaran Hukum*

ABSTRACT

THE ROLE OF THE ELECTRONIC INFORMATION AND TRANSACTION LAW IN RAISING AWARENESS SOCIAL MEDIA LAW OF PPKn STUDENTS LAMPUNG UNIVERSITY FKIP

By

Ade Ihza Kurniawan

The purpose of this study was to determine the role of the Law on Information and Electronic Transactions in fostering legal awareness of social media for PPKn FKIP students at the University of Lampung. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this study were PPKn FKIP students, University of Lampung. The sample in this study amounted to 56 respondents using random sampling. Data collection techniques in this study used questionnaires and interviews. The data analysis technique in this research is using a simple regression test with the help of SPSS version 20 the results of this study show that: there is a role of the information and electronic transaction act in fostering social media law awereness of student of PPKn FKIP University lampung, many PPKn students feel that there is a role of the ITE law in fostering social media law and that it has benefitslts main objective is to ensure legal certainty and project the people who conduct transactions electronically. Present electronic Information and Transaction Law amid the development of information Technology is indispensable in order to maintain order and security as well as law as a means of community education. There fore, there needs to be a strong understanding of the content of the law, so with knowledge and understanding the law will form a pattern of legal behavior and foster legal awareness in social media.

Keywords: *Information and Electronic Transaction Law, Legal Awareness*

**PERAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK DALAM MENUMBUHKAN KESADARAN
HUKUM BERSOSIAL MEDIA MAHASISWA PPKn
FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

Ade Ihza Kurniawan

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi PPKn
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

Judul Skripsi : **PERAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN
TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM
MENUMBUHKAN KESADARAN HUKUM
BERSOSIAL MEDIA MAHASISWA PPKn FKIP
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Ade Thea Kurniawan**

NPM : **1813032019**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

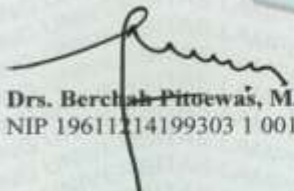
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Berchah Pitowas, M.H.
NIP 19611214199303 1 001


Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.
NIK 2313048305101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

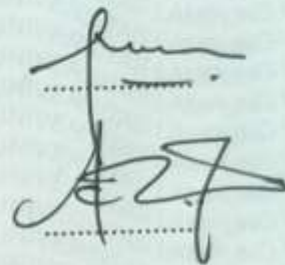

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001


Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Berchah Pitoewas, M.H



Sekretaris : Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.

Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Putuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 Oktober 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Ihza Kurniawan

NPM : 1813032019

Prodi/Jurusan : PPKn/Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Alamat : Jl. Jendral Suprpto Gg Bintara II No.13, Kec. Enggal, Kota Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar lampung, 5 Desember 2022

Penulis,



Ade Ihza Kurniawan

NPM. 1813032019

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang Pusat, pada tanggal 01 Mei 2000. Anak kedua dari tiga bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Bapak Wahyudin dan Ibu Nia Mustika.

Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Kartika II-5 Bandar Lampung pada tahun 2012, kemudian Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 Bandar Lampung pada tahun 2015, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bandar Lampung pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur undangan atau yang biasanya dikenal dengan SNMPTN. Penulis melaksanakan Kunjungan Kerja Ilmiah (KKI) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta Tahun 2020 dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Way Huwi kecamatan Jati Agung serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Dasar Negeri 2 Way Huwi.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai bukti dan sayangnya saya kepada :

“Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Wahyudin dan Ibu Nia Mustika yang telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang yang murni dan tulus, serta begitu banyak membimbing, memberikan semangat, motivasi serta selalu mendoa’kanku demi kesuksesanku pada setiap sujudmu dan juga selalu mendorongku guna terus berani mencoba hingga akhirnya dapat menyelesaikan deretan tulisan yang penuh perjuangan ini”

Serta

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Ketakutan adalah penjara bernama kegagalan. Taklukan rasa takut karena sukses adalah hak pemberani ”

(Jefri Al-Buchori)

“Jangan pernah iri dengan hasil seseorang, karena kita belum tentu mau dan bisa melewati proses seperti dia”

(Ade Ihza Kurniawan)

SANWACANA

Puji Syukur Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Peran Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn Fkip Universitas Lampung**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H selaku pembimbing I terimakasih yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) da sebagai pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi;
9. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas I terimakasih atas saran dan masukannya serta motivasi hidup selama ini;
10. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas II terimakasih atas saran dan masukannya serta motivasi hidup selama ini;
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan;
12. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;

13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Wahyudin dan Ibu Nia Mustika. Terimakasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terimakasih telah mengajarkanku kesederhanaan dalam menjalani kehidupan, terimakasih telah merawatku dengan penuh kelembutan dan selalu memberikan motivasi serta finansial yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian (malaikatku) dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan;
14. Teruntuk kakakku Nana Elvina dan adikku Muhammad Ilham Hafizh terima kasih untuk motivasi dan semangat yang selalu diberikan kepada saya untuk terus berjuang dalam menggapai mimpi-mimpi;
15. Terimakasih untuk sahabat terbaikku dan sahabat seperjuanganku “ Almh. Emi, Soni, Ihsaan, Inggi, Rahma, Pipit, Wulan, Gege, Lusi” terimakasih untuk setiap semangat yang disalurkan dalam belajar semasa perkuliahan. Terimakasih untuk setiap kebersamaan suka, duka, dan ketulusan yang kalian berikan;
16. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2018 Kevin, yonanda, aldi, ade arif, amiza, Abdullah, maulana, dan semuanya, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini. Suka duka kita bersama saat mencari ilmu masa depan kita kelak dan tentunya untuk mencapai ridho Allah SWT;
17. Teman-teman SMA Arrofi, adji, aldi, faizal, humam, basya, radi, Vicky dan yang lainnya tidak dapat saya sebutkan semuanya sau persatu, terimakasih telah menjadi teman yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat selalu;

18. Keluarga besar KKN dan PLP “Fajar, Yuli, hanifa” terima kasih atas segala pengalaman dan perjuangan bersama-samanya selama 40 hari KKN di Desa Karang Binangun dan selama 50 hari PLP di SDN 2 Way Huwi;

19. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT;

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2022

Ade Ihza Kurniawan

NPM.1813032019

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2022

Penulis,

Ade Ihza Kurniawan

1813032019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN ABSTRAK	ii
COVER JUDUL	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Kegunaan Penelitian	8
A. Kegunaan Teoritis	8
B. Kegunaan Praktis	9

1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
A. Ruang Lingkup Ilmu	9
B. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	9
C. Ruang Lingkup Objek Penelitian	9
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Deskripsi Teori.....	11
A. Tinjauan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik	11
1. Definisi Undang-Undang.....	11
2. Materi Muatan UU ITE	11
3. Keberlakuan Hukum Dalam Ruang Maya	12
4. Implementasi UU ITE dan Kasus-Kasus.....	14
B. Tinjauan Umum Tentang Media Sosial.....	15
1. Pengertian Media Sosial	15
2. Karakteristik Media Sosial.....	16
3. Klasifikasi Media Sosial	18
4. Peran dan Fungsi Media Sosial.....	20
5. Dampak Penggunaan Media Sosial.....	23
C. Tinjauan Tentang Kesadaran Hukum Bersosial Media.....	24
1. Pengertian Kesadaran Hukum	24
2. Faktor-Faktor Kesadaran Hukum.....	26
3. Hakikat Kesadaran Hukum.....	27
4. Unsur-Unsur Kesadaran Hukum	28
5. Nilai-Nilai Urgensi Kesadaran Hukum Bersosial Media	29
2.2 Kajian Penelitian Relevan	30
2.3 Kerangka Pikir.....	31
2.4 Hipotesis.....	33
III. METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian.....	35

3.2	Populasi dan Sampel	35
3.3	Variabel Penelitian	37
	1. Variabel Bebas (<i>Independent Variabel</i>).....	37
	2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variabel</i>)	38
3.4	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	38
	1. Definisi Konseptual.....	38
	a)Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	38
	b)Kesadaran Hukum	38
	2. Definisi Operasional.....	39
	a.Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	39
	b.Kesadaran Hukum	39
3.5	Rencana Pengukuran Variabel	40
3.6	Teknik Pengumpulan Data	41
	1. Angket	41
	2. Wawancara.....	42
3.7	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	43
	1. Uji Validitas	43
	2. Uji Reliabilitas	44
3.8	Teknik Analisis Data.....	45
	A. Teknik Distribusi Frekuensi	45
	B. Uji Prasyarat Analisis	46
	1. Uji Normalitas	46
	2. Uji Linier	47
	C. Analisis Data	47
	1. Uji Regresi Sederhana	47
	2. Uji Hipotesis.....	48
3.9	Langkah-langkah Penelitian	49
	A. Persiapan Pengajuan Judul.....	49

B. Penelitian Pendahuluan	49
C. Pengajuan Reancaa Penelitian.....	50
D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	50
E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	51
IV. PEMBAHASAN.....	61
4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	61
A. Profil Program Studi PPKn Universitas Lampung	61
B. Visi dan Misi Prodi PPKn Universitas Lampung	62
1. Visi Prodi PPKn Universitas Lampung	62
2. Misi Prodi PPKn Universitas Lampung.....	62
C. Tujuan Prodi PPKn Universitas Lampung.....	62
D. Profil Lulusan Program Studi	64
E. Sarana dan Prasarana Prodi PPKn	65
F. Penyajian Data.....	67
1) Penyajian Data Indikator Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	67
a. Indikator Hukum Sebagai Pemelihara Ketertiban dan Keamanan ..	68
b. Indikator Hukum Sebagai Sarana Pendidikan Masyarakat.....	70
2)Penyajian Data Akumulasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Variabel X)	72
3) Penyajian Data Idikator Kesadaran Hukum	74
a. Indikator Pengetahuan Hukum	74
b. Indikator Pemahaman Hukum.....	76
c. Indikator Pola Perilaku Hukum	78
4) Penyajian Data Akumulasi Kesadaran Hukum (Variabel Y)	80
G. Analisis Data Undang-Undang Informasi dan transaksi Elektronik dan Karakter Hukum	82
1. Uji Prasyarat	82
a.Uji Normalitas.....	82
b. Uji Linieritas	83
2.Uji Analisis Data	84
a. Uji Regresi Sederhana.....	84
3. Uji Hipotesis.....	86
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
1. Variabel Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	89
a. Indikator Hukum Sebagai Pemelihara Ketertiban dan Keamanan	89

b. Indikator Hukum Sebagai Sarana Pendidikan Masyarakat.....	92
2. Variabel Kesadaran Hukum	94
a. Indikator Pengetahuan Hukum.....	94
b. Indikator Pemahaman Hukum	95
c. Indikator Pola Perilaku Hukum.....	97
3. Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Meda Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung	99
4.3 Keterbatasan Penelitian	104
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2 Saran	107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan	5
3.1 Populasi Mahasiswa PPKn Universitas Lampung	35
3.2 Jumlah Sampel Mahasiswa PPKn Universitas Lampung	37
3.3 Indek Koefisien Reliabilitas.....	44
3.4 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X).....	53
3.5 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y).....	54
3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X).....	56
3.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y).....	58
4.1 Sarana dan Prasarana Prodi PPKn Universitas Lampung	65
4.2 Data Jumlah Dosen Prodi PPKn Universitas Lampung.....	66
4.3 DIstribusi Frekuensi Indikator Hukum Sebagai Pemeliharaa Ketertiban dan Keamanan	69
4.4 Distribusi Frekuensi Hukum Sebagai Sarana Pendidikan Masyarakat.....	71
4.5Distribusi Frekuensi Indikator Akumulasi Variabel X	74
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Pengetahuan Hukum	76
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Pemahaman Hukum	78
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Pola Perilaku Hukum	79

4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Akumulasi Variabel Y	81
4.10 Hasil Uji Normalitas	83
4.11 Hasil Uji Linieritas.....	84
4.12 Hasil Uji Regresi Seferhana.....	85
4.13 Hasil Perhitungan R Kuadrat	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	33
3.1 Keterkaitan Antar Variabel X dan Y.....	38

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial merupakan sebuah *platform* online dimana para penggunanya dapat berinteraksi dengan mudah pada orang lain dengan jarak yang jauh sekalipun, di dalam bermedia sosial seseorang dapat berbagi informasi dan cerita mengenai dirinya maupun hal lainnya seperti berita yang sedang trending. Media sosial salah satu contoh dari adanya dunia maya saat ini yang mana kehadirannya dapat berdampak pada pola hidup dan juga cara berpikir manusia. Di era globalisasi sekarang ini tentu berdampak juga terhadap kemajuan dalam bermedia sosial yang cukup pesat, manusia diharuskan dapat beradaptasi dengan cepat dari kemajuan zaman yang pesat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah maju ini membuat perubahan pada pola kehidupan individu ke arah yang lebih maju, dengan bersosial media manusia sekarang ini dapat mengakses segala informasi hanya dengan perangkat elektronik seperti handphone, laptop dan lain-lain yang tersambung dengan jaringan internet agar dapat masuk ke dalam sosial media.

Berdasarkan dari data yang diperoleh Hootsuite (2020), bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia ada 160 juta jiwa. Setengah dari jumlah penduduk Indonesia lebih tepatnya 59% telah menggunakan media sosial dari total populasi di Indonesia yakni 272,1 juta jiwa. Rentan usia pengguna media sosial di Indonesia adalah dari usia 16-64 tahun yang sudah masing-masing individu memiliki perangkat elektronik pribadi. Persentase pengguna yang mengakses

Instagram (79%), *Facebook* (82%), *Whatsapp* mencapai (84%) dan media sosial yang sering dipakai adalah youtube yaitu (88%) rata-rata waktu yang dibutuhkan masyarakat Indonesia saat mengakses media sosial adalah selama 3 jam 26 menit.

Sejalan dengan adanya kemajuan pada teknologi dan informasi tentunya membawa dampak positif dan juga negatif, saat ini banyak terdapat masyarakat yang belum mengetahui cara menggunakan media sosial dengan baik dan mengambil sisi baik atau positif nya serta cara bagaimana agar terhindar dari sisi buruknya. Media sosial seakan membawa manusia ke dunia yang baru tanpa ada yang membatasi mereka dalam mengakses internet menurut (Koto, 2021). Dengan mudahnya seseorang berinteraksi dengan sesama pengguna sosial media pada jarak yang jauh sekalipun dalam berbagi atau menyebar informasi melalui situs media sosial dampak negatifnya yang sering terjadi adalah sesama pengguna sosial media mereka dapat menyebarkan suatu kejadian yang belum tentu kebenarannya (*hoax*), suatu berita yang mengandung pencemaran nama baik dan juga ujaran kebencian yang terkadang tanpa disadari oleh penggunanya bahwa postingan dapat dilihat dan dibaca orang banyak yang mana akan menjadi konsumsi publik. Hal ini masuk kedalam perbuatan tindak pidana yang masuk kedalam pasal mengenai ujaran kebencian.

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) dalam lestari, (2020) pada bulan agustus 2018 – april 2019 mengenai isu berita bohong (*hoax*) tentang politik pada urutan pertama yakni 682 konten, isu pemerintahan 210 konten, isu kesehatan 200 konten, penyebaran fitnah 159 konten dan kejahatan sebanyak 113 konten . Berita *hoax* yang tersebar dalam bentuk narasi 26,96%, video 14,78% dan foto 50,43%. Berita *hoax* yang disebarakan melalui media sosial seperti twitter 12,17%, *facebook* 47,83%, *youtube* 7,83% dan *whatsapp* 11,74%. Berdasarkan data ditipidsiber kasus terbanyak yang ditangani pihak kepolisian adalah perkara pencemaran nama baik sebanyak 1.743 kasus dan ujaran kebencian atau sara 209 kasus (CNN Indonesia, 2020).

Berkaitan dengan banyaknya pengguna internet dan sosial media di Indonesia hal ini tentunya memberikan dampak kepada banyaknya konflik yang terjadi di sosial media, seperti penyebaran *hoax*, ujaran kebencian dan pencemaran nama baik dan sebagainya. Berita bohong atau *hoax* ini ada karena individu atau kelompok tertentu memiliki berbagai tujuan dan maksud tertentu seperti sekedar iseng belaka sampai dengan tujuan kepada ekonomi hingga ke ranah politik berupa propaganda atau hasutan. berita bohong timbul dari isu-isu berita yang sudah muncul akan tetapi masih banyak yang menjadi tanda Tanya dari isu tersebut.

Ujaran kebencian adalah tindakan yang dilakukan perorangan maupun dalam sebuah kelompok pada sosial media yang biasanya dalam postingan atau kata-kata yang diposting tersebut berbentuk menghasut atau menghina dan juga berupa provokasi yang diarahkan kepada individu ataupun sebuah kelompok.

Diantaranya seperti mempersoalkan mengenai warna kulit, jenis kelamin, ras, kekurangan secara fisik maupun non-fisik pada seseorang, agama dan lain-lain. Ujaran kebencian jika tidak dilakukannya pembatasan atau larangan hal ini tentu akan mengakibatkan dampak yang buruk, karena pertama, ujaran kebencian biasanya berbentuk intimidasi atau ancaman kepada seseorang atau kelompok. Yang kedua, ujaran kebencian dapat mengakibatkan permusuhan, bisa terjadinya intoleransi dan juga menyakiti perasaan seseorang. Yang ketiga, ujaran kebencian bisa menimbulkan diskriminasi dan juga kekerasan dalam sebuah kelompok (Ahnaf dan Suhadi, 2014)

Tidak hanya itu ujaran kebencian bisa mendatangkan tindakan diskriminasi dibarengi dengan kekerasan, contohnya seperti perkelahian yang dilakukan oleh para remaja yang biasanya diawali dari ujaran kebencian yang dilakukan pada media sosial, tidak jarang akibat perkelahian atau tawuran tersebut mengakibatkan korban jiwa yang kadangkala salah sasaran. Seperti kejadian yang menimpa Yhunie Rhasta di bulan Mei 2017 yang lalu. Ia membuat status di akun

facebook miliknya yang dalam status nya tersebut mengandung ujaran kebencian yang pada akhirnya ia dijemput secara paksa oleh pihak polisi agar dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya tersebut, awal mula kejadian tersebut adalah berawal dari Yhunie yang kesal dikarenakan ia terjerat razia padahal ia tidak menggunakan helm saat mengendarai motornya di jalan raya (Isnaeni, 2017).

Di Dalam KUHP sejatinya tidak tertera kata “pencemaran nama baik” akan tetapi di dalam pasal 310 KUHP terdapat kata “menyerang kehormatan atau nama baik seseorang” hal ini dapat diinterpretasikan dengan penghinaan. Isi dari pasal 310 KUHP menjelaskan bahwa aturan ini memiliki artian menyerang terhadap kehormatan atau nama baik seseorang bukan kehormatan dalam artian seksual. Pasal 310 KUHP ini relevan atau saling keterikatan dengan pasal 27 UU No.19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tindak pencemaran nama baik yang dilakukan di dalam media sosial tergolong dalam kejahatan dunia maya atau *cyber crime* yang sudah diatur dalam pasal 27 ayat (3) Undang-Undang No. 19 tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan begitu para pelaku tindak pencemaran nama baik melalui media sosial dapat dikenakan pidana apabila telah memenuhi semua unsur objektif yang tertulis dalam pasal tersebut.

Unsur-unsur objektif pada pasal 27 ayat (3) UU No.19 tahun 2016 tentang ITE adalah perbuatan seperti mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat mengakses, melawan hukum, yang dilakukan tanpa hak, yang menjadi objek nya adalah elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung penghinaan atau pencemaran nama baik. Sedangkan yang menjadi unsur subjektifnya adalah “dengan sengaja” sehingga lengkap sudah ciri-ciri pidana yang dilakukan oleh pelaku. Banyak nya model konten yang mengandung pencemaran nama baik melalui media sosial yang dilakukan oleh para pengguna internet, yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh karenanya diperlukannya sikap hati-hati

dalam menilai dan juga memastikan hal tersebut tergolong kedalam tindak pidana pencemaran nama baik atau tidak. Nyatanya di dalam KUHP dan juga UU ITE tidak terlalu detail kata-kata yang mana yang bisa diklasifikasikan kedalam pencemaran nama baik, maka dari itu biasanya para penegak hukum akan menggunakan ahli bahasa atau ahli ilmu lainnya agar dapat membuktikan ada tidaknya unsur pencemaran nama baik dalam kalimat tersebut.

Hukum telah memberikan perlindungan kepada semua orang tanpa memandang bulu seseorang, dalam hal nya kehormatan atau nama baik seseorang sehingga hal itu pun menjadi kewajiban semua orang agar dapat saling menghormati orang lain pada sudut kehormatan atau nama baiknya di hadapan orang lain, bahkan sampai seseorang yang telah berbuat kejahatan (Setiono, 2018) . Para penyebar berita bohong (*hoax*) diatur pada UU No. 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik. Kemudian Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang membahas mengenai ujaran kebencian pada pasal 28 ayat (2). Selanjutnya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang membahas mengenai pencemaran nama baik pada pasal 27 ayat (3).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan dengan cara menyebarkan angket terhadap beberapa mahasiswa PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, dalam hal menumbuhkan kesadaran hukum. Berikut tabel hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan

No.	Aspek yang diamati	Jawaban Mahasiswa		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Pemahaman isi UU ITE		✓	

No.	Aspek yang diamati	Jawaban Mahasiswa		
		Rendah	Sedang	Tinggi
2	Memperceyai penyebaran berita <i>hoax</i> secara langsung di media social			✓
3	Pernah menyebarkan berita <i>hoax</i> di media social		✓	
4	Pernah melakukan ujaran kebencian di media social		✓	

Sumber: Data hasil angket oleh beberapa mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019 FKIP Universitas Lampung

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, mengenai kesadaran hukum dalam bersosial media berkaitan dengan UU ITE, dapat dilihat bahwasannya yang pertama yakni masih terdapat mahasiswa yang kurang memahami akan isi dari Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik dimana pemahaman akan isi dari UU ITE ini adalah sebuah dasar yang sangat diperlukan bagi para pengguna media sosial, agar para pengguna media sosial dapat lebih bijak dalam hal memanfaatkan media sosial nya masing-masing.

Pada hasil penelitian pendahuluan yang kedua yakni mengenai mempercayai berita *hoax* secara langsung masih sangat tinggi dilakukan para mahasiswa, hal ini dikarenakan kesulitan dari mahasiswa atau para pengguna media sosial karena banyaknya kasus berita *hoax* yang beredar dan langsung banyak diyakini bahwa berita tersebut benar adanya. Sudah semestinya sebagai mahasiswa berperan sebagai *agent of change* artinya agen perubahan, dimana diharapkan dengan pembelajaran di perguruan tinggi banyak ilmu yang didapat dan dapat diaplikasikan ilmu tersebut di lingkungan sekitar, seperti contohnya masih terdapat sekelompok orang yang dapat dengan mudah langsung mempercayai berita *hoax* yang beredar di media sosial, disinilah peran mahasiswa sebagai agen perubahan dibutuhkan.

Selanjutnya hasil penelitian pendahuluan yang ketiga yakni masih terdapat mahasiswa yang dapat dengan mudah menyebarkan berita yang belum tau pasti kebenarannya (*hoax*), hal ini terjadi karena kurangnya selektif dari para pengguna media sosial. Sebagai pengguna media sosial harus dapat bijak dalam menyikapi sebuah berita yang ada, lebih selektif lagi jika hendak menyebarkan sebuah berita. Karena berita *hoax* yang terus-terusan disebar akan bisa membuat kecemasan di masyarakat umum, tentu hal tersebut akan merugikan.

Kemudian yang terakhir yakni masih terdapat pengguna media sosial yang pernah melakukan ujaran kebencian, dapat dilihat dari kurangnya pemahaman akan isi dari UU ITE hal ini. Berkaitan dengan hal ini banyak mahasiswa PPKn yang berpendapat bahwasannya alasan mereka masih sering melakukan hal-hal diatas dikarenakan kurangnya pemahaman akan isi dari UU ITE, dalam hal ini mahasiswa PPKn beranggapan bahwasannya saat ini masih kurangnya sosialisasi dan minat baca untuk bisa memahami lebih lanjut maksud dari masing-masing pasal yang terkandung dalam UU ITE. Maka dari hal tersebut terkait dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik kepada masyarakat terutama kepada generasi muda yang saat ini aktif menjadi pengguna sosial media atau internet. Maka dari itu peneliti merasa penting untuk meneliti **Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung**. Guna dapat melihat bagaimana peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik agar para mahasiswa dapat sadar hukum dalam menggunakan sosial media nya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum munculnya sikap kesadaran hukum dari mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung

2. Kurang optimalnya sosialisasi mengenai isi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik kepada mahasiswa
3. Mahasiswa masih kurang memahami isi dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
4. Mahasiswa masih kurang selektif membedakan berita *hoax* atau bukan yang beredar di sosial media

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka batasan masalah penelitian ini adalah Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimanakah Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya peneliti ini adalah untuk mengetahui Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.

1.6 Kegunaan Penelitian

A. Kegunaan Teoritis

secara teoritis penelitian ini berguna untuk bahan kajian dan refrensi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengkaji dampak Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung

B. Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi mahasiswa agar dapat lebih memahami isi UU ITE agar dapat menjadi warga negara yang baik.

1.7 Ruang Lingkup

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup hukum dengan kajian hukum dan kemasyarakatan karena mengkaji Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor **6843/UN26.13/PN.01.00/2021**. Pada tanggal 13 Oktober –21 Mei 2022

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum Tentang Undang-Undang ITE

1. Definisi Undang-Undang

Menurut UU RI No. 12 Tahun 2011 BAB I KETENTUAN UMUM Pasal 1 ayat (3) definisi Undang-undang adalah peraturan perundang-undangan yang dibentuk oleh Dewan Perwakilan Rakyat dengan persetujuan bersama Presiden. Di dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik pada pasal 1 ayat (1) Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, symbol, atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. (2) Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan / atau media elektronik lainnya. (3) Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.

2. Materi Muatan UU No.11 Tahun 2008 Tentang ITE

Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik merupakan hukum maya yang pertama dipunyai Indonesia, UU ITE ini muatan dan cakupan yang luas dalam mengatur ruang maya atau

cyberspace, walaupun masih terdapat pengaturan-pengaturan yang kurang lugas dan ada yang terlewat. Jika diperhatikan dengan seksama maka muatan materi yang terlihat adalah UU ITE terdapat dua model pengaturan yaitu: 1) pengaturan yang berpihak pada pemilihan materi hukum secara ketat sehingga regulasi yang dibuat bersifat sempit dan spesifik pada sektor tertentu saja. 2) pengaturan yang bersifat komprehensif dalam arti materi muatan yang diatur mencakup hal yang lebih luas disesuaikan dengan kebutuhan yang saat ini terjadi. Sehingga dalam regulasi tersebut akan tercakup aspek-aspek hukum perdata materiil, hukum acara perdata dan pidana, hukum pembuktian dan juga hukum pidana. Berdasarkan UU ITE, secara garis besar materi-materi pokok yang dirangkum, sebagai berikut: 1) asas dan tujuan. 2) informasi, dokumen dan tanda tangan elektronik. 3) penyelenggara sertifikasi elektronik dan sistem elektronik. 4) alat bukti elektronik yang diakui memiliki kekuatan hukum yang sama seperti halnya alat bukti lainnya dalam KUHAP. 5) transaksi elektronik. 6) pengaturan nama domain, hak kekayaan intelektual dan perlindungan hak pribadi. 7) perbuatan yang dilarang dijelaskan pada Bab VII (pasal 27-37) meliputi: (a) pasal 27 (Asusila, Perjudian, Penghinaan, Pemerasan). (b) pasal 28 (Berita bohong dan Menyesatkan, Berita kebencian dan Permusuhan) dll (Sidik, 2013).

3. Keberlakuan Hukum Dalam Ruang Maya

Kemajuan teknologi sekarang ini tentu tidak dapat dihindai lagi tentunya akan membawa dampak positif dan juga negatif maka dari itu diperlukannya hukum yang dapat mengontrol semua aktivitas di ruang maya atau dalam menggunakan media sosial, karena sejatinya kegiatan di media sosial ini tidak dapat dipisahkan dari pengguna yang disini adalah manusia itu sendiri dan diperlukannya lah aturan agar manusia dapat bijak dalam mengakses fasilitas internet. Karena terdapat beberapa karakteristik yang berbeda, maka hadir lah pendapat yang setuju/pro dan yang tidak setuju/kontra perihal dapat atau tidaknya hukum konvensional yang mengatur segala aktivitas dalam

media sosial. Tentunya hal ini mengakibatkan perdebatan dalam pengaturannya. Secara umum persoalan pihak yang pro dan yang kontra mengenai dapat atau tidaknya sistem hukum konvensional mengatur segala aktivitas di ruang maya yaitu:

- a) Karakteristik dari segala aktivitas yang dilakukan di internet merupakan bagian dari adanya teknologi informasi yang mana hal itu merupakan hubungan dunia atau globalisasi yang mengakibatkan tidak ada batas sehingga tidak lagi tunduk pada batasan-batasan teritorial dan berdampak pada perubahan ekonomi, sosial, teknologi dan budaya secara nyata.
- b) Sistem hukum konvensional yang lebih berfokus pada teritorial, hal ini dianggap kurang memadai dalam hal menanggapi permasalahan-permasalahan hukum yang baru timbul dan dihadirkan dari adanya aktivitas-aktivitas manusia dalam berselancar di dunia maya (Bisnis,2006).

Melalui proses penerapan aturan internet dengan hukum mengakibatkan munculnya pihak yang pro dan juga kontra yang diprakarsai oleh tiga kelompok yakni: 1) kelompok pertama adalah pihak yang menolak keseluruhan upaya agar terciptanya aturan-aturan hukum bagi segala aktivitas dalam ruang maya. Alasannya adalah karena mereka menganggap internet adalah tempat yang indah untuk demokrasi yang menyediakan berbagai ide secara bebas dan terbuka, tidak boleh dihambat oleh aturan-aturan yang didasarkan kepada sistem hukum konvensional yang berpatokan pada adanya batasan-batasan kekuasaan. 2) kelompok kedua yang menganggap penerapan sistem hukum konvensional dalam mengatur segala aktivitas dalam ruang maya mendesak agar segera dilakukan tanpa perlu menunggu usainya perdebatan akademis mengenai sistem hukum mana yang paling tepat. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa terjadinya peningkatan dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh segala aktivitas dalam ruang maya yang mana memaksa agar

terbentuknya aturan hukum yang dapat mengaturnya. 3) kelompok ketiga: dari sudut pandang dari kedua kelompok sebelumnya, yakni bahwa diperlukannya pembentukan hukum yang dapat mengatur segala aktivitas dalam ruang maya yang menerapkan prinsip-prinsip hukum secara umum dan juga hati-hati, akurat dan juga melibatkan peran masyarakat serta dapat menitik beratkan pada aspek-aspek tertentu dalam ruang maya yang menyebabkan adanya ciri tersendiri pada transaksi-transaksi melalui internet (Bhudyanto dan telekomunikasi, 2010).

4. Implementasi Undang-Undang ITE dan Kaasus-Kasus

Segala hal yang berkaitan dengan aktivitas dan kegiatan bisnis masyarakat yang menggunakan transaksi elektronik, kehadiran UU ITE sebagai payung hukum yang mencakup kepada kegiatan transaksi atau perdagangan elektronik dalam dunia maya tersebut. Sejak terbentuknya Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini timbullah masalah dari UU san uga pasal-pasal mengenai pencemaran nama baik pada undang-undang tersebut masih terdapat cacat bawaan, kesimpang siuran rumusan serta inkonsistensi hukum pidana. Pada dasarnya terbentuknya UU ITE ini untuk dapat mengatur perdagangan elektronik di internet, akan tetapi pada kenyataannya Undang-undang ini ikut juga mengatur hal-hal yang sudah diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana seperti penginaan dan juga pencemaran nama baik. Ditakutkan terdapat yang menduplikat kan tindak pidana yang justru rentan terhadap timbulnya ketidak pastian hukum sehingga menimbulkan permasalahan dalam masyarakat. Duplikasi ini pada akhirnya dapat merugikan masyarakat karena mereka tidak tahu mana perbuatan yang tidak boleh dan yang boleh dilakukan menurut hukum. Korban dari kurang jelasnya rumusan pasal tersebut dapat dijumpai, akan tetapi kejadian tersebut adalah suatu hal yang bagus dari adanya reaksi sebagian besar dari masyarakat yang melakukan penolakan terhadap bentuk

kriminalisasi tersebut. Terkhusus yang dilakukan oleh aparat hukum atas kasus pencemaran nama baik.

B. Tinjauan Umum Tentang Media Sosial

1. Pengertian media sosial

Sejatinya manusia akan tumbuh dan berkembang dengan beralan waktu dari masa kanak-kanak hingga sampai ke tahap dewasa. Sebagai makhluk sosial sejatinya diperlukannya komunikasi sehingga munculnya interaksi dengan individu lainnya. Demikian pula dengan adanya perkebangan pada teknologi yang semakin berkembang pesat. Dengan adanya teknologi sekarang ini yang mana mulainya penggunaan internet, sehingga muncullah jenis interaksi sosial yang baru dan berbeda dari sebelumnya.

Kita ketahui bersama, interaksi sosial sekarang dapat dilakukan dengan jarak yang jauh sekalipun yakni dengan menggunakan media sosial. Hadirnya media sosial untuk pertama kali di tahun 1978, pada tahun ini diciptakannya papan *Bulletin Board System (BBS)*, yaitu merupakan sebuah platform yang mengumumkan pertemanan dan saling berbagi informasi dengan mengupload nya di BBS yang mengahslkan agar dapat terbentuknya hubungan dengan orang lain dengan surat elektronik (Cahyono, 2016).

Menurut Hartono (2017) media sosial adalah sebuah media yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain yang berbasis *online*, dimana penggunaanya dapat saling berbagi, meliputi blog, jejaring sosial, forum dan dunia virtual. Sedangkan menurut Van Dijk, yang dikutip oleh Nasrullah (2012) berpendapat bahwa media sosial adalah sebuah media yang berfokus kepada ketertarikan para penggunaanya karena dimanjakan dengan berbagai fasilitas atau fitur-fitur yang mendukung mereka dalam bermedia sosial, oleh karenanya media sosial disini sebagai fasilitator *online* yakni sebagai tali sambung interaksi manusia dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, sejalan dengan pendapat Nurudin (2020) yaitu, “kita tidak boleh terpaku oleh media sosial bahkan sampai tercandu oleh media sosial, akan tetapi kita juga perlu interaksi secara langsung karena manusia adalah makhluk sosial”.Dapat disimpulkan bahwa media sosial sekarang ini merupakan salah satu kebutuhan di zaman sekarang ini.Berkaitan dengan penelitian ini khususnya pada mahasiswa, dengan adanya media sosial mereka dapat berbagi cerita dan aktivitas disetiap harinya ke dunia maya.

2. Karakteristik media sosial

Menurut Sulianta(2015) media sosial sudah menjadikan keterlibatan masyarakat global untuk memiliki kesempatan yang sama. Media Sosial adalah interaksi sosial antara manusia dalam berbagi dan bertukar informasi, hal ini mencakup gagasan dan berbagai konten dalam komunitas virtual. Sedangkan menurut Nasrullah, yang dikuti oleh Widada (2018) bahwa media sosial mempunyai ciri khas atau karakteristik diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Jaringan

Jaringan (*network*) berarti infrastruktur komputer (*hardware*) yang menghubungkan komputer yang satu dengan yang lain. Hubungan atau koneksi sangat penting karena dengan adanya koneksi maka terjadi komunikasi antar komputer melalui jaringan tersebut.

2. Informasi

Informasi menjadi yang sangat penting dari media sosial karena mereka sharing dengan informasi dari konten yang mereka sebarkan melalui jaringan yang ada. Mereka berhubungan satu sama lain melalui konten informasi. Informasi menjadi komoditas dalam masyarakat informasi (*information society*).

3. Arsip

Arsip menjadi karakter bahwa informasi yang sudah diunggah akan tersimpan dan siap untuk diakses setiap saat. Bahkan dalam proses penyimpanan bisa terjadi kapitalisasi penyimpanan tidak hanya ditempat kapan memproduksi informasi tersebut tetapi dapat disimpan oleh orang yang pernah mengaksesnya dan melakukan proses penyimpanan.

4. Interaksi Terbentuknya jaringan komunikasi antar pengguna menunjukkan bahwa interaksi antar pengguna tersebut tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau *follower* (pengikut) di dunia maya, tetapi dapat memberikan tanda emosi (*emotion icon*), mengomentari, mendesain ulang informasi bahkan men-share media lain dengan aplikasi lain.

5. Simulasi Sosial

Simulasi terjadi sebagaimana terjadi dalam kenyataan berinteraksi di dunia nyata, namun walaupun tidak merupakan realitas, tetapi inilah yang terjadi pada realitas tersendiri dalam media sosial. Simulasi terjadi bila terjadi komunikasi melalui antarmuka (*interface*) harus masuk (*login*) terlebih dahulu. Kemudian pengguna pun harus melibatkan keterbukaan identitas yang tidak saja dibaca oleh pengguna yang sedang mengakses tetapi bisa diakses oleh siapa saja.

6. Konten dan Pengguna

Konten merupakan ciri dari pemilik akun media sosial. Konten juga dimungkinkan dan diproduksi oleh pengguna lain. Dimana pengguna di satu sisi sebagai produsen konten tetapi menjadi konsumen konten tersebut.

7. Penyebaran (*Share/sharing*)

Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dari dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya. Penyebaran dapat melalui konten dan juga melalui perangkatnya yang dapat memperluas jaringan konten

tersebut. Umumnya media sosial mempunyai fasilitas tombol share pada perangkatnya.

Adapun menurut Rasyidah (2017), indikator pada penggunaan media sosial sebagai berikut:

1. Alokasi waktu mengakses media sosial
2. Akun media sosial yang dimiliki
3. Kegunaan/alasan menggunakan media sosial
4. Dampak positif dan negatif penggunaan media sosial

Berdasarkan definisi dan karakteristik tersebut, yaitu dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media sosial merupakan aspek yang cukup berpengaruh dikalangan masyarakat yang dapat mempermudah dalam berkomunikasi, bersosialisasi, mencari jaringan, menemukan informasi, dan lain sebagainya. Dengan adanya media sosial ini masyarakat dapat memanfaatkan dengan akses jaringan internet dan juga media sosial ini dapat diakses dan digunakan oleh semua kalangan.

Tidak hanya itu media sosial juga memberikan suatu peluang yang dapat dimanfaatkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya contohnya dengan menawarkan produknya yang kemudian diposting ke media sosial masing-masing. Namun dalam hal ini media sosial memberikan pengaruh terhadap kedekatan hubungan interaksi secara langsung karena tidak dapat di pungkiri bahwa media sosial ini dapat menjadi candu terhadap penggunaanya.

3. Klasifikasi Media Sosial

Klasifikasi atau jenis dari media sosial ini sangat beragam sesuai dengan pemanfaatan yang ada. Selain itu jenis media sosial ini merupakan suatu inovasi yang terus terbaru seiring berkembangnya jaman. Menurut Tosepu (2018) menyebutkan bahwa media sosial memiliki berbagai ragam dan jenis

sesuai dengan pengaplikasian serta kegunaannya. Adapun jenis-jenis media sosial beserta kegunaannya adalah sebagai berikut:

a) Media sosial video *sharing*

Media sosial ini berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan video yang diunggah oleh pengguna serta menyediakan streaming video yang beragam secara audio visual. Contohnya adalah video musik, hiburan, berita, dan lain-lain. Sejauh ini, media sosial video *sharing* yang paling populer di kalangan masyarakat adalah *Youtube*.

b) Aplikasi Media Sosial Mikroblog

Aplikasi mikroblog termasuk yang paling mudah digunakan dibandingkan dengan program-program media sosial lainnya. Cukup hanya dengan menginstal aplikasinya dan adanya jaringan internet saja sudah cukup untuk mengakses aplikasi media sosial mikroblog ini. Di Indonesia aplikasi media sosial mikroblog yang sangat populer antara lain *twitter* dan *tumblr*.

c) Aplikasi Media Sosial Berbagi jaringan sosial

Aplikasi ini memungkinkan orang-orang untuk berkomunikasi, berhubungan, dan berorganisasi secara *online*. Pada penerapannya aplikasi ini lebih mengutamakan berkomunikasi atau berhubungan secara santai dan pribadi seperti kepada saudara, keluarga, teman dan lain-lain. Contoh aplikasi media sosial berbagi jaringan sosial yang populer di Indonesia adalah *Facebook*, *Path* dan *Google+*.

d) Aplikasi Berbagi Jaringan Profesional

Pengguna atau user dari aplikasi berbagi jaringan profesional biasanya adalah kaum pelajar seperti mahasiswa, pengamat, dan peneliti. Tidak jarang juga beberapa siswa-siswa mengakses aplikasi ini. Mereka yang mengakses aplikasi berbagi jaringan profesional ini bisa disebut juga kalangan akademik yang berpengaruh dalam pembentukan opini masyarakat. Oleh karena itu, aplikasi ini efektif untuk menyebarkan dan mensosialisasikan peraturan-peraturan yang ada. Beberapa aplikasi

berbagi jaringan yang populer di Indonesia adalah LinkedIn, Scribd, dan Slideshare.

e) Aplikasi berbagi foto

Di Indonesia aplikasi berbagi foto ini sangat populer salah satu contoh yang paling berpengaruh adalah media sosial Instagram. Adapun aplikasi ini hanya berfokus menampilkan tulisan dan foto.

Dari definisi klasifikasi diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan teknologi yang mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, web blog, foto, video, wiki, dan dunia *virtual*. Kemudian media sosial yang mempunyai pengaruh terhadap pembentukan perilaku yaitu adanya media sosial *instagram, facebook, twitter* dan lain sebagainya. Sehingga dalam hal ini media sosial ini digunakan masyarakat sebagai alat interaksi dan media informasi yang dilakukan secara *online*.

4. Peran dan Fungsi Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu media online yang banyak digunakan diseluruh lapisan masyarakat yang memudahkan untuk berinteraksi, berpartisipasi, berbagi, dan membuat dunia virtual. Seperti halnya yang kita ketahui bahwa media sosial merupakan situs yang dimana setiap para penggunanya bisa membagikan atau mencari informasi yang terhubung langsung dengan orang lain atau teman-temannya. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Tosepu (2018) bahwa media sosial memiliki beberapa kelebihan seperti membangun hubungan, kesederhanaan, jangkauan global serta terukur. Dalam perkembangannya banyak sekali peranan media sosial yang dapat mempermudah interaksi online ini memberikan peluang bagi semua masyarakat, memberikan wadah dalam mendapatkan dan mencari informasi. Peranan media sosial bagi kehidupan tidak hanya dalam bidang pendidikan, melainkan peran media sosial ini yaitu berguna dalam bidang bisnis, membangun kerjasama, mengekspresikan diri, membangun

demokrasi partisipatif, bersosialisasi, sumber informasi, mendidik, menghibur, membangun reputasi dan jejaring sosial. Sehingga dalam hal ini masyarakat ataupun mahasiswa diharapkan haruslah bijak dalam menggunakan dan memanfaatkan media sosial ini.

Dengan begitu berarti peran media sosial dikalangan masyarakat mempunyai kedudukan yang tinggi. Dimana media sosial dijadikan sebagai salah satu kebutuhan yang dapat memebentuk pola perilaku dalam berbagai bidang kehidupan pada saat ini. Hal tersebut tentunya membawa manfaat atau kegunaan dari media sosial. Menurut Tosepu (2018) fungsi media sosial diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media sosial adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web. Media sosial berhasil mentransformasikan praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (*on to many*) ke dilaam praktik komunikasi dialogis antara banyak audience (*many to many*).
- 2) Media sosial mendukung adanya demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentranformsi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

Selain itu, terdapat pendapat lain menurut Puntoadi (2011) penggunaan media sosial berfungsi sebagai berikut:

- 1) Keunggulan membangun personal branding melalui media sosial adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audiensi lah yang akan menentukan.
- 2) Media sosial memberikan kesempatan yang berfungsi interaksi lebih dekat dengan konsumen.

- 3) Media penyampaian peran secara cepat dan luas tentu bisa membantu seseorang untuk mempromosikan produknya.
- 4) Media sosial berperan dalam membangun hubungan ataupun relasi, bahkan dari jarak jauh karena media sosial memiliki jangkauan global.
- 5) Media sosial dapat berperan dalam membantu sistem administrasi, memberi dan mendapatkan informasi, melihat peluang dan pasar, perencanaan dan lain sebagainya.

Dalam hal ini berarti bahwa media sosial sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan salah satu penyebab dari maraknya penggunaan media sosial. Sehingga para pembuat web developer berlomba-lomba dalam menumbuhkan media sosial seperti media sosial Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Tiktok, dan media sosial yang lainnya.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial mempunyai peran dan fungsi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Media sosial dimanfaatkan oleh masyarakat di semua bidang kehidupan. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta perkembangan media sosial berbagai jenis fitur akan menambah jumlah manfaat yang bisa didapatkan dari media sosial. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa media sosial juga dapat menyebabkan adanya perubahan sosial, sebagaimana menurut Ferley (dalam Irwan dan Idradin, 2016) bahwa perubahan sosial merupakan perubahan kepada pola perilaku, hubungan sosial, lembaga, dan struktur sosial pada waktu tertentu. Sehingga dalam hal ini penggunaan media sosial yang banyak sekali manfaat yang sekiranya dapat digunakan dengan baik oleh masyarakat.

5. Dampak Penggunaan Media Sosial

Globalisasi membawa beberapa pengaruh terhadap tatanan perilaku masyarakat dunia. Hal ini ditandai dengan adanya media sosial. Media sosial digunakan sebagai sarana komunikasi dalam hal ini tentunya memiliki dampak terhadap perubahan kehidupan sehari-hari. Pada saat ini media sosial sering sekali digunakan dengan tidak mengenal kalangan. Namun penggunaan media sosial tersebut terkadang hanya untuk mencapai popularitas.

Menurut Aljawi (2012) media sosial juga memberikan dampak yang positif yaitu diantaranya:

- 1) Semakin mudahnya berinteraksi dengan orang lain Karena dapat berkomunikasi secara *live*. Para pengguna jejaring sosial dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang lain. Bahkan tak lagi terpengaruh oleh jarak yang sangat jauh. Selain itu, dengan adanya situs jejaring sosial, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat.
- 2) Sarana promosi Keunggulan lainnya media ini dapat digunakan sebagai sarana promosi suatu barang, komunitas dan lain-lain.
- 3) Sarana sosialisasi program pemerintah Di negara Indonesia, pemerintah banyak melakukan sosialisasi dalam berbagai hal pendidikan, kesehatan, politik, penanggulangan bencana, ekonomi, dan informasi yang lain. Selain menggunakan media cetak, pemerintah mensosialisasikan programnya melalui situs jejaring sosial. Salah satu contohnya yaitu kampanye dalam pemilu.

Sedangkan menurut Tosepu (2018) dampak negatif dari adanya media sosial antara lain:

- 1) Menciptakan identitas baru yang sama sekali tidak sesuai dengan identitas diri dan pencurian identitas misalnya dengan membuat akun facebook seorang artis dan membuatnya seolah-olah milik artis tersebut.
- 2) Penyalahgunaan dan pencurian seperti foto, dokumen dan lain sebagainya. Misalnya menumbuhkan konten yang berisi *hoax*, komsumtif, menjadi

tertarik dengan berbagai iklan dan melakukan pembelian menggunakan kartu kredit tanpa berfikir panjang dan mempermudah penyebaran virus misalnya dengan membuat konten berisi link yang menuju laman tertentu yang disisipi oleh virus.

- 3) Kejahatan dunia maya (*cybercrime*). Kejahatan dunia maya sangatlah beragam diantaranya, carding, hacking, cracking, phishing, dan spamming. Dengan kemampuan informasi yang dimiliki oleh internet, pornografi pun merajalela.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dengan peran yang sudah sangat signifikan dalam komunikasi modern. Selain itu, penggunaan media sosial perlu untuk dilakukan pembatasan dalam penerimaan informasi. Karena penggunaan media sosial yang terlalu sering akan menimbulkan konten yang negatif. Misalnya konten yang berisi dengan ujaran kebencian yang akan mempengaruhi jiwa. Membuat kecanduan sehingga setiap kali terhubung dengan ujaran kebencian kita akan terus mencari konten yang berisi ujaran kebencian.

C. Tinjauan Umum Tentang Kesadaran Hukum Bersosial Media

1. Definisi Kesadaran Hukum

Secara terminologi kesadaran hukum adalah keinsafan akan yang dilakukannya berbarengan dengan keadaan yang dialaminya. Berbicara mengenai kesadaran hukum tidak dapat lepas dikaitkan dengan manusia sebagai individu dan juga anggota masyarakat. Sejatinya manusia sebagai individu sudah semestinya harus selalu memperhatikan dirinya sendiri. Dan manusia sebagai anggota masyarakat yang sejatinya merupakan makhluk sosial sudah hakikatnya melakukan interaksi dengan orang lain sehingga terjadilah komunikasi diantaranya. Kesadaran adalah sikap atau perilaku memahami atau tahu serta patuh terhadap aturan dan juga ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Kesadaran hukum tidak dapat dipisahkan dari tujuan hukum itu sendiri, sejatinya tujuan hukum mendukung perkembangan martabat manusia, sehingga tujuan konkritnya yaitu melindungi seluruh manusia dan juga masyarakat. Yang pada intinya adalah mengayomi masyarakat demi menumbuhkan penghormatan akan adanya kodrat dan martabat manusia (Widjaja,1982).

Menurut Wignjoesobroto (dalam Fuad,2010) kesadaran hukum adalah kemauan masyarakat dalam bersikap agar dapat sesuai dengan aturan hukum yang telah berlaku.Kesadaran hukum memiliki 2 dimensi yakni kognitif dan juga afektif.Kognitif ialah pengetahuan mengenai hukum yang didalamnya mengatur mengenai perilaku baik yang dilarang maupun yang diperintahkan agar sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.Sedangkan afektif ialah suatu tindakan yang berupa pengakuan bahwasannya hukum sudah semestinya dipatuhi. Menurut Abdurrahman mengenai kesadaran hukum yaitu suatu kesadaran akan nilai-nilai hukum yang berlaku pada kehidupan manusia agar dapat taat dan juga patuh pada hukum tersebut.

Sedangkan menurut (Soerjono Soekanto,1982) kesadaran hukum adalah kepatuhan seseorang ataupun suatu kelompok terhadap hukum dari suatu hal secara luas yakni diantaranya adalah mengenai masalah pengetahuan, pengakuan, serta penghargaan terhadap hukum.Kesadaran hukum ini berpusat kepada pengetahuan hukum dengan begitu pengetahuan hukum akan bertumbuh menjadi pengakuan dan penghargaan kepada aturan-aturan hukum yang kemudian akan muncul sikap kepatuhan hukum.

Sedangkan (Menurut Salman,O dan Susanto,A.,F, 2008) kesadaran hukum ialah nilai-nilai yang ada pada manusia mengenai hukum yang sudah ada atau hukum yang diharapkan ada. Kesadaran hukum tak jarang selalu

dihubungkan dengan perilaku seseorang contohnya seperti jika seseorang dalam sikap sehari-harinya melakukan penyimpangan dari hukum yang berlaku maka artinya rendahnya tingkat kesadaran orang tersebut dan sebaliknya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kesadaran hukum adalah kesadaran yang ada pada diri manusia itu sendiri terhadap hukum yang berlaku yakni akan terlihat dalam bentuk sikap kepatuhan dan ketidak patuhan terhadap hukum. Dengan akal sehatnya manusia tentu akan dapat membedakan sikap atau perilaku yang baik dan yang tidak baik untuk dilakukan.

2. Faktor- Faktor Kesadaran Hukum

Menurut Soerjono Soekanto ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran hukum yaitu:

a. Pengetahuan tentang ketentuan hukum

Masih terdapat suatu golongan di masyarakat yang kurang dalam hal memahami adanya ketentuan hukum yang ditujukan bagi diri individu tersebut. Pada dasarnya semua ketentuan-ketentuan hukum yang telah sah akan tersebar dengan luas seiring berjalannya waktu hingga secara umum pada mengetahuinya.

b. Pengakuan terhadap ketentuan hukum

Masyarakat yang telah mengakui akan adanya ketentuan-ketentuan hukum berarti masyarakat tersebut telah mengetahui isi dan juga tujuan dari norma-norma hukum yang telah sah. Tidak menjadi masyarakat yang dengan sadar mengakui ketentuan-ketentuan hukum akan dapat mematuhi dengan mandiri, terkadang juga dijumpai masyarakat yang sudah mengakui ketentuan hukum lebih condong untuk mematuhi.

c. Penghargaan terhadap hukum

Penghargaan terhadap ketentuan hukum adalah tindakan yang diperlihatkan oleh masyarakat mengenai sudah sejauh manakah mereka dalam menerima suatu ketentuan hukum yang berlaku. Melanggar ataupun mematuhi hukum tersebut, karena kepentingan mereka terjamin pemenuhannya.

3. Hakikat Kesadaran Hukum

Pada hakikatnya kesadaran hukum satu diantaranya adalah mengenai kebudayaan hukum, yang berisikan ajaran-ajaran kesadaran hukum lebih banyak permasalahan kesadaran hukum yang diakui sebagai pihak yang netral antara hukum dengan perilaku manusia, baik itu secara kelompok ataupun individu (Soekanto, S dan Abdullah, M, 1982). Kebudayaan hukum ini berhubungan pada aspek-aspek kognitif dan perasaan yang dianggap sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara hukum dengan pola-pola perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap masyarakat tentunya mempunyai kebutuhan primernya masing-masing, dan masyarakat menetapkan pengalaman yang berhubungan dengan faktor-faktor pendukung ataupun penghambat dalam hal pemenuhan kebutuhan primernya.

Sistem nilai-nilai yang mencakup hakikat diantaranya adalah:

- 1) Merupakan abstraksi dari adanya pengalaman dari individu sebagai dampak adanya proses interaksi sosial yang dilakukan secara terus-menerus.
- 2) Harus selalu terisi dan bersifat dinamis, karena pada dasarnya kepada interaksi sosial yang dinamis juga.
- 3) Merupakan satu kriteria agar dapat memilih tujuan-tujuan di dalam kehidupan sosial
- 4) Merupakan suatu hal yang menjadi inisiatif individu ke arah pemenuhan keinginan dalam hidupnya, yang mana nilai-nilai tersebut termasuk pada faktor yang sangat penting dalam menuntun kehidupan sosial dan juga kehidupan pribadi (soekanto,2020)

Beberapa hal diatas dapat dipergunakan sebagai indicator atau petunjuk agar dapat mengetahui nilai-nilai warga masyarakat ataupun kelompok-kelompok dan individu-individu tertentu walaupun sistem nilai-nilai hadir dari adanya proses interaksi sosial, akan tetapi jika akhirnya sistem tersebut sudah melembaga dan menjiwai maka sistem nilai-nilai tersebut akan dianggap seperti berada di luar dan diatas para warga masyarakat pada umumnya yang berkaitan. Dengan demikian manusia akan hidup pada struktur pola perilaku dan juga struktur kaidah untuk hidup. Pola-pola hidup tersebut merupakan suatu susunan dari pada kaidah-kaidah yang erat hubungannya dengan 2 aspek kehidupan diantaranya kehidupan pribadi kehidupan antara individu (Yanuar dan Prangsi, 2020)

Oleh karena itu kesadaran hukum adalah pengertian yang abstrak didalam diri manusia itu sendiri. Mengenai kepantasan antara ketertian dengan ketentraman yang diinginkan atau yang pantas. Kesadaran hukum berkaitan dengan nilai-nilai yang hadir sehingga tumbuh dan berkembang dalam masyarakat. Dengan begitu masyarakat diharapkan dapat mentaati hukum bukan dikarenakan paksaan, akan tetapi karena hukum itu sudah sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku pada masyarakat. Pada hal ini sudah terjadi internalisasi hukum dalam masyarakat. Validitas hukum terletak pada nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat (Juandi,A, 2016).

4. Unsur-Unsur Kesadaran Hukum

Ada beberapa unsur-unsur kesadaran hukum menurut B. Kutchinsky (dalam Soekanto,1977) dalam bukunya yang berjudul “Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum” yaitu:

- 1) Pengetahuan akan peraturan-peraturan hukum adalah kesadaran pada kenyataan bahwasannya segala jenis perilaku sudah diatur oleh hukum.

- 2) Pemahaman akan isi peraturan-peraturan hukum yaitu segala informasi yang dimiliki seseorang yang berisikan mengenai muatan permasalahan terhadap peraturan normatif
- 3) Sikap terhadap peraturan-peraturan hukum yakni:
 - a) Suatu kebiasaan untuk menyetujui suatu norma hukum atau aturan yang pantas untuk dipatuhi sebagai bagian dari hukum yang berlaku tersebut.
 - b) Suatu kebiasaan agar dapat menyetujui suatu norma hukum atau aturan karena dianggap sebagai sesuatu yang memberikan faedah atau keuntungan.
- 4) Perilaku hukum yakni perilaku yang dikehendaki secara hukum. Setiap unsur diatas menunjukkan tingkat kesadaran hukum dari tingkat yang terendah sampai dengan yang tertinggi (Soekanto,S, 1977).

5. Nilai-nilai Urgensi Kesadaran Hukum Bersosial Media

Menurut Soekanto (dalam Sumaryati, 2015) nilai-nilai yang berlaku di masyarakat yang menentukan tingkat kesadaran hukum pada individu itu merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan bermasyarakat. Kebutuhan utama dalam masyarakat tersebut diantaranya adalah:

- 1) Merupakan sebuah gambaran yang sudah dilalui atau bisa dikatakan dari pengalaman-pengalaman pribadi sebagai efek dari adanya proses interaksi sosial yang dilakukan secara berkelanjutan.
- 2) Senantiasa selalu ditumbuhkan secara terus-menerus, karena didasarkan pada interaksi sosial yang terus-menerus pula
- 3) Merupakan suatu kriteria-kriteria agar dapat menentukan tujuan-tujuan di dalam kehidupan sosial
- 4) Merupakan sesuatu yang menjadi pemantik manusia dalam pemenuhan keinginan dalam hidupnya, olehh karena itu nilai-nilai adalah faktor

penting yang mengarahkan kehidupan sosial ataupun kehidupan pribadi manusia.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian ini dilakukan oleh Adi Rio Arianto, *et.al.* pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Peran UU ITE (UU No. 11 Tahun 2008) dan Etika Masyarakat Siber Menumbuhkan Perilaku Positif Berjiwa Pancasila di Dunia Maya bagi Masyarakat Kota Tangerang”. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan subjek penelitian adalah masyarakat kota Tangerang RT 03 dan RW 01 di jalan Sandartex No. 106, Kelurahan Rempoa, Kecamatan Ciputat Timur, kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi UU ITE berdampak positif bagi masyarakat kota Tangerang melalui: pertama, masyarakat Kota Tangerang dapat berkontribusi sebagai agen sosial pencegahan secara dini dan mengatsi radikalisme daring, hoaks dan persekusi daring di lingkungannya melalui perbaikan mind-set pelajar dan masyarakat terkait literasi siber secara mendalam , kedua: masyarakat kota Tangerang memperoleh pemahaman tentang kode etik dan pondasi hukum melalui sosialisasi, ketiga: masyarakat kota Tangerang dapat mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan, bela negara dan Pancasila yang termuat dalam substansi UU ITE (UU No.11 Tahun 2008) guna menumbuhkan perilaku positif di dunia maya dan yang keempat: lahirnya kesadaran dimasyarakat kota Tangerang tentang pentingnya hukum dan etika di ranah siber.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terdapat pada variabel penelitian ini tidak meneliti variabel kesadaran hukum dalam bersosial media. Namun, penelitian relevankarena memiliki kesamaan pada variabel Y yaitu peran UU ITE.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Pamungkas Satya Putra, *et.al.* pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Optimalisasi Penggunaan Media Daring Terhadap Pendidikan Berkarakter dalam Upaya Menumbuhkan Masyarakat Sadar Hukum”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) dengan subjek penelitian adalah masyarakat pelayanan legal aid di kabupaten Karawang. Hasil dari penelitian ini adalah adanya kesadaran bagi masyarakat desa Sukaluyu akan pentingnya untuk selalu mematuhi protokol kesehatan seperti menggunakan masker ketika berada di luar rumah, melakukan *social distancing*, membiasakan untuk selalu cuci tangan dan lain sebagainya.

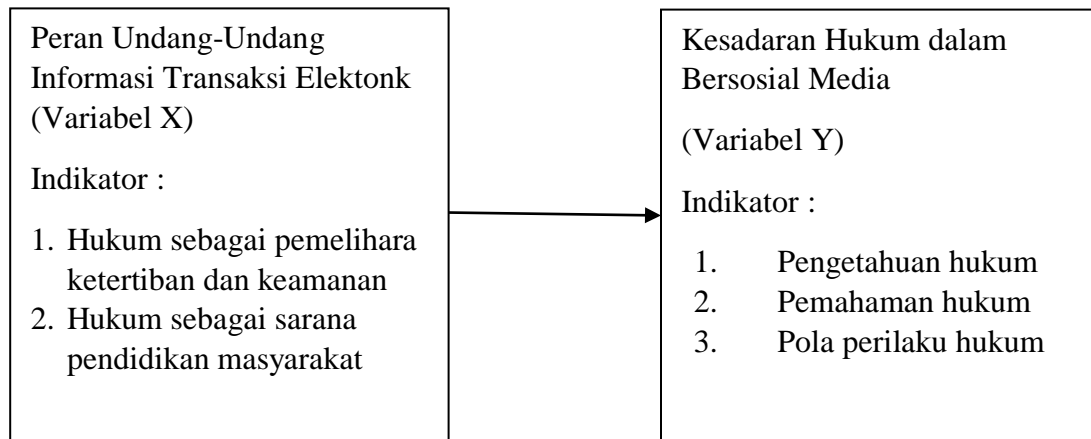
2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu bagaimana Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasannya hadirnya sosial media telah membawa dampak besar dalam kehidupan sosial bermasyarakat dimana dampak tersebut yang dimana semua elemen masyarakat dapat mengakses semua informasi yang tersebar secara nasional bahkan internasional. Dimana disini diperlukannya lah pengendali dari aktivitas bermedia sosial, maka pada tahun 2008 disahkannya lah Undang-Undang Informasi Teknologi Elektronik yang diantaranya mengatur tentang penyebaran berita bohong (*Hoax*), ujaran kebencian dan pencemaran nama baik. Maka dari itu diperlukannya kesadaran hukum dari setiap individu agar dalam bersosial tetap pada jalur yang semestinya, tentunya hal itu akan menadikan masyarakat yang cerdas. Kesadaran hukum kesadaran dari individu maupun kelompok kepada kehadiran aturan-aturan atau hukum yang berlaku. Kesadaran sejatinya tidak tumbuh karena adanya paksaan atau tekanan dari luar.

Berdasarkan hasil peneliti pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, mengenai kesadaran hukum dalam bersosial media berkaitan dengan UU ITE, faktanya dilapangan ditemukan permasalahan bahwasannya banyak dari mahasiswa PPKn yang merasa tidak paham mengenai isi UU ITE yang seharusnya dapat dipahami agar dapat meningkatkan kesadaran hukum pada diri mahasiswa dalam menggunakan sosial media nya. Selain itu juga banyak dari mahasiswa PPKn beberapa masih sering mempercayai ujaran kebencian, pencemaran nama baik dan menyebarkan berita *hoax* yang tersebar di media sosial. Berkaitan dengan hal ini banyak mahasiswa PPKn yang berpendapat bahwasannya alasan mereka masih sering melakukan hal-hal diatas dikarenakan seperti kurang nya minat untuk mempelajari UU ITE, selain itu juga yang menjadi permasalahan besar bagi mahasiswa PPKn mereka menganggap bahwasannya saat ini masih kurang nya sosialisasi dan edukasi terkait dengan UU ITE kepada masyarakat terutama kepada genarasi muda yang saat ini aktif menjadi pengguna sosial media atau internet.

Oleh karena itu peneliti merasa penting untuk meneliti Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Indikator yang digunakan dalam Undang-undang Informasi Transaksi Elektronik (Variabel X) menurut Sunaryati Hartono (1980) menyebutkan ada fungsi hukum yaitu: hukum sebagai pemelihara ketertiban dan keamanan dan hukum sebagai sarana pendidikan masyarakat. Kemudian indikator dari kesadaran hukum (Variabel Y) Menurut soekanto (1982) mengatakan jika untuk mengetahui tingkat kesadaran hukum masyarakat ada indikator yang dijadikan tolak ukur yakni pengetahuan hukum, pemahaman hukum dan pola perilaku hukum.

Berikut ini berdasarkan uraian diatas maka kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 : tidak adanya Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.
2. H_i : adanya Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20 dan *Microsoft excel 2007*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran UU ITE dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media. Data penelitian yang nantinya diperoleh adalah berupa skor (angka) dan proses melalui pengolahan data menggunakan statistik, serta selanjutnya akan dideskripsikan guna mendapatkan gambaran mengenai variabel bagaimana peran UU ITE dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media .

Penelitian ini dilakukan karena peneliti juga ingin melihat peran antar variabel bebas yaitu Peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan variabel terikat yaitukesadaran hukum bersosial media.Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis peran UU ITE dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media menggunakan teknis analisis *product moment person*, karena data yang digunakan adalah skala interval.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan salah satu elemen penting di dalam sebuah penelitian, karena keberadaan dari populasi akan menentukan validitas data yang akan diperoleh hasil suatu penelitian. Sejalan dengan pemaparan di atas Sugiyono (2014) menyatakan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang

didalamnya terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari guna kemudian peneliti akan menarik kesimpulan dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019 yang terdiri dari 2 kelas di masing-masing angkatannya dengan total 65 orang mahasiswa aktif pada mahasiswa PPKn angkatan 2018 sedangkan mahasiswa PPKn angkatan 2019 yang aktif berjumlah 64 mahasiswa, jumlah tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1Jumlah Populasi Mahasiswa PPKn Aktif angkatan 2018 dan 2019

No.	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1	PPKn 2018	65
2	PPKn 2019	64.

Sumber : Absensi PPKn 2018& 2019

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan di teliti oleh peniti (Arikunto, 2001). Menurut Arikunto (2019) menjelaskan bahwasannya apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10- 15% atau 20-25% atau lebih.

Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 10% dari jumlah populasi yang ada serta dihitung dengan menggunakan rumus Taro Yamene sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

N = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi (ditetapkan 10%)

(Riduan dan Akdon, 2009)

$$n = \frac{129}{129 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{129}{129 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{129}{2,29 + 1} = \frac{129}{3,29} = 56,33 = 56$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 56 responden.

Kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel menurut jumlah mahasiswa yang berada di masing-masing sampel menurut jumlah mahasiswa yang berada di masing-masing angkatannya secara *random sampling* dengan rumus sebagai berikut :

$$ni = \frac{Ni}{N} . n$$

Keterangan :

ni = Jumlah sampel menurut jumlah kelas

N = Jumlah sampel seluruhnya

Ni = Jumlah populasi menurut jumlah kelas

N = Jumlah populasi seluruhnya

(Riduan dan Akdon, 2009)

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat diperoleh jumlah sampel menurut jumlah masing-masing angkatan sebagai berikut :

$$\text{PPKn angkatan 2018} = \frac{65}{129} \times 56 = 28,21 = 28 \text{ mahasiswa}$$

$$\text{PPKn angkatan 2019} = \frac{64}{129} \times 56 = 27,78 = 28 \text{ mahasiswa}$$

Tabel 3.2 Jumlah mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019 FKIP Universitas Lampung Yang Menjadi Sampel

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Sampel
1.	PPKn 2018	65	28
2.	PPKn 2019	64	28
Jumlah		129	56

Sumber : Data Telah Diolah Oleh Peneliti Pada Bulan Desember 2021

Berdasarkan tabel diatas, sampel pada penelitian ini yang diambil adalah sebesar 10% dari jumlah populasi mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019 FKIP UniversitasLampung yang melebihi 100 dengan jumlah 129 maka didapat sebanyak 56 responden

3.3 Variabel Penelitian

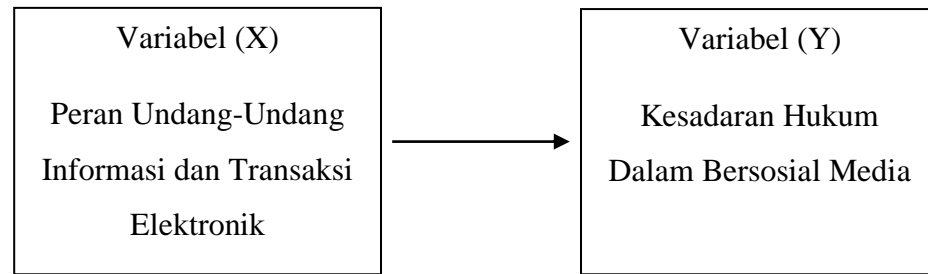
Menurut Ansori dan Iswati (2019) menyatakan bahwasannya variabel penelitian adalah sebuah pengelompokkan yang didapatkan dari dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadikan suatu sebab sebagai pengaruh didalam suatu variabel lain (Anindya, 2017).Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah Peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (X).

2. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel lain (Anindya, 2017). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Kesadaran Hukum Dalam Bersosial Media (Y).



Gambar 3.1. Keterkaitan Antar Variabel X dan Y

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual pada variabel ini merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan didalam penelitian ini terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

UU ITE adalah Undang-Undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik. Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik memiliki tujuan diantaranya: mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, memberikan rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi.

b) Kesadaran Hukum

Kesadaran hukum adalah inisiatif yang terbentuk dalam individu ataupun kelompok tanpa adanya tekanan, paksaan dari luar. Sadar hukum artinya kesadaran diri akan hadirnya hukum yang berlaku. Sadar

sejatinya tahu betapa pentingnya hukum itu dibuat dan tujuannya. Contoh dari kesadaran hukum dapat dilihat dari sikap mahasiswa dalam menggunakan sosial medianya dengan bijak, jika di dalam diri sudah terbentuk kesadaran hukum maka dalam penggunaan sosial media tidak akan melakukan hal-hal yang melanggar aturan yang berlaku, maka sudah selayaknya lah individu yang sudah sadar akan hukum akan selalu mematuhi aturan yang berlaku dan tidak sampai melanggarnya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah bentuk definisi dari variabel-variabel yang akan diteliti secara operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut (Sarwono, 2017). Oleh karena itu, terdapat beberapa konsep dalam penelitian ini yang perlu untuk di operasionalkan, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peran yang didapatkan serta yang ditimbulkan setelah berlakunya UU ITE pada tahun 2008 terhadap kesadaran hukum di mahasiswa PPKn 2018 & 2019.

Indikator yang digunakan pada UU ITE (Variabel X) menurut Sunaryati Hartono (1980) sebagai berikut:

- 1) Hukum sebagai pemelihara ketertiban dan keamanan
- 2) Hukum sebagai sarana pendidikan masyarakat

b. Kesadaran Hukum

Kesadaran hukum adalah sikap sadar/tahu betapa pentingnya aturan-aturan atau hukum yang berlaku tersebut. Kesadaran sejatinya ada tanpa perlu paksaan dan tekanan dari eksternal diri. Berdasarkan judul penelitian yaitu Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Maka, terdapat

indikator yang digunakan dalam sadar hukum mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung setelah mengetahui isi UU ITE, menurut soekanto (1982) adalah

- 1) Pengetahuan hukum
- 2) Pemahaman hukum
- 3) Sikap hukum

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini akan menggunakan butir-butir soal yang didalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan peran Undang-Undang Informasi dan Teknologi dalam menumbuhkan kesadaran hukum dalam bersosial media. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan variabel (Y) kesadaran hukum. Selain itu, dalam mengukur variabel ini nantinya akan menggunakan alat ukur berupa angket yang berisikan soal. Angket yang disebut dan diberikan kepada responden bersifat tertutup.

Skala angket yang digunakan didalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *likert* sejatinya dapat digunakan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Instrument penelitian dalam skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kualifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat melakukan perhitungan. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berperan

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dinyatakan berperan dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media apabila

mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung mampu menunjukkan sikap sadar hukum dengan baik dalam menggunakan sosial medianya.

2. Cukup Berperan

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dinyatakan cukup berperan dalam menciptakan kesadaran hukum bersosial media apabila mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung mampu menunjukkan sikap sadar hukum yang baik dalam menggunakan sosial medianya akan tetapi belum sepenuhnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat memberikan dampak dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung.

3. Kurang Berperan

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dinyatakan tidak berperan dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media apabila mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung tidak mampu menunjukan sikap sadar hukum dalam bersosial media dengan baik.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada hakikatnya data merupakan sebuah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka (Arikunto,2019). Oleh karena itu teknik pengumpulan data adalah sebuah cara yang digunakan untuk memperoleh pencatatan dalam segala informasi berupa fakta dan angka atau hal-hal sebagian atau ukuran keseluruhan mengenai suatu variabel atau seluruh populasi secara lengkap sehingga harapannya dapat menjadi pendukung keberhasilan dalam sebuah penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni teknik pokok dan teknik pendukung.

1. Angket

Angket adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuisioner untuk kemudian diisi langsung oleh responden

seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun sebuah informasi data (Fathoni,2011).Penelitian ini menggunakan teknik angket sebagai teknik pokok untuk mengumpulkan data berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden mengenai peran UU ITE dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media.Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden.Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah mahasiswa PPKn angkatan 2018 dan 2019 FKIP Universitas Lampung. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden dapat menjawab dengan tiga alternative jawaban (setuju, kurang setuju dan tidak setuju), kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checkbox* pada jawaban yang telah dipilih serta jawban yang diberikan memiliki bobot nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawban dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Untuk jawban yang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau angka tiga (3)
- b) Untuk jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai dua (2)
- c) Untukjawaban yang tidak sesuai dengan harapan maka akan diberikan skor atau nilai satu (1)

Berdasarkan keterangan diatas, maka nantinya akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai tiga (3) sedangkan nilai terendahnya adalah mendapatkan nilai atau skor satu (1).

2. Wawancara

Menurut Sgugiyono (2019) wawancara adalah sebuah cara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti berkeinginan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti. Oleh karena itu, wawancara adalah sebuah proses pengajuan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber yang berguna untuk

mengumpulkan data yang mendukung untuk penelitian dalam melakukan kegiatan penelitian.

Wawancara dalam hal ini dilakukan secara acak kepada responden mahasiswa secara *online* ataupun *offline* jika tidak terbatas waktu dan pandemi sudah mulai turun angka penyebarannya maka akan dilakukan secara *offline* agar dapat efisien dalam waktu. Tidak menutup kemungkinan apabila peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Suharsini Arikunto (2006) validitas merupakan sebuah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sedangkan menurut Azhar dan Ardi (2008) menjeaskan validitas adalah sebuah skala pengukuran dikatakan valid apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang diukur.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa uji validitas merupakan suatu control khusus terhadap teori-teori yang telah menghasilkan indikator variabel yang telah disesuaikan dengan tujuan serta isi dari butir soal yang dilakukan melalui koreksi angket dan konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas didalam penelitian ini maka dilakukan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solutin* (SPSS). Adapun kriteria diterima

atau tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Priyanto,2008). Berdasarkan nilai korelasi:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikan:

- 3) Jika nilai signifikan $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.
- 4) Jika nilai signifikan $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid,

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu instrumen cukup serta dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah baik (Suharsini Arikunto,2011). Sedangkan menurut Sekara (dalam Wibowo,2012) kriteria penilaian uji reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Koefisien Reliabilitas

No.	Nilai Interval	Kriteria
1	<0,20	Sangat Rendah
2	0,20-0,399	Rendah
3	0,40-0,599	Cukup
4	0,60-0,799	Tinggi
5	0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Wibowo (2012)

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikan 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini)

dan $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo,2012):

1. Jika $r_{hitung} (r_{\alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/ Pernyataan tersebut reliable.
2. Jika $r_{hitung} (r_{\alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/ Pernyataan tersebut tidak reliable

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan dengan program SPSS adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/ Pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
2. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
3. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah hasil data dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang digunakan untuk membuat suatu kesimpulan. Analisis data juga bertujuan untuk menyederhanakan suatu informasi baru yang nantinya akan lebih mudah untuk dipahami. Analisis data pada penelitian ini akan dilakukan sebagai uji prasyarat analisis dan analisis akhir atau uji hipotesis.

A. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis data frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (peran undang-undang informasi dan transaksi elektronik) dan angket (kesadaran hukum). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta presentase tingkat peran dari Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai upaya sadar hukum. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = besarnya presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang dapat ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Arikunto,2019).

B. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu percobaan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan

SPSS 20 untuk memperoleh koefisiensinya. Dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *kolmogorv smirnov*, karena sampel yang digunakan agar mempunyai skala yang besar ≥ 50 .

Menurut Sugiyono (2008) Pedoman dalam pengambilan hasil akhir menggunakan uji *kolmogrov* adalah jika nilai Sig. Atau probabilitas (p) $\geq 0,05$ data berdistribusi normal dan jika nilai Sig. Atau probabilitas (p) $\leq 0,05$ data berdistribusi tidak normal. Hal ini dilakukan untuk menentukan data statistik yang digunakan. Jika data berdistribusi normal dapat digunakan metode statistik parametrik, sedangkan jika data tidak berdistribusi tidak normal maka dapat menggunakan metode nonparametrik.

2. Uji Linier

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Variabel X) dan Kesadaran Hukum Bersosial Media (Variabel Y) mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas biasanya digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS 20 dengan menggunakan *Test For Liniarity* pada taraf sig 0,05 dan dua variabel dapat dikatakan mempunyai hubungan apabilasignifikan linier berkurang dari 0,05 (Priyanto,2008).

C. Analisis Data

1. Uji Regresi Sederhana

Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (*anov*) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang ($k-2$) dan dk penyebut ($n-k$), maka regresi linier.

Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat peran antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (X) Dalam Menumbuhkan Kesadaran hukum Bersosial Media (Y).

Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan :

Y = Subyek pada variabel dependent

X = Prediktor

α = Harga Y ketika harga X = 0 (Harga Konstant)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono,2019).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (X) sebagai variabel bebas dengan Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi linier sederhana untuk memperoleh koefisien signifikannya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka ada peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (X) dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media (Y).
- b. Jika signifikan (Sig) lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (X) dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- a. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ atau $54-2$ dan $\alpha 0,05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
- b. Apabila probabilitas (Sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

3.9 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan suatu bentuk upaya mempersiapkan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis didalamnya meliputi adanya perencanaan, prosedur sampai dengan pelaksanaan penelitian di lapangan. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut:

A. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini penulis mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya penulis mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada tanggal 27 September 2021 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Drs. Berchah Pitoewas, M.H. dan pembimbing pembantu yaitu Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.

B. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapat surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 6843/UN26.13/PN.01.00/2021 pada tanggal 13 Oktober 2021. Maka

penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2018 dan 2019. untuk mengetahui peran UU ITE dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Penelitian ini ditunjang oleh beberapa literatur dan arahan dari dosen pembimbing.

C. Pengajuan Rencana Penelitian

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur dalam memperoleh persetujuan untuk melaksanakan seminar proposal. Melalui beberapa tahapan yaitu dari adanya perbaikan proposal samapi dengan akhirnya proposal disetujui oleh pembimbing II pada tanggal 17 Desember 2021 dan pembimbing I pada tanggal 30 Desember 2021. Kemudian seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 14 february 2022. Adapun tujuan dari diadakan nya seminar proposal tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi. Setelah selesai melaksanakan seminar proposal, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari dosen pembahas.

D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mempersiapkan angket atau kuisisioner yang akan diberikan kepada responden berjumlah 56 responden dengan jumlah 33 item soal

pernyataan angket yang terdiri dari tiga alternatif jawaban. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan angket ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi angket mengenai Peran UU ITE Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn Fkip Universitas Lampung
2. Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Peran UU ITE Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media Mahasiswa PPKn Fkip Universitas Lampung
3. Kemudian mengkonsultasikan angket ke Pembimbing I dan Pembimbing II, setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II. Kemudian mengadakan uji coba kepada sepuluh orang responden di luar dari sampel yang sebenarnya.

E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 2103/UN26.13/PN.01.00/2022 yang ditujukan pada Ketua Program Studi PPKn Universitas Lampung. Setelah mendapat surat pengantar dari Dekan, selanjutnya penulis mengadakan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 25 April 2022 dalam pelaksanaan penelitian ini penulis melakukan uji coba angket terhadap 10 orang di luar sampel yang akan diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dua uji coba yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Coba Validitas Angket

Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data menggunakan bantuan Microsoft Excel dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel variabel yaitu Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Variabel X) dan Menumbuhkan Kesadaran Hukum Bersosial Media (Variabel Y). Pengujian ini menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 20 yaitu; (1) masukkan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze>> Corrrrelate >> Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak Variabels; (4) Klik *Pearson>> OK*. Output Hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh orang responden diluar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas angket (Variable X) Kepada Sepuluh Responden Di Luar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20

Item	r hitung	r tabel	Keputusan
Q1	0,744	0,631	Valid
Q2	0,744	0,631	Valid
Q3	0,710	0,631	Valid
Q4	0,875	0,631	Valid
Q5	0,964	0,631	Valid
Q6	0,964	0,631	Valid
Q7	0,875	0,631	Valid
Q8	0,875	0,631	Valid
Q9	0,964	0,631	Valid
Q10	0,964	0,631	Valid
Q11	0,964	0,631	Valid
Q12	0,744	0,631	Valid
Q13	0,964	0,631	Valid
Q14	0,850	0,631	Valid
Q15	0,850	0,631	Valid
Q16	0,964	0,631	Valid
Q17	0,964	0,631	Valid

Sumber : Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data dengan menggunakan SPSS versi 20, maka untuk angket Peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai variabel (X) di peroleh item yang valid sebanyak 17 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, sedangkan item yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak akan diikuti dalam perhiungan analisis selanjutnya.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas angket (Variable Y) Kepada Sepuluh Responden Di Luar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20

Item	r hitung	r tabel	Keputusan
Q18	0,964	0,631	Valid
Q19	0,964	0,631	Valid
Q20	0,744	0,631	Valid
Q21	0,964	0,631	Valid
Q22	0,762	0,631	Valid
Q23	0,762	0,631	Valid
Q24	0,744	0,631	Valid
Q25	0,875	0,631	Valid
Q26	0,875	0,631	Valid
Q27	0,745	0,631	Valid
Q28	0,744	0,631	Valid
Q29	0,744	0,631	Valid
Q30	0,744	0,631	Valid
Q31	0,744	0,631	Valid
Q32	0,964	0,631	Valid
Q33	0,964	0,631	Valid

Hasil perhitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 20, maka untuk angket Peran Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 222 item karena setiap item $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05). Sedangkan, pada angket variabel (Y) atau Kesadaran Hukum menunjukkan angket diperoleh item yang valid berjumlah 1888 item, kemudian item yang valid tersebut akan digunakan untuk menganalisis data selanjutnya.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 20, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 3636 item

pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis selanjutnya.

2. Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada *Croanbach's Alpha* yang diperoleh dari data hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 20 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*; (3) masukkan nomor item yang valid ke dalam kotak *items*, skor total tidak diikutkan; (4) *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptive for Klik Scale if item deleted >> Continue >> OK*. *Output* hasil uji reliabilitass angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran. Penelitian dianggap atau dinyatakan valid apabila suatu instrumen memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan apabila uji reliabilitas 0,7 maka dapat diterima dan apabila diatas 0.8 adalah baik. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh diluar sampel, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden

Diluar Sampel

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	44.10	44.100	.640	.980
Q2	44.10	44.100	.640	.980
Q3	44.40	41.822	.719	.980
Q4	44.30	41.122	.893	.978
Q5	44.20	41.511	.957	.977
Q6	44.20	41.511	.957	.977
Q7	44.30	41.122	.893	.978
Q8	44.30	41.122	.893	.978
Q9	44.20	41.511	.957	.977
Q10	44.20	41.511	.957	.977
Q11	44.20	41.511	.957	.977
Q12	44.10	44.100	.640	.980
Q13	44.20	41.511	.957	.977
Q14	44.40	38.711	.884	.979
Q15	44.40	38.711	.884	.979
Q16	44.20	41.511	.957	.977
Q17	44.20	41.511	.957	.977

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	17

Hasil uji coba angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil dari angket/kuisisioner dapat dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0.6. Dengan demikian angket yang dipakai dalam penelitian ini sudah dapat dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 menunjukkan hasil akhirnya untuk variabel X nya adalah 0,979 dengan jumlah 17 item pernyataan.

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden

Diluar Sampel

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q18	42.0000	26.000	.930	.968
Q19	42.0000	26.000	.930	.968
Q20	41.9000	27.433	.798	.970
Q21	42.0000	26.000	.930	.968
Q22	42.1000	26.100	.779	.971
Q23	42.1000	26.100	.779	.971
Q24	41.9000	27.433	.798	.970
Q25	42.1000	26.100	.779	.971
Q26	42.1000	26.100	.779	.971
Q27	42.2000	26.178	.707	.972
Q28	41.9000	27.433	.798	.970
Q29	41.9000	27.433	.798	.970
Q30	41.9000	27.433	.798	.970
Q31	41.9000	27.433	.798	.970
Q32	42.0000	26.000	.930	.968
Q33	42.0000	26.000	.930	.968

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.972	16

Hasil dari uji angket yang menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan kerana setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 pada variabel Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,972. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari hasil minimal 0,6 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 16 item yang dikatakan valid.

Oleh karenanya, berdasarkan hasil perhitungan dua angket diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk angket Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,97 ($0,97 > 0,6$)

dari 17 item pernyataan yang valid. Kemudian untuk angket Kesadaran Hukum diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,97 ($0,97 > 0,6$) dari 16 item pernyataan yang valid. Dengan demikian 17 dan 16 item pernyataan dapat dinyatakan valid dan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian ini

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan mengenai peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwasannya peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berperan positif terhadap kesadaran hukum bersosial media Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Kesimpulan tersebut dapat dilihat dari mahasiswa yang sudah mulai mengetahui dan paham dari isi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dimana mahasiswa sudah mampu bijak dalam menggunakan sosial medianya, selektif dalam menanggapi suatu berita yang beredar di sosial media, sehingga antar para pengguna media sosial mampu menjaga ketertiban dikarenakan para pengguna media sosial sudah sadar hukum dan mengetahui sanksi jika melanggar UU ITE.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berperan sebesar 42,9% dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media dan sisanya sebesar 57,1% dipengaruhi oleh faktor lain seperti kurangnya pengetahuan dan pemahaman hukum mahasiswa PPKn. Dalam menumbuhkan kesadaran hukum disini tidak hanya dari pengetahuan ataupun pemahaman UU ITE semata, melainkan dengan melihat, membaca serta mendengar suatu pelanggaran yang dilakukan oleh seseorang tentang ITE maka hal tersebut dapat menumbuhkan kesadaran hukum pada diri sendiri. Peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menumbuhkan kesadaran hukum

bersosial media ditunjukkan dengan koefisien regresi yang menunjukkan nilai positif yaitu 0,865 dan nilai signifikansi 0,00 ($<0,05$). Nilai koefisien regresi memberikan arti bahwa peran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menumbuhkan kesadaran hukum bersosial media berbanding lurus, artinya semakin Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik isinya dapat dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari maka kesadaran hukum individu atau mahasiswa akan muncul serta bertambah dengan demikian akan jauh dari pelanggaran hukum.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah terkait agar dapat mensosialisasikan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik kepada masyarakat agar paham serta mampu menumbuhkan kesadaran hukum bagi masyarakat atau mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan mampu memahami isi dan juga mengimplementasikan isi dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik agar dapat menumbuhkan atau menambah sikap kesadaran hukum dan tidak terjadinya pelanggaran hukum. Dalam mengakses media sosial diharapkan mampu menggunakannya dengan bijak, lebih selektif membaca atau membagikan suatu berita serta jangan mudah terbawa hasutan orang untuk melakukan hal-hal seperti menghujat orang atau sampai mencemarkan nama seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ramli, 2004, *Cyber Law dan HAKI-Dalam System Hukum Indonesia*, Rafika Aditama, Bandung.
- Ahnaf, M. I., & Suhadi. 2014. Isu-isu Kunci Ujaran Kebencian (Hate Speech): Implikasinya terhadap Gerakan Sosial Membangun Toleransi. *Jurnal Multikultural & Multireligius*, XIII(3), 154.
- Aljawi, Ahmad Mukhlason. 2012. Jejaring Sosial dan Dampak Bagi Penggunaanya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*. Vol 1 No 1.
- Andu, Christine Purnamasari. 2018. Efek Postingan Sara di Media Sosial Terhadap Pertemanan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*. Vol. 4 No 1. Juni 2018.
- Anindya, D. A. 2017. Pengaruh Etika Bisnis Islam Terhadap Keuntungan Usaha Pada Wirausaha Di Desa Delitua kecamatan Delitua. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 2(2), 389-412.
- Anshori, M., & Iswati, S. 2019. *Metodologi penelitian kuantitatif: edisi 1*. Airlangga University Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Azhar, N., & Adri, M. 2008. Uji Validitas Dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. *Didapatkan: <http://elektronika.unp.ac.id> [30 Oktober 2021]*.
- Bisnis, J. H. 2006. Efektifitas UU ITE Dalam Penyelesaian Sengketa E-Commerce.
- Cahyono, Anang S. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat. *Jurnal Publiciana*. Vol 9 No 1.
- CNN Indonesia. 2020. Polri Tangani 4.656 kasus siber Pencemaran nama baik dominan. diakses online pada tanggal 3 November 2021. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201229094838-12-587280/polri-tangani-4656-kasus-siber-pencemaran-nama-baik-dominan>.

- Ellya Rosana. 2014. Kepatuhan Hukum sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat. *Jurnal TAPIs: Jurnal Teropong Aspirasi Islam* Vol.10 No. 1
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fuad, I. Z. 2010. *Kesadaran Hukum Pengusaha Kecil Di Bidang Pangan Dalam Kemasan Di Kota Semarang Terhadap Regulasi Sertifikasi Produk Halal* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Hartono, S. 1980. Perspektif Politik Hukum Nasional Sebuah Pemikiran. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 10(5), 465-480.
- Hartono, Widi Kesetyaningsih. 2017. Dampak Media Sosial Terhadap Akhlaq Remaja. *Jurnal Dutacom*. Vol 13 No 1
- Hootsuite, W. 2020. *Digital 2020. Global Figital Overview*
- Irwan, Indradin. 2016. *Strategi dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Isnaeni, N. 2017.5 Status di Media Sosial Berujung Pidana. Retrieved Agustus 02, 2018, from <https://www.liputan6.com/news/read/302935-0/5-status-di-media-sosial-berujung-pidana>
- Juandi, A. 2016. Kajian tentang Pendirian Bangunan di Sempadan Sungai dalam Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat agar Menjadi Warga Negara yang Baik. *JURNAL CIVICUS*, 16(2), 57-68
- Kaplan, Andreas, Michael Haenlein. 2010. Users of The World Unite The Challenges and Opportunities of Social Media. *Journal of Business Horizons*. Vol 53 No 1.
- Kusumadinata, et al. 2018. Penggunaan Media Komunikasi WhatsApp Terhadap Efektifitas Kinerja Karyawan. *Jurnal Komunikato*. Vol 4 No 1, April 2018.
- Koto, I. 2021. Hate Speech Dan Hoax Ditinjau Dari Undang-Undang ITE Dan Hukum Islam. *SOSEK: Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 2(1), 48-56.
- Lestari, C. A. 2020. Audience Framing Masyarakat dalam Memahami Berita Hoax di Desa Ciangsana Kecamatan Gunung Putri (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Moeljanto. 2007. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Bumi Aksara, Jakarta
- Nasrullah, M. S., & Rulli, D. (2018). *Riset khalayak digital: Perspektif khalayak media dan realitas virtual di media sosial*. Bandung Institute of Technology.
- Nasrullah, Ruli. 2012. Komunikasi Antar Budaya Di Era Budaya Siberia. Jakarta: Kencana Prenadia Group.
- Nurkasihani. 2018. Kesadaran hukum sejak dini bagi masyarakat
- Nuryani.2014. Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 2 No 3. 2014.
- Otje Salman. 1993. Kesadaran Hukum Masyarakat Terhadap Hukum Waris. Bandung: Alumni.
- Palewa, Dosi Aprilinda. 2013. Motif Penggunaan dan Interaksi Sosial di Twitter. Yogyakarta: Univeristas Muhammadiyah Yogyakarta
- Pascalya, Vanessa. 2018. Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Komunikasi pada Mahasiswa Kepribadian Introvert. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Priyanto, Dwi. 2008. Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Dan Uji Statistik.Yogyakarta : Media Komunikasi
- Puntoadi, Danis. 2011. Menumbuhkan Penjualan Melalui Sosial Media. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rasyidah, D.S. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Jenis-Jenis Media Sosial Terhadap Intensitas Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPN 3 Karangdowo Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017.Skripsi. Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Surakarta.
- Salman, O. S., & Susanto, A. F. (2008). *Beberapa Aspek Sosiologi Hukum*. Alumni.
- Sarwono, J. 2017. *Mengenal Prosedur-Prosedur Populer Dalam SPSS 23*. Elex Media Komputindo

Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Setiono, G. C. 2018. Jaminan Kebendaan Dalam Proses Perjanjian Kredit Perbankan (Tinjauan Yuridis Terhadap Jaminan Benda Bergerak Tidak Berwujud). *Transparansi Hukum*, Vol. 1(No. 1)

Sidik, S. 2013. Dampak Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terhadap Perubahan Hukum dan Sosial dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), 1-7.

Soekanto, S. 2020. *Pokok-pokok sosiologi hukum*. Rajawali pers.

Soekanto, S. 1977. Kesadaran hukum dan kepatuhan hukum. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 7(6), 462-470.

Soekanto, S., & Abdullah, M. 1987. *Sosiologi Hukum dalam Masyarakat*. Jakarta, Rajawali

Sugiyono, P. D. 2014. Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 291, 292.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sulianta, Feri. 2015. *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Sumaryati, s. U. M. 2015. Urgensi pendidikan hukum dalam mewujudkan kesadaran hukum masyarakat.

Tosepu, Yusrin Ahmad. 2018. *Media Baru Dalam Komunikasi Politik (Komunikasi Politik di Dunia Virtual)*. Surabaya: CV Jakad Publishing.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 12 TAHUN 2011

Undang-undang tentang Informasi dan Teknologi Elektronik

Wibowo. 2012. *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pers

Widada, Cahyana Kumbul. 2018. Mengambil, Manfaat Media Sosial Dalam Pengembangan Layanan. *Jurnal of Documentation and International Science*. Vol. 2 No 1. Maret 2018

Widjaja, A. W. 1982. *Kesadaran Hukum Manusia dan Masyarakat Pancasila*, (Jakarta: CV. *Era Swasta*).

Yanuari, F. S. Y., & Prangsi, D. 2020. Kajian Yuridis Efektivitas Penegakan Hukum Pidana Dalam UU Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang. *Padjadjaran Law Review*, 8(2), 27-40.

Zein, Mohamad Fadhilah. 2019. Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial. Penerbit: Mohammad Fadhilah Zei