

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMBENTUKAN  
*DIGITAL CITIZENSHIP* PADA MAHASISWA PENDIDIKAN  
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Chika Tiara Sari  
NPM 1913032009**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMBENTUKAN *DIGITAL CITIZENSHIP* PADA MAHASISWA PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

CHIKA TIARA SARI

Penelitian bertujuan menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian mahasiswa PPKn Universitas Lampung angkatan 2020, 2021, dan 2022. Sampel penelitian berjumlah 57 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik utama yaitu angket dan teknik pendukung yaitu wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* yaitu berpikir kritis sebanyak 52,63% mahasiswa mampu membedakan informasi hoaks dan valid serta mampu mencari tahu kebenaran suatu informasi dengan membandingkan beberapa sumber informasi, keterampilan berkomunikasi sebanyak 61,40% mahasiswa mampu berkomunikasi dan berdiskusi dengan baik di media sosial sehingga dapat menyampaikan ide dan gagasan dengan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti, dan keamanan digital sebanyak 47,37% mahasiswa memahami tentang mengamankan aktivitas digital dan memproteksi identitas pribadi. Berdasarkan hasil penelitian terhadap ketiga faktor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya faktor yang paling mendominasi pembentukan *digital citizenship* adalah faktor keterampilan berkomunikasi.

**Kata Kunci:** *Digital Citizenship* dan Mahasiswa

## **ABSTRAK**

### **FACTORS INFLUENCING THE FORMATION OF DIGITAL CITIZENSHIP IN PANCASILA AND CITIZENSHIP STUDENTS LAMPUNG UNIVERSITY**

**BY**

**CHIKA TIARA SARI**

This study aims to explain and describe the factors that influence the formation of digital citizenship in Pancasila and Citizenship Education students at the University of Lampung. The research method uses a descriptive method with a quantitative approach. The research subjects were PPKn students at the University of Lampung, batches of 2020, 2021 and 2022. The research sample consisted of 57 respondents. Data collection techniques using the main technique, namely questionnaires and supporting techniques, namely interviews. The results of the study show that the factors that influence the formation of digital citizenship are critical thinking as much as 52.63% of students are able to distinguish fake and valid information and are able to find out the truth of information by comparing several sources of information, communication skills as much as 61.40% of students are able to communicate and discuss well on social media so that they can convey ideas and ideas in polite and easy-to-understand language, and digital security as much as 47.37% of students understand about securing digital activities and protecting personal identity. Based on the results of research on these three factors, it can be concluded that the factor that most dominates the formation of digital citizenship is the communication skill factor.

**Keywords:** Digital Citizenship and Students

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMBENTUKAN  
*DIGITAL CITIZENSHIP* PADA MAHASISWA PENDIDIKAN  
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh :  
**CHIKA TIARA SARI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Pada  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi

**: FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
PEMBENTUKAN *DIGITAL CITIZENSHIP* PADA  
MAHASISWA PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

**: Chika Tiara Sari**

NPM

**: 1913032009**

Program Studi

**: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

**: Pendidikan IPS**

Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**

**NIP 19870602 200812 2 001**

**Abdul Hafim, S.Pd., M.Pd.**

**NIK 231304830505101**

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan PKn

**Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**

**NIP 19741108 200501 1 003**

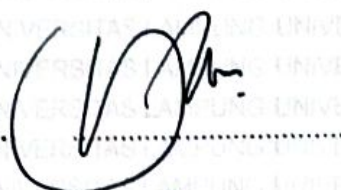
**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**

**NIP 19870602 200812 2 001**


**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

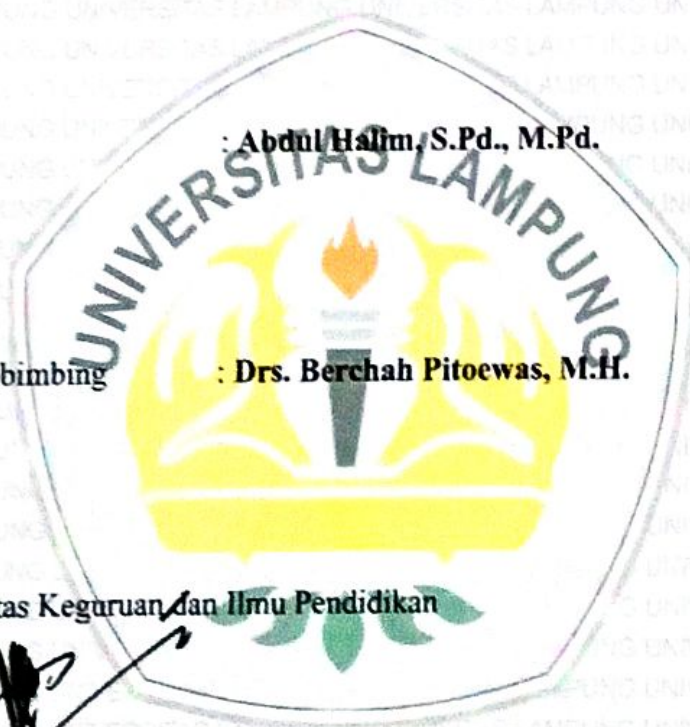
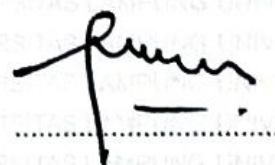
**Ketua : Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



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



**Penguji Bukan Pembimbing : Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP. 19651230 199111 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Mei 2023**

## SURAT PERNYATAAN


Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Chika Tiara Sari  
NPM : 1913032009  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Jalan Ranggalawe Tugu Kuning Unit 2 Kecamatan Banjar  
Agung Kabupaten Tulang Bawang Provinsi Lampung

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

Bandar lampung, 12 Mei 2023



  
Chika Tiara Sari

NPM 1913032009

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Chika Tiara Sari. Peneliti dilahirkan di Lampung Timur, Kecamatan Raman Utara, Kota Raman pada tanggal 7 Januari 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Suryo Wiyoto dan Ibu Ratna Juwita Sari.

Peneliti mengawali Pendidikan formal di SD Negeri 01 Dwi Warga Tunggal Jaya, Kabupaten Tulang Bawang, Lampung yang diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 02 Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang, Lampung yang diselesaikan pada tahun 2016 dan dilanjutkan di MAN 1 Lampung Timur Kabupaten Lampung Timur yang diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti diterima sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama kuliah peneliti pernah menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) dan anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF).



## MOTTO

**“Tawang gapura ning ngesti tunggal:  
Tangan Tuhan terbuka bagai langit mendengarkan permohonan kita.”**  
*(693 KM: Jejak Grilya Soedirman)*

***“You’re stronger than you think.”***  
*(Chika Tiara Sari)*

## PERSEMBAHAN

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

*“Orang tuaku tercinta, Bapak Suryo Wiyoto dan Ibu Ratna Juwita Sari yang telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang yang murni dan tulus, serta begitu banyak membimbing, memberikan semangat, dan motivasi serta selalu mendoakanku demi kesuksesanku di setiap sujudmu dan selalu mendorongku untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan deretan tulisan yang penuh perjuangan ini.”*

*Serta*

*Almamaterku Tercinta Universitas Lampung*

## SANWACANA

Puji Syukur Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship* pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penelitian skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri peneliti. Namun 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 peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

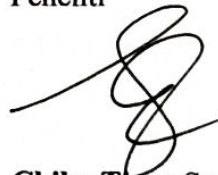
1. Bapak Prof. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albert Maydiantoro, S. Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan 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 Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. 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, sekaligus

- sebagai pembimbing I terima kasih yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing II terima kasih yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini;
  8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku pembahas I terima kasih atas saran dan masukannya kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini;
  9. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini;
  10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, dan segala bantuan yang diberikan;
  11. Terima kasih kepada Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Seminar atas bantuan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
  12. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu peneliti selama mengadakan penelitian;
  13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suryo Wiyoto dan Ibu Ratna Juwita Sari. Terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang, dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terima kasih telah mengajarkanku kesederhanaan dalam menjalani kehidupan, terima kasih telah merawatku dan selalu memberikan motivasi serta finansial yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan, dan ketakwaan;
  14. Untuk teman dekat dan teman seperjuanganku (Mbak Aprilia Kencana, Anggun Agustina, Ayu Sofiana, Cindy Vernanda, Diana Jaya, Debora Sebayang, Hilda Hayatil, Indira Monica, Marini Eva, Nur Anisa, Putri Lestari, Risa Diana, Silvia Diah, Senjiliana, dan Laili Fauziah) yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan selalu bersedia melibatkan diri dikala susah maupun senang;

15. Terima kasih untuk Kak Annisa Balinda, Kak Afis Hafifah, dan Kak Otoni Zai untuk motivasi, semangat, dan dukungan yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini;
16. Terima kasih untuk teman-teman dari program studi PPKn Angkatan 2019 untuk kebersamaannya selama ini. Suka duka kita bersama saat mencari ilmu untuk masa depan yang lebih baik dan tentunya untuk mencapai ridho Allah SWT.
17. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I recieve, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya peneliti berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Mei 2023  
Peneliti



**Chika Tiara Sari**  
**NPM. 1913032009**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship* pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi peneliti.

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

Bandar Lampung, Mei 2023  
Peneliti,

**Chika Tiara Sari**  
**NPM 1913032009**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	9
1.7.1 Ruang Lingkup Ilmu.....	9
1.7.2 Ruang Lingkup Subjek Penelitian .....	9
1.7.3 Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	10
1.7.4 Ruang Lingkup Wilayah Penelitian.....	10
1.7.5 Waktu Pelaksanaan .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Deskripsi Teori .....	11
2.1.1 Tinjauan Umum <i>Digital Citizenship</i> .....	11
2.2 Penelitian Relevan .....	23
2.3 Kerangka Berpikir .....	25
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Populasi dan Sampel.....	28
3.2.1 Populasi.....	28
3.2.2 Sampel .....	28
3.3 Variabel Penelitian .....	30
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional.....	30

3.4.1 Definisi Konseptual Variabel.....	30
3.4.2 Definisi Operasional Variabel .....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.5.1 Teknik Pokok.....	32
3.5.2 Teknik Penunjang .....	33
3.5.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	34
3.6 Teknik Analisis Data .....	36
3.7 Langkah-Langkah Penelitian.....	37
3.7.1 Persiapan Pengajuan Judul.....	37
3.7.2 Penelitian Pendahuluan.....	38
3.7.3 Pengajuan Rencana Penelitian .....	38
3.7.4 Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	38
3.7.5 Pelaksanaan Uji Coba Penelitian .....	39
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	44
4.1.1 Profil Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	44
4.1.2 Visi dan Misi.....	44
4.1.3 Tujuan PPKn.....	45
4.1.4 Sarana dan Prasarana .....	46
4.2 Deskripsi Data Penelitian .....	48
4.2.1 Pengumpulan Data .....	48
4.2.2 Penyajian Data .....	48
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Pengetahuan Dasar Mengenai <i>Digital Citizenship</i> .....	6
Tabel 3.1 Data Jumlah Mahasiswa.....	28
Tabel 3.2 Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.....	29
Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas .....	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas.....	40
Tabel 3.5 Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 4.1 Sarana Kegiatan Pembelajaran.....	46
Tabel 4.2 Nama Dosen Serta Keahlian .....	47
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Berpikir Kritis .....	51
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Keterampilan Berkomunikasi .....	53
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Keamanan Digital .....	55

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	26

## L PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagian besar kehidupan manusia di berbagai bidang telah mengalami berubah akibat dari adanya teknologi yang semakin canggih. Kemajuan dari teknologi tersebut membawa perkembangannya menuju pada era digital. Era digital adalah suatu era dimana masyarakat kebanjiran informasi mengakibatkan gegar budaya sehingga masyarakat mengalami kesulitan untuk menerima berbagai informasi yang ada (Budiantoro, 2017). Akibatnya, masyarakat menjadi sulit membedakan antara informasi hoaks dengan informasi yang sebenarnya, apabila tidak melakukan *double check* terhadap informasi yang diterima. Salah satu bidang yang terkena dampak dari era digital paling nyata adalah bidang komunikasi.

Dahulu manusia kesulitan berkomunikasi karena terbatas oleh jarak dan waktu, tetapi sekarang dengan bantuan teknologi digital manusia tidak kesulitan lagi untuk berkomunikasi dan dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa adanya batas dari jarak dan waktu. Tanpa sadar teknologi komunikasi menjadi bagian vital di dalam masyarakat. Teknologi komunikasi digunakan dalam kehidupan sehari-hari manusia dan saat ini sudah menjadi kebutuhan primer sehingga teknologi komunikasi mendominasi seluruh kehidupan sosial. Tidak hanya di negara-negara maju saja yang terkena dampak dari kemajuan teknologi, tetapi juga di Indonesia sebagai negara berkembang.

Perkembangan teknologi digital di Indonesia sangat pesat. Berdasarkan hasil riset dari perusahaan riset Data Reportal bertajuk Digital 2022: Indonesia menyebutkan bahwa pada Januari 2022 perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Angka tersebut menunjukkan peningkatan dari tahun sebelumnya di periode yang sama yaitu 13 juta atau 3,6%. Angka pengguna perangkat seluler lebih banyak daripada jumlah penduduk Indonesia yang saat ini mencapai 277,7 juta per Januari 2022 (Data Reportal, 2022). Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa pada Januari 2022 pengguna perangkat seluler di Indonesia yang terkoneksi oleh internet setara dengan 133,3% dari total populasi. Hal tersebut memang bisa terjadi karena biasanya satu orang menggunakan lebih dari satu perangkat yang digunakan untuk pemakaian pribadi atau khusus untuk kerja.

Media sosial merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh era digital pada bidang komunikasi. Adanya fasilitas untuk saling berkomunikasi pada media sosial bagi para penggunanya atau hanya sekedar membagikan konten berupa video, foto, atau tulisan. Media sosial memberikan sarana untuk bersosialisasi secara daring sehingga menyebabkan manusia dapat saling berinteraksi antara satu sama lain tanpa adanya batasan dari jarak dan waktu.

Media sosial sebagai penyelenggara komunikasi sosial menjadi wadah bagi para oknum untuk menyebarkan konten negatif. Konten negatif dapat menyebar melalui media sosial yang dilatarbelakangi oleh berbagai kepentingan. Selain konten negatif, kebanyakan orang sering melupakan etika komunikasi saat memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya ungkapan kasar yang sering muncul dalam interaksi media sosial, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Seharusnya etika di media sosial harus dijunjung tinggi, misalnya dengan menggunakan bahasa yang sopan saat mengobrol secara *online* dan tidak meninggalkan komentar yang tidak baik di media sosial seseorang.

Hal tersebut berbeda dengan yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan hasil dari skor kesantunan *online* di Indonesia sendiri naik delapan poin menjadi 76 poin pada 2020 sehingga Indonesia menempati peringkat 29 dari 32 negara yang disurvei oleh DCI (*Digital Civility Index*). Dengan hasil tersebut, Indonesia menjadi negara dengan tingkat kesopanan terendah di Asia Tenggara. *Hoax*, *scam*, dan penipuan meningkat sebesar 13% di Indonesia, sedangkan ujaran kebencian meningkat sebesar 5% dan diskriminasi menurun sebesar 2%, yang semuanya berdampak pada kenaikan DCI. Mayoritas orang dewasa Indonesia sebenarnya bertanggung jawab atas peningkatan nilai DCI. Sebanyak 47% responden mengaku pernah mengikuti kegiatan *bullying* dan 19% responden pernah menjadi objek *bullying* dan 12% terjadi pada orang dewasa. Vietnam berada di peringkat 24, mengungguli Indonesia. Sedangkan Thailand berada di peringkat 19 dan Filipina berada di peringkat 13. Sementara itu, Singapura dan Malaysia yang dianggap sebagai negara percontohan di Asia Tenggara masing-masing menempati peringkat ke-4 dan ke-2. Menurut studi DCI, Singapura sekali lagi menjadi pemimpin di Asia Tenggara. Negara ini menempati peringkat keempat secara global dan pertama di Asia Tenggara untuk tingkat kesopanan *online*-nya (*Digital Citizenship Indonesia, 2022*).

Media sosial menjadi pintu masuk penyebaran konten negatif dan dalam penggunaannya sering kali melupakan etika dalam berkomunikasi. Oleh sebab itu, diperlukan adanya kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizenship*) dan cerdas (*smart citizenship*) dalam bermedia sosial di tengah era digital sehingga perlu adanya peraturan yang dibuat pemerintah untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Jika melihat komentar-komentar di berbagai media sosial bisa dengan mudah menemukan komentar-komentar negatif yang bertebaran dan banyaknya konten negatif yang merepresentasikan pentingnya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang *digital citizenship*.

Sebelum teknologi menguasai semua lini dalam hidupan manusia dan kemudahan dalam mengakses internet, manusia hanya mengenal kewarganegaraan dimana mereka tinggal. Namun karena adanya digitalisasi, sekarang terdapat juga kewarganegaraan digital (*digital citizenship*). Kewarganegaraan tersebut tidak hanya mengacu pada dimana manusia tinggal, tetapi dengan adanya internet yang dapat diakses secara bebas sehingga mengacu pada dunia maya. Bahkan pemerintah saja kesulitan untuk mengontrol penduduk Indonesia yang jumlah lebih dari dua ratus juta jiwa supaya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan bijak.

Dewasa ini, banyak sekali warga *net* (sebutan untuk pengguna internet) yang menggunakan media sosial dengan tidak beretika sehingga menyebabkan keresahan di masyarakat. Banyak sekali penyalahgunaan dan penyimpangan di media sosial, bahkan terdapat banyak sekali komentar pedas yang melewati batas. Oleh sebab itu, diciptakan kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan dunia digital yang bertanggungjawab sehingga keamanan digital terjaga dan mendapatkan akses informasi yang berkualitas.

Penelitian ini didasari oleh penyalahgunaan internet khususnya pada media sosial yang merupakan perilaku tidak beretika di dunia digital. Teknologi informasi sebagai media yang efektif untuk membentuk opini yang mempengaruhi pemikiran masyarakat yang luas. Namun di sisi lain, teknologi informasi bisa menjadi ancaman bagi kehidupan sosial masyarakat, berbangsa, dan bernegara apabila teknologi informasi tidak dimanfaatkan dengan baik dan dijadikan sebagai tempat untuk menyebarkan konten negatif. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembentukan *digital citizenship* untuk memberikan kesadaran dan pemahaman kepada masyarakat untuk tetap tertib dalam bermedia sosial dan selalu menjunjung tinggi nilai dan moral yang dianut oleh Bangsa Indonesia.

Banyaknya pengguna di berbagai platform media sosial menjadi gagasan terciptanya *digital citizenship*. *Digital citizenship* didefinisikan oleh Ribble (2017) sebagai aturan perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dengan mengacu pada penggunaan teknologi. Ribble menawarkan konsep kewarganegaraan digital dalam konteks penggunaan teknologi yang lebih besar. Menurut definisi tersebut, *digital citizenship* merujuk pada perilaku individu ketika berinteraksi di dunia maya, khususnya di jejaring sosial dengan bertindak secara bertanggung jawab dan sesuai dengan standar moral dan etika yang diterima oleh masyarakat.

Kapasitas untuk mengontrol dan memantau perilaku dalam memanfaatkan teknologi termasuk keamanan, etika, norma, dan budaya disebut sebagai *digital citizenship*. Selain fakta bahwa individu telah belajar untuk memanfaatkan teknologi, pesatnya pertumbuhan penggunaan internet, dan jejaring sosial di Indonesia dapat dilihat sebagai perkembangan yang positif. Namun, itu juga menciptakan masalah tertentu, terutama yang berkaitan dengan *digital citizenship*.

Peneliti melibatkan partisipasi dari mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung angkatan 2020, 2021, dan 2022 berjumlah 282 mahasiswa. Mahasiswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini menggunakan media sosial, serta menjadi bagian dari *digital citizenship*. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan pada mahasiswa dari angkatan 2020, 2021, dan 2022 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung diketahui bahwa 100% atau seluruh mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung menggunakan media sosial.

**Tabel 1.1 Pengetahuan Dasar Mengenai *Digital Citizenship* pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung**

Pengetahuan dasar mengenai <i>digital citizenship</i>		
	Ya	Tidak
Mendengar/mengetahui istilah <i>Digital Citizenship</i>	57,9%	42,1%
Mengetahui konsep <i>Digital Citizenship</i>	38,6%	61,4%

Sumber: Hasil Angket Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan tersebut diketahui bahwa sebanyak 57,9% mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung pernah mendengar/mengetahui istilah *digital citizenship*. Mahasiswa memperoleh pengetahuan tersebut melalui proses pembelajaran mata kuliah yang relevan dan di luar kegiatan di kampus yang berkaitan dengan *digital citizenship* seperti pada kegiatan seminar. Sementara 42,1% tidak mengetahui tentang *digital citizenship*. Hal ini disebabkan karena keinginan mahasiswa yang hanya berfokus pada satu pembelajaran yang berkaitan dengan digital seperti *digital citizenship*. Sebagai akibatnya, *digital citizenship* termasuk sesuatu hal yang baru bagi sebagian mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

Mahasiswa yang mengetahui tentang konsep *digital citizenship* mempunyai persentase 38,6% dan mahasiswa yang tidak mengetahui tentang konsep *digital citizenship* sebanyak 61,4%. Mahasiswa menganggap bahwa *digital citizenship* merupakan konsep baru yang masih asing di telinga mereka. Pada kenyataannya sangat penting bagi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk memahami konsep kewarganegaraan digital karena sebagai calon pendidik yang akan menanamkan nilai dan karakter pada peserta didik. Selain itu mahasiswa juga masih belum memanfaatkan internet dengan maksimal misalnya mahasiswa masih menggunakan internet hanya untuk hiburan daripada untuk pengetahuan atau edukasi.



Mahasiswa di perguruan tinggi adalah warga negara dewasa baru dan pengguna utama dari teknologi digital. Mahasiswa harus bersiap untuk berpartisipasi dalam ranah publik selain ranah konvensional yang biasa mereka gunakan. Menurut hasil dari penelitian pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung angkatan 2020, 2021, dan 2022 diketahui bahwa mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung masih kurang memiliki kesadaran akan pentingnya kewarganegaraan digital.

Minimnya pengetahuan mengenai kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) di kalangan mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berpengaruh terhadap implementasi sikap mahasiswa terhadap penggunaan dan pemanfaatan teknologi digital yang masih belum optimal terhadap penerapan kewarganegaraan digital. Peneliti menemukan bahwa mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih kurang dalam hal mengadopsi kewarganegaraan digital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mempengaruhi cara mereka menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan tersebut, mahasiswa perlu mengetahui tentang kewarganegaraan digital sehingga mereka dapat berperan secara baik dan bertanggung jawab dan dapat memaksimalkan pemanfaatan internet untuk sebagai hal yang positif. Oleh sebab itu, perlu untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung dalam membentuk *digital citizenship* untuk menjadi warga negara yang siap menghadapi era digital dan tetap menjunjung tinggi nilai dan moral yang sesuai dengan bangsa Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berjudul “*Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan digital citizenship pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa PPKn masih belum sepenuhnya mengetahui tentang istilah *digital citizenship*.
2. Mahasiswa PPKn masih belum sepenuhnya memahami konsep *digital citizenship*.
3. Mahasiswa PPKn masih belum sepenuhnya mengimplementasikan *digital citizenship* secara optimal di kehidupan sehari-hari khususnya pada bidang akademik.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah supaya peneliti tidak terlalu luas, maka penelitian ini membatasi permasalahan hanya pada faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung Angkatan 2020-2022.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini berguna untuk mengembangkan, pengetahuan, dan pemahaman tentang ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengenai *digital citizenship* yang cakap dalam menggunakan internet.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat digunakan sebagai:

- a. Untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung supaya mampu menjadi bagian dari *digital citizenship* yang beretika dan siap menghadapi perkembangan teknologi di era digital.
- b. Bahan referensi kepada peneliti lainnya berdasarkan relevansi permasalahan yang dikaji.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

### 1.7.1 Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup penelitian ini adalah pendidikan pancasila dan kewarganegaraan khususnya wilayah kajian pendidikan nilai moral pancasila untuk membentuk pengetahuan, keterampilan, dan watak/karakter warganegara yang sesuai dengan nilai-nilai moral pancasila di era digital.

### 1.7.2 Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini maka yang menjadi subjek penelitiannya adalah mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung angkatan 2020, 2021, dan 2022.

### **1.7.3 Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship*.

### **1.7.4 Ruang Lingkup Wilayah Penelitian**

Wilayah penelitian ini dilaksanakan pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No. 01, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

### **1.7.5 Waktu Pelaksanaan**

Penelitian ini dimulai pada tanggal 27 Juli 2022 saat keluarnya surat izin penelitian pendahuluan dengan Nomor 4891/UN26.13/PN.01.00/2022.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Deskripsi Teori

#### 2.1.1 Tinjauan Umum *Digital Citizenship*

##### A. Pengertian *Digital Citizenship*

Kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) muncul seiring dengan penyebaran informasi dan teknologi di seluruh lapisan masyarakat. Untuk memahami apa itu kewarganegaraan digital, pertama-tama harus memahami pengertian kewarganegaraan. Menurut Alberta (2012) kewarganegaraan adalah kondisi menjadi anggota kelompok sosial, politik, atau nasional tertentu yang mengandung hak dan kewajiban. Dengan demikian, pengertian kewarganegaraan dikaitkan dengan wilayah terbatas dan/atau kelompok individu, yang memerlukan hak dan kewajiban begitu juga dengan *digital citizenship*.

Kewarganegaraan digital mengharuskan kita untuk mengevaluasi bagaimana warganegara berperilaku sebagai anggota komunitas global yang mencakup tetangga dan individu dari seluruh dunia, dan ini membantu untuk mengenali bahwa teknologi menghubungkan keterlibatan dalam jaringan ini. Warga digital menurut Karen Mossberger et al dalam Yudha Pradanna (2018) adalah orang-orang yang sering menggunakan teknologi, memanfaatkannya untuk belajar menjalankan tugas kewarganegaraan, dan menggunakannya di tempat kerja untuk menghasilkan uang. Oleh karena itu, individu yang sering menggunakan teknologi dan mengandalkannya untuk mencari informasi.

Menurut Collier (2019) kewarganegaraan digital adalah cara berpikir kritis dan etis tentang informasi yang dipublikasikan, ditonton, ditulis, disampaikan ke dan dari media digital, dan pengaruhnya terhadap diri sendiri, orang lain, dan masyarakat. Kode etik yang harus diikuti orang dalam masyarakat digital dikenal sebagai kewarganegaraan digital. Saat ini, tujuan utama kewarganegaraan digital adalah perlindungan, pemberdayaan, dan pendidikan. Kewarganegaraan digital menurut Ribble dan Bailey (2007), berkaitan dengan standar perilaku yang tepat yang mengarahkan individu dalam memanfaatkan teknologi di era digital secara tepat dan bertanggung jawab. Kewarganegaraan digital menurut Ribble dan Bailey (2011) mencakup hak, keamanan, dan tanggung jawab.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *digital citizenship* digunakan untuk meningkatkan tingkat partisipasi masyarakat yang terlibat dalam jaringan atau komunikasi *online* menjadi lebih efektif dan bertanggung jawab, terutama yang berkaitan dengan masalah yang terkait dengan publik. *Digital citizenship* adalah kapasitas untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab sambil berpartisipasi dalam masyarakat dengan cara yang menghormati demokrasi, hak asasi manusia, dan martabat. Ini juga mencakup kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan menciptakan karya orisinal.

Kewarganegaraan digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpartisipasi dalam dunia digital. Kemampuan tersebut terutama pada kapasitas untuk mengontrol perilaku saat menggunakan teknologi. Keamanan, etika, nilai, dan budaya hanyalah beberapa topik penting yang tercakup dalam kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan digital mengacu pada penggunaan teknologi yang benar, bijaksana, dan aman oleh orang-orang secara *online* untuk mencegah bahaya bagi diri mereka sendiri atau orang lain.

## B. Karakteristik *Digital Citizenship*

Kewarganegaraan digital harus mengetahui informasi mengenai karakteristik *digital citizenship* karena tidak ada yang bisa menghindari ketergantungan pada kemajuan teknologi. Karakteristik *digital citizenship* (Hutauruk, 2018), yaitu:

### 1. *Responsible*

Saat ini masyarakat hidup di mana standar dan konvensi sosial sering kali tidak jelas karena budaya digital baru. Untuk membuat penilaian moral di dunia jaringan, masyarakat harus belajar tentang *digital citizenship* untuk menumbuhkan tanggung jawab pribadi dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital.

### 2. Produktif

Masyarakat memiliki potensi yang luar biasa dalam dunia digital. Masyarakat sebagai pengguna internet harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk menjadi sarana berkembang dan menghasilkan sesuatu. Sebagai warga digital, masyarakat harus berpartisipasi untuk menciptakan budaya produktif dan kreatif di ruang digital. Selain itu, produktif juga dapat berarti mengajarkan budaya yang bermanfaat dan informatif berupa edukasi.

### 3. Bijaksana

Dalam menggunakan internet masyarakat harus menggunakan akal dan pengetahuan untuk cermat serta berhati-hati. Dengan keamanan jaringan yang menggabungkan kewarganegaraan digital dapat memungkinkan masyarakat terlibat dalam interaksi yang aman di internet daripada bergantung secara eksklusif pada aktivitas pelindung. Masyarakat dapat belajar tentang literasi digital, etika digital, dan protokol sehingga dapat menggunakan internet dengan bijak.

Berdasarkan karakteristik tersebut, *digital citizenship* dimaksudkan agar gagasan "Kewarganegaraan Digital" dapat membantu masyarakat untuk memahami kewajiban mereka di era digital. Untuk membangun keberadaan digital yang damai, etika, dan standar harus terus berfungsi sebagai kerangka utama perilaku di ruang digital. Setiap warga digital (pengguna perangkat digital) dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara etis dan bertanggung jawab seperti halnya di dunia nyata.

### C. Aspek *Digital Citizenship*

Dalam penggunaan digital, warganegara harus memiliki keterampilan sehingga menurut Mardianto (2018) *digital citizenship* dikelompokkan dalam tiga aspek kompetensi psikologis individu. Adapun ketiga aspek tersebut adalah:

#### a) *Being online*

Kemampuan dalam menggunakan TIK sebagai media *online* meliputi domain, kemampuan akses, dan inklusi, khususnya kemampuan mengakses dan menggunakan, serta keterampilan psikologis yang terdiri dari domain; pembelajaran dan kreativitas, kemampuan mempelajari dan menguasai kreativitas *online*, serta literasi media dan informasi. Kapasitas untuk mengakses, membaca, menulis, memasukkan, dan mengunggah informasi, mempublikasikan, mengambil bagian dalam jajak pendapat, dan mengekspresikan diri dengan cara yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam komunitas *online* mereka dianggap sebagai kemampuan fungsional dasar dan literasi digital.



b) *Wellbeing online*

Masalah kesehatan mental terutama terkait dengan seberapa cerdas emosi orang atau remaja yang menggunakan media internet. Terdiri dari bidang etika dan empati, yang mengukur seberapa banyak remaja mematuhi standar moral dan empati dengan pengguna media *online* lainnya. Kesehatan dan kesejahteraan dalam penggunaan TIK yang efektif untuk komunikasi.

c) *Rights online*

Memiliki hak dan kewajiban dalam menggunakan media *online*, khususnya yang melibatkan partisipasi aktif, kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif, hak dan kewajiban, kebebasan dan tanggung jawab, privasi dan keamanan, khususnya memiliki privasi untuk tujuan keamanan dan kenyamanan *online*, kesadaran konsumen, kesadaran bahwa semua perilaku *online* adalah konsumsi publik sehingga semua orang harus berhati-hati dalam menyikapi permasalahan publik, dan setiap aktivitas *online*.

#### **D. Elemen *Digital Citizenship***

Menurut Mike Ribble dan Gerald Bailey dalam Rini Triastuti (2016), kewarganegaraan digital adalah elemen baik dari teknologi yang memungkinkan setiap orang untuk bekerja dan bermain di dunia digital. Elemen-elemen kewarganegaraan digital telah digariskan oleh Mike Ribble (2017) sebagai berikut:

1) *Digital Access*

Akses digital memerlukan keterlibatan masyarakat secara keseluruhan. Orang yang memanfaatkan teknologi perlu memahami bahwa tidak semua orang memiliki kemungkinan yang sama. Dasar dari kewarganegaraan digital adalah mempromosikan akses elektronik dan bekerja untuk hak-hak

digital yang adil karena masyarakat semakin sering menggunakannya sehingga menjadi sulit untuk berkembang ketika ada pengecualian digital. Semua warga digital harus berusaha untuk meningkatkan dan memfasilitasi akses ke teknologi. Pengguna harus menyadari bahwa orang-orang tertentu mungkin memiliki akses terbatas dalam penggunaan internet. Namun semuanya harus membuat komitmen untuk memastikan bahwa setiap orang memiliki akses ke internet untuk menjadi warga negara yang baik.

## 2) *Digital Commerce*

Jual beli *online* dikenal sebagai perdagangan digital. Pengguna teknologi perlu menyadari bahwa sebagian besar ekonomi pasar beroperasi secara elektronik. Pertukaran adalah sah dan legal, tetapi pembeli atau penjual harus menyadari masalah yang terlibat. Bagi banyak orang, bisa membeli barang sehari-hari seperti mainan, pakaian, mobil, makanan, dll secara *online* sudah menjadi hal biasa. Jumlah produk dan layanan yang sama yang di negara lain ilegal atau tidak bermoral juga muncul pada saat yang sama (yang dapat mencakup aktivitas seperti pengunduhan ilegal, pornografi, dan perjudian). Pengguna harus belajar bagaimana menggunakan ekonomi digital baru sebagai konsumen yang efektif.

## 3) *Digital Communication*

Pertukaran informasi elektronik dikenal sebagai komunikasi digital. Kapasitas untuk berinteraksi dengan orang-orang telah mengalami salah satu perubahan paling mendasar dalam revolusi digital. Ada beberapa saluran komunikasi yang tersedia di abad ke-19. Ketersediaan beberapa kemungkinan komunikasi telah berkembang di abad 21 misalnya *e-mail*, telepon seluler, dan pesan instan. Semuanya telah berubah sebagai akibat dari perkembangan pilihan komunikasi digital yang memungkinkan individu untuk tetap berhubungan satu sama lain.

#### 4) *Digital Literacy*

Literasi digital adalah kapasitas untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dan memahami kapan dan bagaimana melakukannya. Meskipun sekolah telah menggunakan teknologi dengan baik, banyak pekerjaan yang harus dilakukan. Apa yang harus diajarkan dan bagaimana menggunakannya dengan teknologi perlu mendapat perhatian baru. Tempat kerja mengadopsi teknologi baru yang tidak digunakan di ruang kelas misalnya konferensi video atau ruang berbagi *online* seperti *blog*. Selain itu, pekerja di berbagai pekerjaan menginginkan informasi yang cepat (*timely information*). Kemampuan pencarian dan pemrosesan lanjutan diperlukan untuk prosedur ini yaitu, literasi informasi. Mengajarkan siswa bagaimana belajar di era digital sangat penting. Dengan kata lain, guru perlu mengajari siswa cara belajar apa saja, kapan saja, di mana saja. Contoh yang sangat baik tentang bagaimana teknologi digunakan secara berbeda di abad ke-21 dapat ditemukan dalam berbagai bidang. Siswa harus belajar dengan cepat dan efektif bagaimana menggunakan teknologi baru saat mereka dikembangkan. Untuk mengedukasi masyarakat tentang kewarganegaraan digital, mereka harus memiliki literasi informasi yang tinggi.

#### 5) *Digital Etiquette*

Perilaku yang seharusnya ditampilkan oleh pengguna teknologi digital lainnya dikenal sebagai etiket digital. Dalam Kewarganegaraan Digital, ini menjadi salah satu masalah yang paling mendesak. Untuk mencegah penggunaan yang tidak tepat, undang-undang dan kebijakan dibuat. Membuat undang-undang dan kebijakan saja tidak cukup, perlu juga mengajari semua orang bagaimana menjadi warga digital yang bertanggung jawab dalam kewarganegaraan digital ini.

6) *Digital Law*

Hak dan batasan hukum yang berlaku untuk penggunaan teknologi diatur oleh hukum. Etika dalam penggunaan teknologi terhubung dengan hukum digital. Pencurian dan/atau kriminalitas adalah manifestasi dari penggunaan yang tidak etis. Mematuhi norma-norma sosial adalah salah satu cara penggunaan etis pada penggunaan media sosial. Pengguna harus menyadari bahwa mencuri atau membahayakan identitas orang lain secara *online* adalah ilegal. Pengguna harus mematuhi sejumlah norma sosial. Setiap orang yang bekerja atau bermain *online* tunduk pada hukum ini.

7) *Digital Rights and Responsibilities*

Semua pengguna teknologi digital memiliki hak dan kebebasan tertentu, serta beberapa kewajiban tentang perilaku. Ini dikenal sebagai hak dan tanggung jawab digital. Hak atas privasi, kebebasan berbicara, dan lain-lain juga dijamin untuk warga negara digital. Hak-hak dasar digital perlu diperhatikan, dibicarakan, dan dipahami dalam lingkungan digital. Hak istimewa ini datang dengan kewajiban juga. Penggunaan teknologi yang tepat harus diputuskan dengan bantuan pengguna.

8) *Digital Health and Wellness*

Aspek kesejahteraan fisik dan psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi digital. Di era teknologi modern, masalah seperti keamanan mata dan ergonomi yang tepat perlu ditangani. Di luar masalah fisik, masalah psikologis seperti kecanduan internet menjadi semakin umum. Pengguna harus disadarkan akan risiko yang terkait dengan teknologi. Melalui pendidikan dan pelatihan, pengguna teknologi diajari cara mempertahankan diri ketika menggunakan internet.

### 9) *Digital Security*

Untuk menjaga keamanan jaringan internet, semua pengguna teknologi harus mempraktikkan keamanan digital. Menjaga keamanan di dunia maya dapat diibaratkan seperti menjaga rumah. Untuk perlindungan pribadi, tidak cukup hanya mengandalkan tetangga. Untuk memastikan beberapa ukuran keamanan di rumah dengan memasang kunci di pintu dan alarm kebakaran. Keamanan digital harus mengikuti aturan yang sama memerlukan pertahanan virus, cadangan data, dan perlindungan lonjakan untuk perangkat keras. Penting untuk menjaga informasi pribadi dari pengaruh luar yang dapat mengganggu atau membahayakannya sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

## **E. Tujuan *Digital Citizenship***

Kewarganegaraan digital adalah seperangkat pedoman untuk perilaku yang tepat dan bertanggung jawab saat menggunakan teknologi informasi. Sebagai hasil dari kewarganegaraan digital, setiap warga negara digital dapat memanfaatkan teknologi informasi secara benar dan bertanggung jawab. Berikut ini adalah tujuan dari *digital citizenship* dalam Nehe (2021), yaitu:

1. Membangun lingkungan digital di mana semua tindakan yang dilakukan oleh warga negara harus dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Memberikan fasilitas interaksi yang aman, menyenangkan, dan produktif di seluruh dunia tanpa memandang waktu atau ruang.
3. Memberikan keamanan digital dengan hak, kewajiban hukum, dan keamanan bagi masyarakat untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan karena kejahatan digital juga berkembang seiring dengan perkembangan yang meningkat.

4. Meningkatkan kesadaran penggunaan media digital daripada hanya menggunakannya.
5. Akses ke informasi berkualitas tinggi akan lebih mudah didapat, memungkinkan untuk mendidik dan menawarkan mentalitas positif kepada warga atau warga digital tanpa melanggar hak cipta dan melindungi warga dari *hoax* atau materi negatif.

Berdasarkan tujuan tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan dari *digital citizenship* adalah untuk menetapkan aturan yang memungkinkan pengguna untuk bertanggung jawab penuh atas semua yang mereka lakukan secara *online*. Dengan mempraktikkan kewarganegaraan digital yang baik, seseorang dapat mencegah *cyberbullying* dan *cyberharrassment* (pelecehan di dunia maya). Untuk tujuan melaporkan dan memproses secara hukum perlakuan yang melibatkan keduanya. Dengan hadirnya *digital citizenship*, masalah SARA dan pornografi juga bisa dihindari.

## **F. Civic Responsibility**

### **a. Pengertian Civic Responsibility**

*Civic responsibility* mengacu pada semacam keterlibatan sukarela tindakan dan sikap. Menurut Gottlieb dan Robinson dalam Halimah et al (2020), tugas kewarganegaraan didefinisikan sebagai berpartisipasi aktif dalam kehidupan publik masyarakat dengan cara yang berpengetahuan, berbakti, dan produktif dengan penekanan pada kebaikan bersama. Hal ini mengandung pengertian bahwa segala jenis perilaku atau kegiatan yang dilakukan oleh warga negara merupakan bentuk keputusan sikap yang harus dibarengi dengan rasa tanggung jawab.

Perspektif Pam Schille dan Tamer Bryant dalam Hermawan (2013) tentang tanggung jawab didukung oleh pernyataan mereka bahwa "tanggung jawab adalah kebiasaan yang menentukan bagaimana kita bereaksi terhadap peristiwa sehari-hari, yang

menentukan beberapa penilaian moral". Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mengambil tanggung jawab adalah respons yang memengaruhi pilihan sikap seseorang yang bermoral. Jika dicermati, moral yang dimaksud adalah kesadaran diri dalam menegakkan hak dan kewajiban seseorang tanpa menggunakan paksaan.

Adiwiyoto dalam Hermawan (2013) mengemukakan pendapatnya bahwa makna tanggung jawab adalah membuat keputusan yang tepat dan efektif, sarana yang tepat untuk membuat pilihan terbaik dalam batas norma sosial dan harapan umum yang diberikan untuk memberikan hubungan manusia yang positif. Tanggung jawab adalah untuk memiliki pengaruh yang baik pada orang-orang karena moral dan standar dapat berkembang dari pola pikir yang bertanggung jawab.

Nurmalina dan Syaifullah (2008) berpendapat bahwa warga negara berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan dan menggunakan tugasnya sesuai dengan norma yang berlaku. Untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik akan mematuhi hukum dan menahan diri dari perbuatan salah.

#### **b. *Civic Responsibility* di Era Digital**

Teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi keberadaan manusia di era digital saat ini. Internet dan media sosial telah mengubah cara orang berkomunikasi, bekerja, dan terlibat satu sama lain. Pada era ini juga, pengguna media sosial ketika mendapatkan berita buruk atau berita tentang tragedi seseorang dan percaya bahwa memiliki tanggung jawab untuk berbagi (Rahadi, 2017).

Berdasarkan akuntabilitas penggunaannya juga harus diperhatikan di era digital. Tanggung jawab mengacu pada kewajiban manusia untuk bertindak secara bertanggung jawab terhadap lingkungan karena jika tidak akan terjadi banyak masalah. Era digital modern saat ini warga harus bertindak secara bertanggung jawab baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Warga negara harus menggunakan kebijaksanaan dan tanggung jawab saat memanfaatkan media sosial sehingga menjadi warga negara yang baik di masyarakat ataupun sebagai bagian dari *digital citizenship*. Ini adalah kewajiban penting yang harus dipikul oleh setiap orang. Karena sudah menjadi kewajiban untuk mengakui adanya keragaman, moral, nilai, dan standar yang dapat menjadi landasan bagaimana seharusnya warga negara bertindak dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga dapat menumbuhkan lingkungan media sosial yang baik dan sehat.

Banyaknya masalah yang dihadapi di dunia digital, tanggung jawab menjadi semakin rumit. Salah satu kesulitannya adalah mengenai privasi dan keamanan data. Data pribadi manusia sangat rentan terhadap eksploitasi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab di dunia digital. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk mengamankan privasi dan keamanan data. Selain itu, di era digital juga dihadapkan pada isu-isu yang terkait dengan pengiriman informasi yang salah atau dibuat-buat.

Hal tersebut dapat memiliki pengaruh negatif pada masyarakat dengan menyebabkan konflik dan kerusakan moral. Akibatnya, sebagai manusia yang bertanggung jawab harus mempertimbangkan tanggung jawab dalam semua tindakan kita di era digital. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan menjamin bahwa informasi pribadi aman dan tidak digunakan oleh pihak yang tidak dapat dipercaya. Selain itu, kami harus memverifikasi bahwa informasi yang dikirimkan adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya, sebagai anggota masyarakat



yang bertanggung jawab harus memeriksa konsekuensi sosial dari tindakan kita di era digital. Sebagai warga digital juga harus menjamin bahwa tindakan yang dilakukan di ruang digital tidak merugikan orang lain atau menimbulkan konflik atau kemerosotan moral dalam masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa pada era digital saat ini, tanggung jawab menjadi sangat penting. Di era digital juga harus mengevaluasi dampak sosial dari setiap tindakan yang dilakukan dan memastikan bahwa tindakan tersebut selalu bertanggung jawab dan berfokus pada kebaikan bersama. Dalam lingkungan digital yang semakin maju, hal ini akan membantu dalam menciptakan masyarakat yang adil, damai, dan bertanggung jawab.

## 2.2 Penelitian Relevan

Kajian penelitian yang relevan terkait penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Amallia Noviani mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berjudul "Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA N 16 Bandar Lampung". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran daring yang berpengaruh cukup baik dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Peserta didik cukup memahami sikap *digital citizenship*. Namun, peserta didik belum optimal memenuhi sikap *digital citizenship* pada saat penggunaan media pembelajaran daring dan kurang memahami nilai-nilai kebaikan yang terkandung ketika dapat memperkuat sikap *digital citizenship* pada penggunaan media pembelajaran daring dikarenakan beberapa faktor.

Penelitian ini sangat relevan terhadap penelitian yang penulis teliti karena membahas mengenai *digital citizenship*. Pada penelitian ini juga membahas faktor-faktor yang mempengaruhi *digital citizenship*, salah satunya adalah sikap *digital citizenship*. Di dalam sikap *digital citizenship* tersebut terdapat beberapa faktor seperti *digital acces*, *digital communication*, dan *digital ettiquete* sehingga hal tersebut menjadi faktor-faktor lain yang membentuk *digital citizenship*.

2. Penelitian pada tahun 2017 dengan judul "*Digital Citizenship: Sebagai Upaya Menginginkan Kualitas Pembelajaran Sejarah di Era Globalisasi*" oleh Ahmad Fakhri Hutaaruk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan konsep *digital citizenship* kelima indikator kualitas pembelajaran untuk kualitas pembelajaran sejarah direduksi dapat tercapai dengan mudah karena proses pembelajaran menggunakan metode dan model *up to date* sehingga proses pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan mampu mengatasi tantangan yang ada di era digital ini.

Penelitian ini sangat relevan terhadap penelitian yang penulis teliti karena membahas mengenai *digital citizenship*. Pada penelitian ini juga membahas karakteristik warga digital yang telah didukung dengan kemajuan teknologi yang pesat sehingga perlu diterapkan konsep *digital citizenship*. karakteristik warga digital tersebut menjadi bagian penting dari pembentukan *digital citizenship* untuk mengidentifikasi siapa saja yang termasuk dalam *digital citizenship* dan mempermudah penulis dalam menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship*.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Prima Roza berjudul "*Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis di Abad Digital*" pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa bekal pengetahuan dan kompetensi

yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik dalam menyiapkan perannya sebagai warga negara digital yang baik menyangkut berbagai aspek yaitu tentang *digital access, literacy, communication, commerce, law, etiquette, rights & responsibilities, health & wellness, dan security*. Konsep yang harus dikuasai adalah empati, memahami cara kerja internet, memahami data pengguna internet, literasi komputer/internet, memahami kesenjangan dalam penguasaan teknologi digital, mempraktikkan kenyamanan dan keharmonisan dalam partisipasi di dunia digital, serta mampu menggunakan media ini dengan aman.

Penelitian ini sangat relevan terhadap penelitian yang penulis teliti karena membahas mengenai *digital citizenship*. Pada penelitian ini juga membahas mengenai keamanan dalam menggunakan teknologi digital. Keamanan tersebut termasuk dalam salah satu faktor yang ada dalam penelitian ini yaitu pada faktor keamanan digital.

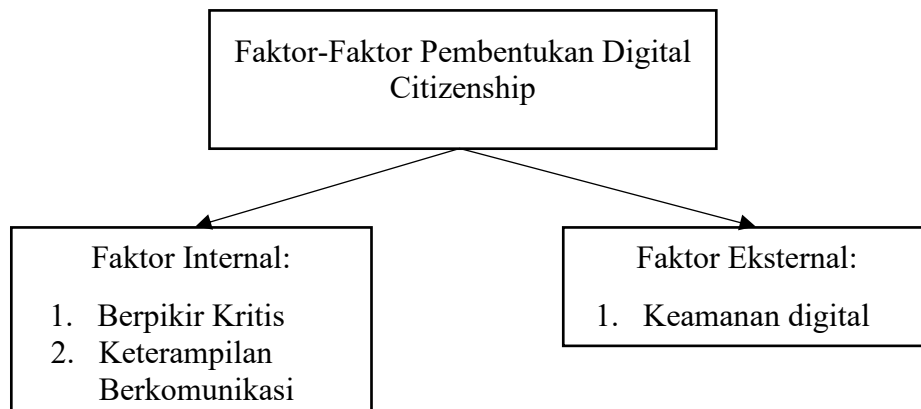
Keamanan digital tersebut menjadi salah satu faktor penting karena dengan menggunakan internet dengan bijak dapat menciptakan dunia digital yang aman dan nyaman.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menurut Hague dan Payton (2011) untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat di era digital membutuhkan kemampuan individu untuk dapat berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan tetap memedulikan keamanan digital. Warga negara digital diharapkan menjadi warga negara yang otonom ditengah-tengah kondisi obesitas informasi, kondisi seperti ini mengharuskan warga negara digital memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan berpikir kritis. Warga negara yang otonom tidak mudah dimobilisasi oleh informasi hoaks, kemampuan berpikir kritis harus dilandasi dengan nilai dasar yang kuat dalam diri warga negara digital. Selain itu, warga negara digital membutuhkan keterampilan komunikasi agar mereka benar-benar mampu

memberikan dan mengelola informasi secara bijak dan bertanggung jawab. Selanjutnya, warga negara digital harus memahami tentang keamanan digital untuk mengamankan kegiatan atau aktivitas digital dan memproteksi identitas digital. Sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* yaitu berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan keamanan digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung. Maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan teknik penelitian kuantitatif dalam penelitian ini untuk menemukan komponen-komponen kunci yang harus ditentukan sejalan dengan pokok-pokok rumusan masalah, tujuan, dan kegunaan penelitian. Pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif, karena dalam penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel yang lainnya dengan angka.

Dalam penelitian ini, terdapat variabel penelitian yakni *digital citizenship* sebagai variabel bebas. Dengan menggunakan skala *likert*, indikator-indikator variabel tersebut akan ditransformasikan menjadi item-item pertanyaan yang dimasukkan dalam kuesioner. Data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis menggunakan program statistik yaitu SPSS 26 dan untuk merapikan data menggunakan bantuan *microsoft excel*.

Penelitian ini dapat diukur dengan menggunakan instrumen, sehingga data jumlah dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik. Jadi, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian deskriptif ini peneliti ingin memaparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta menunjukkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi membentuk *digital citizenship* mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Konsep populasi menurut Sugiyono (2017) adalah suatu wilayah generalisasi yang tersusun atas objek/subyek yang memiliki ciri dan atribut tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ketika seorang peneliti ingin melihat pada setiap aspek wilayah penelitian. Hal terpenting yang harus dilakukan dalam suatu penelitian adalah penentuan populasi.

**Tabel 3.1 Data jumlah mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2020, 2021, dan 2022**

No.	Angkatan	Jumlah
1.	2020	75 mahasiswa
2.	2021	88 mahasiswa
3.	2022	119 mahasiswa
<b>Total</b>		<b>282 mahasiswa</b>

*Sumber: Olah data pra penelitian*

Dalam penelitian ini, populasinya yaitu mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung Angkatan 2020, 2021, dan 2022 yang berjumlah 282 mahasiswa.

### 3.2.2 Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2017), mencerminkan ukuran dan karakteristik populasi. Ketika populasi sangat besar dan peneliti tidak memiliki sumber daya, personel, atau waktu untuk menyelidiki seluruh populasi, misalnya, peneliti dapat menggunakan sampel dari kelompok itu. Untuk memilih sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling*.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sekelompok orang yang dipilih untuk berpartisipasi dalam suatu penelitian dari populasi yang sangat besar. Metode pengambilan sampel dilakukan dengan cara memilih setiap unit sampel sesuai dengan ukuran unit *sampling* atau kelompok dari populasi dapat dipilih secara acak dengan mengumpulkan perwakilan dari setiap kelompok yang dipilih secara acak. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *proportional random sampling*. Menurut Sugiono (2014) *proportional random sampling* merupakan suatu teknik untuk mengambil sampel ketika seluruh anggota memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel sesuai dengan proporsinya.

Suharsimi Arikunto (2010) menyatakan bahwa jika jumlah subjek penelitian kurang dari 100 orang, sebaiknya mendaftarkan semua orang sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Namun dapat mengambil 10% -15%, 20%-25%, atau lebih jika subjek lebih dari 100 orang.

**Tabel 3.2 Mahasiswa PPKn Universitas Lampung  
Angkatan 2020, 2021, dan 2022**

No.	Angkatan	Jumlah	20%
1.	2020	75	15
2.	2021	88	17,6 (18)
3.	2022	119	23,8 (24)
<b>Jumlah</b>			<b>57 mahasiswa</b>

Sumber: Olah data pra penelitian

Penelitian ini membatasi sampel pada Angkatan 2020, 2021, dan 2022 sehingga peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar 20% dari jumlah populasi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung dengan berjumlah 57 mahasiswa.

### 3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam bentuk apa saja yang peneliti putuskan untuk diteliti guna mengumpulkan informasi dan dapat ditarik kesimpulannya. Pengertian tersebut membawa pada kesimpulan bahwa variabel penelitian adalah segala hal yang telah ditentukan peneliti untuk diteliti hingga menghasilkan informasi yang dapat ditarik menjadi kesimpulan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel yaitu variabel bebas (X). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.

### 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

#### 3.4.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual menurut Singarimbun dan Effendi (2001) adalah pemaknaan dari suatu konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Definisi konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Digital Citizenship*

Warga digital menurut Karen Mossberger et al dalam Yudha Pradanna (2018) adalah orang-orang yang sering menggunakan teknologi, memanfaatkannya untuk belajar politik untuk menjalankan tugas kewarganegaraan, dan menggunakannya di tempat kerja untuk menghasilkan uang. *Digital citizenship* biasanya didefinisikan sebagai mereka yang memanfaatkan internet secara konsisten dan bijaksana (Isman dan Gungoren, 2014).

Kewarganegaraan digital menurut Ribble dan Bailey (2007) berkaitan dengan standar perilaku yang tepat yang mengarahkan individu dalam memanfaatkan teknologi di era digital secara tepat dan bertanggung jawab. Misalnya menahan diri untuk tidak



mencuri, merusak kreasi, atau identitas digital orang lain, meninggalkan komentar yang baik, tidak melakukan *cyberbullying*, dan menjaga informasi pribadi pada saat bertransaksi informasi di ruang digital.

*Digital citizenship* dapat disintesiskan sebagai tindakan atau perilaku saat menggunakan perangkat digital dan berkomunikasi dengan orang lain secara *online* merupakan kewarganegaraan digital sehingga gagasan *digital citizenship* dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang cara menggunakan dunia maya secara bertanggung jawab.

### 3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menurut Nazir (2005) merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Berikut ini adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini:

#### a. *Digital Citizenship*

*Digital citizenship*: skor total diperoleh melalui pengukuran indikator. Adapun indikator yang dapat menjadi tolak ukur dalam *digital citizenship* ini yaitu:

- 1) Kemampuan berpikir kritis
- 2) Keterampilan komunikasi
- 3) Keamanan digital

Dengan tingkat keterlaksanaan yang diukur yaitu:

- 1) Berpengaruh, bila indikator dari *digital citizenship* tersebut telah terbentuk pada populasi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.

- 2) Cukup berpengaruh, bila telah terbentuknya *digital citizenship* pada populasi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung walaupun ada yang belum terbentuk.
- 3) Kurang berpengaruh, bila indikator dari *digital citizenship* tersebut belum terbentuk pada populasi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.5.1 Teknik Pokok

##### A. Angket

Menurut Nazir (2014) kuesioner adalah kumpulan pernyataan atau pertanyaan yang terhubung secara logis tentang topik penelitian dan setiap pertanyaan memiliki respons yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Jadi, kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dan dibagikan kepada responden ketika penelitian dilakukan.

Metode ini digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi langsung dari responden. Jenis angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang diisi oleh responden sesuai dengan kolom yang telah disediakan peneliti. Untuk mempermudah peneliti mengumpulkan data. Sasaran angket ini yaitu mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung angkatan 2020, 2021, dan 2022.

Skor bobot yang berbeda-beda pada setiap item yang memiliki tiga alternatif jawaban yaitu sebagai berikut:

- 1) Alternatif jawaban yang mendukung diberi skor 3
- 2) Alternatif jawaban yang cukup mendukung diberi skor 2
- 3) Alternatif jawaban yang tidak mendukung diberi skor 1

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan penyebaran kuesioner serta dengan cara wawancara. Adapun skala ukuran dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Sugiyono (2013) mendefinisikan skala *likert* sebagai skala *likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Fenomena sosial inilah yang akan dijadikan sebagai variabel pada penelitian, secara tepat telah ditentukan oleh peneliti untuk penelitian ini. Variabel yang akan diukur diubah menjadi indikator variabel dengan menggunakan skala *likert*. Komponen instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan kemudian dirangkai dengan menggunakan indikator sebagai titik tolak.

### **3.5.2 Teknik Penunjang**

#### **A. Wawancara**

Wawancara adalah suatu sumber informasi yang didapatkan melalui metode tanya jawab dengan narasumber yang dituju. Wawancara pada penelitian ini akan dilakukan dengan metode bertanya langsung kepada responden. Dalam hal ini, peneliti akan menginterview mahasiswa PPKn Universitas Lampung sebagai pengguna media sosial dan menjadi bagian dari *digital citizenship*. Proses mendapatkan informasi tersebut akan dicatat pada buku catatan, hal ini bertujuan agar seluruh informasi yang telah didapat menjadi sumber data yang valid. Dengan banyaknya dukungan informasi yang valid akan membantu meningkatkan kualitas peneliti dalam pengambilan data yang tepat.

### 3.5.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

#### A. Uji Validitas

Jika sebuah tes mampu menangkap data yang dirancang untuk ditangkap, itu dikatakan valid. Sesuai dengan Riduwan (2012), jika suatu instrumen dinyatakan valid, berarti alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data juga valid karena valid menunjukkan kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan menggunakan data mentah digunakan rumus korelasi *product-moment* untuk mendapatkan nilai validitas. Pengujian tersebut menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26.

Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 26 yaitu:

1. Persiapkan data angket yang telah dirapikan dalam file *doc* atau *excel* sehingga sudah berbentuk tabulasi data angket. Buka program SPSS versi 26, kemudian klik *Variable View* pada bagian pojok kiri bawah program. Pada bagian Name tuliskan nomor pada item sesuai dengan kebutuhan misalnya Item\_1 sampai Item\_20 terakhir tulis Skor\_total. Pada Decimals ubah semua menjadi angka 0, untuk bagian *Measure* pilih *Scale*, abaikan saja untuk pilihan yang lainnya.
2. Klik *Data View* (di bagian pojok kiri bawah) dan masukkan data skor angketnya, bisa dilakukan dengan cara copy paste dari tabulasi data angket yang sudah dipersiapkan tadi atau memasukkan data dengan cara manual yaitu diketik satu-persatu.

3. Selanjutnya, pilih menu *Analyze*, kemudian pilih sub menu *Correlate*, lalu pilih *Bivariate*.
4. Kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog "*Bivariate Correlations*", masukkan semua variabel ke kotak *Variables*. Pada bagian "*Correlation Coefficients*" centang (✓) *Pearson*, pada bagian "*Test of Significance*" pilih *Two-tailed*. Centang *Flag significant Correlations* lalu klik *Ok* untuk mengakhiri perintah.
5. Selanjutnya akan muncul *Output* hasilnya.

## B. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010) Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Jika suatu instrumen mengukur item yang sama lagi sementara keadaan sekitarnya tetap sama dan temuannya sama, instrumen dikatakan stabil. Derajat konsistensi data atau temuan penelitian disebut reliabel. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 26.

Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas**

Nilai Interval	Kriteria
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup Rendah
0,20-0,39	Rendah
<0,20	Sangat Rendah

Sumber : Wibowo (2012)

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

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikuti sertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scalereliability analysis*.
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan  $r_{\text{tabel}}$ .

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data berusaha untuk mengurangi kompleksitas dalam data sehingga mudah dibaca dan dianalisis. Dalam penelitian ini digunakan metode analisis data kuantitatif, yaitu dengan mengubah kata menjadi frasa dan angka secara metodis. Setelah pengumpulan semua data yang diperlukan, analisis dalam penelitian ini diselesaikan dengan terlebih dahulu mengidentifikasi data dan kemudian memprosesnya.

Adapun teknik analisis data dengan distribusi frekuensi sebagai berikut:

- a. Menentukan klasifikasi skor dengan menggunakan rumus interval, yaitu:

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

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah alternatif seluruh item

N = Jumlah perkalian antar item dan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh menggunakan kriteria sebagai berikut:

76% - 100% = baik

56% - 75% = cukup

40% - 55% = tidak cukup

### **3.7 Langkah-Langkah Penelitian**

Langkah-langkah penelitian merupakan suatu jenis upaya dalam membuat kerangka kerja sebelum penelitian dilakukan secara sistematis dengan ruang lingkup perencanaan, proses, dan pelaksanaan penelitian lapangan. Tujuannya agar penelitian lebih efisien sehingga bisa selesai tepat waktu. Berikut langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

#### **3.7.1 Persiapan Pengajuan Judul**

Peneliti mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada pembimbing akademik sebagai tahap awal dalam penelitian ini. Setelah mendapat persetujuan (ACC) dari pembimbing akademik, peneliti mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn pada tanggal 18 Juli 2022, kemudian ditetapkan pembimbing utama yaitu Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., dan pembimbing pembantu yaitu Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.

### **3.7.2 Penelitian Pendahuluan**

Penelitian pendahuluan dilakukan setelah mendapat surat izin dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan nomor 4891/UN26.13/PN.01.00/2022 pada tanggal 27 Juli 2022. Penelitian ini diawali dengan melakukan penelitian pendahuluan di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pendahuluan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung mengetahui dan memahami mengenai *digital citizenship* serta gambaran umum mengenai berbagai hal yang dapat diamati dalam penyusunan proposal penelitian. Penelitian ini didukung oleh semua materi dari jurnal dan buku, serta arahan dari dosen pembimbing.

### **3.7.3 Pengajuan Rencana Penelitian**

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi dengan dosen pembimbing akademik sebagai salah satu tahapan untuk memperoleh izin penyelenggaraan seminar proposal. Tahapan yang dilalui untuk memperoleh izin adalah perbaikan proposal hingga akhirnya proposal studi ini disetujui oleh Dosen Pembimbing II pada tanggal 12 September 2022 dan Pembimbing I pada tanggal 20 September 2022. Seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2022. Seminar proposal dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi peneliti.

### **3.7.4 Penyusunan Alat Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah angket. Kemudian peneliti memberikan angket tersebut kepada seluruh responden yang berjumlah 57 mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung dengan jumlah pertanyaan angket yaitu 20 item soal. Penyusunan angket maka langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:



1. Membuat kisi-kisi angket mengenai Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship* pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.
2. Membuat beberapa item pertanyaan angket mengenai Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship* pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung.
3. Mengonsultasikan angket kepada pembimbing I dan Pembimbing II. Selanjutnya mengadakan uji coba kepada 10 mahasiswa sebagai responden di luar sampel yang sebenarnya.

### **3.7.5 Pelaksanaan Uji Coba Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 9137/UN26.13/PN.01.00/2022 yang ditujukan pada Ketua Program Studi Universitas Lampung. Setelah mendapat surat pengantar dari Dekan, selanjutnya peneliti mengadakan penelitian untuk menguji coba angket pada tanggal 12 Desember 2022. Uji coba angket ini dilakukan dengan 10 responden di luar sampel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan dua uji untuk menghitung hasil angket, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

#### **A. Uji Coba Validitas Angket**

Uji validitas menunjukkan bahwa alat ukur tersebut digunakan untuk mengukur apa yang diukur. Uji coba ini dihitung dengan membandingkan skor keseluruhan individu dengan skor yang dikumpulkan pada setiap item pertanyaan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk menghitung hasil instrumen dalam bentuk angket untuk variabel mengenai Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship* (X) dan dibantu dengan *Microsoft Excel*.

Setiap item pertanyaan dalam pengujian ini menggunakan tingkat signifikan 5% (0,05) dengan kriteria setiap pengambilan keputusan untuk apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka instrumen pada angket tersebut dinyatakan valid. Sedangkan apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka instrumen pertanyaan pada angket tersebut dinyatakan tidak valid. Hasil uji coba validitas pada angket yang telah diisi oleh sepuluh responden diluar dari sampel sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 26**

Item	r hitung	r table	Keputusan
Q1	0,335	0,632	Tidak valid
Q2	0,760	0,632	Valid
Q3	0,760	0,632	Valid
Q4	0,693	0,632	Valid
Q5	0,813	0,632	Valid
Q6	0,083	0,632	Tidak Valid
Q7	0,890	0,632	Valid
Q8	0,813	0,632	Valid
Q9	0,869	0,632	Valid
Q10	0,693	0,632	Valid
Q11	0,828	0,632	Valid
Q12	0,695	0,632	Valid
Q13	0,609	0,632	Tidak valid
Q14	0,828	0,632	Valid
Q15	0,165	0,632	Tidak Valid
Q16	0,635	0,632	Valid
Q17	0,866	0,632	Valid
Q18	0,867	0,632	Valid
Q19	0,684	0,632	Valid
Q20	0,518	0,632	Tidak Valid
Q21	0,798	0,632	Valid
Q22	0,420	0,632	Tidak Valid
Q23	0,695	0,632	Valid
Q24	0,370	0,632	Tidak Valid
Q25	0,692	0,632	Valid
Q26	0,692	0,632	Valid
Q27	0,798	0,632	Valid

Sumber: Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam angket penelitian pendahuluan yang menggunakan aplikasi SPSS versi 26, maka angket yang ditujukan untuk Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship* yaitu faktor internal berpikir kritis diperoleh hasil item yang telah valid sebanyak 8 item dari 10 item, faktor internal keterampilan berkomunikasi diperoleh hasil item yang telah valid sebanyak 5 item dari 7 item, dan faktor eksternal keamanan digital diperoleh item yang valid sebanyak 7 item dari 10 item karena setiap item untuk  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05) pada pertanyaan yang telah dibuat peneliti. Item yang telah dinyatakan valid sehingga dapat menganalisis data selanjutnya, sedangkan untuk item yang dinyatakan tidak valid itu artinya data dalam penelitian tersebut akan gugur dan tidak dapat diikutkan dalam perhitungan analisis selanjutnya.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan SPSS versi 26, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 20 item pertanyaan pada angket penelitian yang dinyatakan valid sehingga item yang valid tersebut dapat dianalisis dengan uji reliabilitas.

## **B. Uji Coba Reliabilitas Angket**

Uji realibilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dari hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Penelitian akan dianggap valid datanya apabila instrumen pada angket tersebut memiliki kriteria penilaian untuk uji reliabilitas. Menurut Wiratna Sujarweni (2014) penilaian reliabilitas dapat diketahui jika nilai reliabilitas kurang dari 0,6 itu akan dinyatakan kurang baik, apabila nilai uji reliabilitas adalah 0,7 atau lebih dari 0,8 dinyatakan baik. Menurut uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh responden yang berada di luar sampel penelitian, maka dapat dilihat hasil uji coba angket tersebut.

**Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Kepada Sepuluh Responden Di Luar Populasi**

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	29.5000	87.389	.787	.964
X02	29.5000	87.389	.787	.964
X03	30.0000	94.000	.734	.965
X04	29.5000	89.833	.773	.964
X05	29.5000	86.056	.880	.963
X06	29.5000	89.833	.773	.964
X07	29.7000	87.789	.897	.963
X08	30.0000	94.000	.734	.965
X09	29.7000	88.011	.879	.963
X10	29.5000	93.833	.653	.966
X11	29.7000	88.011	.879	.963
X12	29.5000	94.944	.531	.967
X13	29.6000	88.044	.887	.963
X14	29.9000	91.878	.871	.964
X15	29.4000	95.378	.561	.967
X16	29.5000	90.722	.700	.965
X17	29.5000	93.833	.653	.966
X18	29.9000	89.878	.769	.964
X19	29.9000	89.878	.769	.964
X20	29.5000	90.722	.700	.965

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.966	20

Berdasarkan hasil uji coba pada angket penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil dari angket penelitian dinyatakan reliabel apabila hasil minimal yang diperoleh yaitu sebesar 0,6. Angket dalam penelitian ini sudah dapat dinyatakan reliabel atau bisa dikatakan dapat diandalkan, sehingga dapat diketahui setelah melakukan perhitungan analisis menggunakan SPSS versi 26 dengan itu menunjukkan hasil akhir pada angket adalah 0,966 dengan jumlah 20 item dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil dari perhitungan angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa angket memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,966 ( $0,966 > 0,6$ ) dari total 20 item yang reliabel. Sehingga 20 item dapat dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

## **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan *digital citizenship* yaitu berpikir kritis sebanyak 52,63% mahasiswa mampu membedakan informasi hoaks dan valid serta mampu mencari tahu kebenaran suatu informasi dengan membandingkan beberapa sumber informasi, keterampilan berkomunikasi sebanyak 61,40% mahasiswa mampu berkomunikasi dan berdiskusi dengan baik di media sosial sehingga dapat menyampaikan ide dan gagasan dengan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti, dan keamanan digital sebanyak 47,37% mahasiswa memahami tentang mengamankan aktivitas digital dan memproteksi identitas pribadi. Berdasarkan hasil penelitian terhadap ketiga faktor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang paling mendominasi pembentukan *digital citizenship* adalah faktor keterampilan berkomunikasi.

### **5.2 Saran**

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

#### **A. Bagi Mahasiswa PPKn**

Bagi mahasiswa khususnya mahasiswa Program Studi PPKn diharapkan dapat menggunakan internet dengan bijak dan bertanggung jawab. Mahasiswa PPKn yang nantinya akan menjadi pendidik diharapkan memberikan contoh yang baik dalam menggunakan internet khususnya pada media sosial sehingga dapat menjadi contoh dan panutan bagi peserta didiknya kelak.

## B. Masyarakat Luas

Bagi masyarakat luas diharapkan untuk peduli dan paham mengenai *digital citizenship* sehingga masyarakat mempunyai kontrol diri yang baik dalam menggunakan media sosial serta masyarakat dapat menciptakan keamanan dan kenyamanan di dunia digital.

## C. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai substansi urgensi dari *digital citizenship* serta mengkaji lebih banyak sumber referensi yang terkait tentang *digital citizenship* supaya hasil penelitiannya lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alberta Education. (2012). Digital Citizenship Policy Development Guide. Alberta Ministry of Education among student teachers. *Smart Learning Environments*, 7(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armawi, A., & Wahidin, D. (2020). Optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(1), 29-39.
- Astajaya, I. K. M. (2020). Etika komunikasi di media sosial. *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*, 15(1), 81-95.
- Buchholz, B. A., DeHart, J., & Moorman, G. (2020). Digital citizenship during a global pandemic: Moving beyond digital literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 64(1), 11-17.
- Budiantoro, W. (2017). Dakwah di Era Digital. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 263-281.
- Bunt, B., & Gouws, G. (2020). *Using an artificial life simulation to enhance reflective critical thinking*. Diterjemahkan oleh Fajarianto. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Collier, A. (2009). *A definition of digitalliteracy & citizenship*. (online) diakses 10 Januari 2023 dari ([www.netfamilynews.org/?p=28594](http://www.netfamilynews.org/?p=28594))
- Corry, A. 2009. Etika Berkomunikasi dalam Penyampaian Aspirasi. *Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanagara*, 1(1), 14-18.
- Cottrell, S. (2017). *Critical thinking skills: Effective analysis, argument and reflection*: Macmillan International
- Data Reportal. (2022). Digital 2022: Indonesia. (Online) diakses pada tanggal 15 Agustus 2022. (<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>)



- Digital Citizenship Indonesia. (2022). *Digital Citizenship Mahasiswa*. (Online) diakses pada tanggal 21 Agustus 2022. (<https://academy.digitalcitizenship.id/course/digital-citizenship-mahasiswa>)
- Hariyadi, S., Saleh, Muhamad. (2022). Membangun Kecakapan Literasi Digital Citizenship Melalui Model Information Communication Technology (ICT) Learning. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 7(2), 07-14.
- Halimah, L., Nurul, S. F., & Pasundan, K. S. (2020). Refleksi terhadap kewarganegaraan ekologi dan tanggung jawab warga negara melalui program “ecovillage.”. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 142-152.
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership*, 9(10).
- Heick, Terry. (2018). *Definision digital citizenship*. Online diakses pada tanggal 20 Agustus 2022. (<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/definition-digital-citizenship/>)
- Hermawan, I. C. (2013). Revitalisasi pendidikan politik dalam pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(1). 9-26.
- Hutauruk, A. F. (2018). Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah di Era Global. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 2(2), 1-6.
- Irwansyah, Revilia, D. (2020). Literasi Media Sosial : Kesadaran Keamanan dan Privasi Dalam Perspektif Generasi Milenial. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, Vol. 24(1),
- Isman, Aytekin dan Gungoren, Ozlem Canan. (2014). “*Digital Citizenship*”. *Journal of Educational Technology*. 13 (1), 73-77.
- Jungherr, A. (2019). Social Theory after the Internet: Media, Technology and Globalization. *The International Journal of Press/Politics*, Vol. 24(1), 117-119.
- Kalsum, T. U., Fredricka, J., Yulianti, L., Kanedi, I., & Sukmo, A. (2022). Sosialisasi Pentingnya Keamanan Digital di Era Revolusi Industri 4.0 di Desa Gajah Mati Bengkulu Tengah. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 37-40.
- Mardianto. (2018). *Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial*. Prosiding Seminar Nasional. Universitas Negeri Padang. Sabtu, 30 Juni 2018. 523-538.

- Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, A. R., & Rafiq, A. (2019). Etika Komunikasi dalam menggunakan Media Sosial. *Jurnal Global Komunika*, 1(1), 14-24.
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nazir, Moh. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nehe, U. (2021). Kewarganegaraan Digital dalam Pendidikan Situasi Covi Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1915-1921.
- Noviani, Amallia. (2021). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap digital citizenship peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA N 16 Bandar Lampung. *Jurnal Global Citizen*, X (2), 1-12.
- Nur, S. (2023). Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pendidikan Biologi. *SAINTIFIK*, 9(1), 115-120.
- Nurmalina, K., & Syaifullah. (2008). *Memahami Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn.
- Putra, R. D., Solehudin, A., & Heryana, N. (2021). Penerapan Digital Security untuk Analisis Serangan Keamanan Jaringan Voip dengan Metode Penetration Testing. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(11), 5800-5815.
- Pradanna, Yudha. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital. *Jurnal civic education*, Vol. 3(2). 168-182.
- Ribble, Mike dan Gerald Bailey. 2007. *Digital Citizenship In Schools*. Washington DC: International Society for Teehnology in Education.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2011). *Digital Citizenship in School*. Washington DC: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Ribble, Mike. (2017). Nine elements digital citizenship. (Online) diakses pada tanggal 25 Agustus 2022. (<https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>)
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. F. (2020). Etika komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127-135.
- Sholihah, H. A. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2018). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 160-167.

- Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofyan. (2001). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Ba Alfabeta CV.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tapscott, Don. (2009). *Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Triastuti, R. (2016). Fostering Digital Citizenship In Indonesia. Universitas Sebelas Maret. Vol. 1(1), 494-496.
- Wastujaya, A., Nathania, C., Rumayar, F. C., Debora, S., & Sirait, A. (2022). Kesiapan Mahasiswa UNPAR dalam Menghadapi Penyebaran Hoax dan Kerancuan Berpikir di Media melalui Literasi Digital. *Sapientia Humana: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(01), 157-170.
- Watie, Errika., dan Dwi, Sety, A. (2011). Komunikasi dan Media Sosial. *The Messenger*, Vol. 3(1), 69-75.
- Wibowo, A. E. (2012). *Aplikasi Praktis SPSS dalam Penelitian*. Yogyakarta: Gava Media