

**PENGARUH LITERASI *DIGITAL* TERHADAP MORALITAS
MAHASISWA PPKn UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM MENGAKSES
INFORMASI MEDIA SOSIAL**

(SKRIPSI)

Oleh
KRISHNA PARAMA NANDA
1953032001



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

2023

ABSTRAK

PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS MAHASISWA PPKn UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM MENGAKSES INFORMASI MEDIA SOSIAL

Oleh

Krishna Parama Nanda

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam mengakses informasi media sosial. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini yakni mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 78 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik angket serta wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini yakni menggunakan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung sebesar 19,1% dengan indikator variabel independen (X) yaitu: keterampilan operasional, pencarian internet, dan evaluasi konten. Kemudian dalam indikator variabel dependen (Y) yaitu: penalaran moral, perasaan moral dan perilaku moral. Moralitas berkaitan erat dengan sikap dan perilaku moralitas mahasiswa yang mencerminkan nilai, etika, dan moral yang baik, dengan selalu menyikapi kesenjangan moralitas berupa berita bohong (*hoax*), berkomentar secara tidak bijaksana, *cyber bullying*, dan *hate speech* dengan terbiasa menggunakan berbagai macam perangkat digital, memiliki kontrol diri terhadap pemilihan konten, memiliki empati, toleransi, rasa tanggung jawab terhadap kesadaran untuk tumbuh dan dapat di internalisasikan terhadap diri individu mahasiswa, serta bijak menggunakan media interaktif informasi dan komunikasi.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Etika, Moralitas, Media Digital, Media Sosial*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERACY TOWARDS MORALITY OF PPKn STUDENTS IN LAMPUNG UNIVERSITY TO ACCESS SOCIAL MEDIA INFORMATION

By

Krishna Parama Nanda

The purpose of this study was to determine the effect of digital literacy on the morality of PPKn University of Lampung students in accessing social media information. This study uses a descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this study were PPKn students at the University of Lampung Batch 2019, 2020, 2021 and 2022. The sample in this study was 78 respondents. Data collection techniques in this study were using questionnaires and interviews. The data analysis technique in this study used a simple regression test with the help of SPSS version 25. The results of this study indicate that there is an effect of digital literacy on the morality of PPKn students at the University of Lampung by 19.1% with independent variable indicators (X), namely: operational skills, internet search, and content evaluation. Then in the dependent variable indicator (Y), namely: moral reasoning, moral feelings and moral behavior. Morality is closely related to the attitudes and behavior of student morality that reflects good values, ethics, and morals, by always responding to moral gaps in the form of hoaxes, unwise comments, cyber bullying, and hate speech by being accustomed to using various digital devices. , have self-control over the selection of content, have empathy, tolerance, a sense of responsibility for awareness to grow and can be internalized to individual students, and wisely use interactive information and communication media.

Keywords: *Digital Literacy, Ethics, Morality, Digital Media, Social Media*

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS
MAHASISWA PPKn UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM MENGAKSES
INFORMASI MEDIA SOSIAL**

Oleh

KRISHNA PARAMA NANDA

SKRIPSI

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

Pada

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



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

Judul Skripsi

: **PENGARUH LITERASI *DIGITAL* TERHADAP MORALITAS MAHASISWA PPKn UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM MENGAKSES INFORMASI MEDIA SOSIAL**

Nama Mahasiswa

: **Krishna Parama Nanda**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1953032001**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

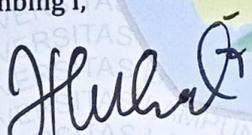
Fakultas

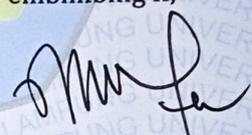
: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

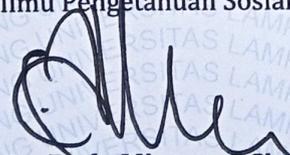

Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.
NIP 19791117 200501 1 002

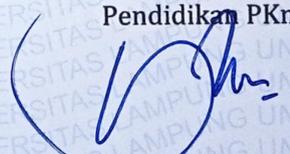

Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921112 201903 2 026

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003


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

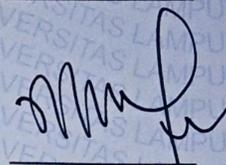
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.



Sekretaris : Ana Mentari, S.Pd., M.Pd



**Penguji
Bukan Pembimbing : Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Mei 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Krishna Parama Nanda
NPM : 1953032001
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Donoharjo, Kelurahan Sukarami, Kecamatan Belitang,
Kabupaten Oku Timur, Provinsi Sumatera Selatan

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, 07 Juni 2023



Krishna Parama Nanda
NPM 1953032001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Krishna Parama Nanda yang dilahirkan di Kelurahan Sukarami, Kecamatan Belitang, Kabupaten Oku Timur, Sumatera Selatan, pada tanggal 14 Maret 2001 yang merupakan putra pertama buah kasih dari pasangan Bapak Nyoman Suharyono dan Ibu Sayu Putu Eka Susilawati. Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Indriasana pada tahun 2007, kemudian di sekolah Dasar di SD Charitas 02 Mojosari yang di selesaikan pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Belitang yang diselesaikan pada tahun 2016, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Belitang yang di selesaikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Provinsi Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur tes tertulis atau Seleksi Mandiri Masuk Universitas Lampung (SIMANILA).

Penulis melakukan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta pada tahun 2022. Pada tahun 2022, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bali Kalang, Kelurahan Metro Rejo, Kecamatan Buay Madang Timur (BMT), Kabupaten Oku Timur, dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan (PPL) di SD Negeri Nusa Sakti. Penulis pernah mengikuti organisasi di kampus yaitu UKM Hindu Unila, Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (KMHDI), dan Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

MOTTO

“Tidak ada apapun di dunia ini yang sedemikian murni seperti pengetahuan”

(Bhagavad Gita 4.38)

“Kekuatan tidak berasal dari kemenanganmu, perjuanganmu lah yang mengembangkan kekuatanmu, Ketika kamu melewati waktu-waktu sulit dan memilih untuk tidak menyerah, itulah arti dari kekuatan”

(Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN



OM SRI SAI RAM

Dengan mengucapkan syukur sembah sujud kepada Sri Satya Sai Baba, Ida Sang Hyang Widhi Wasa serta Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, kupersembahkan karya tulis yang sederhana ini sebagai bentuk cinta kasih, dan sayangku kepada:

“Kedua orang tuaku, Bapak Nyoman Suharyono dan Ibu Sayu Putu Eka Susilawati yang telah membesarkanku dengan penuh cinta kasih, kasih sayang, serta selalu mendoakanku dan yang tak pernah berhenti memberikan semangat, motivasi hidup, menjadi sandaran pertamaku, serta melakukan semua yang terbaik untuk keberhasilan dan kebahagiaanku.

Seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan dan semangatnya padaku.

Para pendidik yang telah berjasa memberikan pendidikan, karakter, pengajaran, dengan penuh kesabaran.

Semua sahabat perjuangan keluarga cemani yang begitu tulus menghadapiku, menyayangiku, menerima kekuranganku, serta sepenuh hati mendukungku. Terimakasih karena kalian keluarga cemani mengajarkanku arti pertemanan yang sesungguhnya.

Almamater Universitas Lampung Tercinta.

SANCAWANA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Literasi *Digital* terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis berkat bimbingan saran motivasi dan bantuan baik secara moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga membuat segala kesulitan yang terjadi dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albert Maydiantoro, S.Pd.,M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Mizwar, S.Si.,M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd.,M.Pd., selaku Ketua Jurusan Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembahas I Terima Kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing I Terima Kasih banyak bapak yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan sumbangan pemikiran

- terkait ide dari teori-teori, kritik, saran, perhatian, semangat, motivasi, selama proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini hingga berada di penghujung akhir skripsi dapat terselesaikan dengan baik;
8. Ibu Ana Mentari, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan selaku Pembimbing II Terima Kasih banyak ibu yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan sumbangan pemikiran terkait ide dari teori-teori, kritik, saran, perhatian, semangat, motivasi, selama proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini hingga berada di penghujung akhir skripsi dapat terselesaikan dengan baik;
 9. Bapak Febra Anjar Kusuma, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembahas II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukannya sehingga skripsi ini menjadi lebih baik;
 10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang telah di berikan;
 11. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
 12. Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung Angkatan 2019, 2020, 2021, 2022 yang telah bersedia bekerjasama dalam penelitian skripsi ini;
 13. Untuk diriku sendiri, Terimakasih sudah bisa bertahan terhadap berupa cobaan, halangan, rintangan, tekanan, hingga dapat bertahan melewati waktu-waktu sulit sejauh ini, astungkare perjuangan kamu selama ini untuk tidak menyerah sudah bisa kamu pegang.
 14. Sahabatku keluarga cemane: Emilia, Amelita, Wayan Kania, Komang Ayu Juni Harsini, Nyoman Trijaya, Made Agus Dian Kusuma yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, menjadi penggembira di kala sedih, dan memberikan kasih sayang yang tulus;

15. Sahabat seperjuangan dan sepernasipan skripsiku: M. Bima Sakti, Agung Ayu Made Senjiliana, Saadatul Azizah, Marini Eva Permata, Erlin Rahmawati Dewi, Riska Septiyana, Odi Rizayanto, Ahmad Yusuf, dan Rangga Saputra yang banyak melakukan diskusi, membantu, memberikan semangat, motivasi dalam pengerjaan skripsi ini;
16. Sahabat keluarga Ber-tiga; Afifah Sudibyو dan Muhammad Syahroni yang telah terjalin hubungan persahabatan yang bermula dari adanya ajang Olimpiade Geografi kala itu ketika kita sama-sama duduk di bangku SMA, hingga saat ini hubungan persahabatan kita berada di bangku Perguruan Tinggi yang sama masih terjaga yaitu di kampus almamater Universitas Lampung Tercinta ini, yang selalu senantiasa kalian peduli, penuh perhatian, dan menyemangati dalam setiap proses pengerjaan skripsi ini;
17. Keluarga besar UKM Hindu Unila, dan Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (KMHDI) yang telah memberikan banyak pengalaman dan kesempatan untuk mempelajari hal-hal baru dalam kegiatan organisasi yang berlandaskan kerohanian dan keagamaan.
18. Teman-Teman Program Studi PPKn Angkatan 2019 yang selama ini menimba ilmu bersama. Kita disatukan oleh pendidikan dan dipisahkan oleh masa depan. Semoga apa yang kita cari selama ini dapat bermanfaat dan mendapatkan berkat dari Tuhan Yang Maha Esa.
19. Almamater Universitas Lampung tercinta yang telah mendewasakanku.

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

Bandar Lampung, Mei 2023

Krishna Parama Nanda
1953032001

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
SANCAWANA	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Kegunaan Penelitian	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Literasi Digital	13
2.1.1 Pengertian Literasi Digital	13
2.1.2 Komponen Literasi Digital.....	15
2.1.3 Literasi Media Digital	19
2.1.4 Literasi Digital Abad 21	20
2.1.5 Literasi Digital yang Cerdas.....	23
2.1.6 Implementasi Literasi Digital bagi Mahasiswa.....	24
2.2 Moralitas	25
2.2.1 Pengertian Moralitas	25
2.2.2 Perkembangan Moral	28
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral .	33
2.2.4 Moralitas Kalangan Mahasiswa	37
2.2.5 Konsepsi Moralitas Berdasarkan Para Ahli	39
2.3. Akses Informasi Media Sosial	40
2.3.1 Pengertian Akses Informasi	40
2.3.2 Sumber Informasi.....	42

2.3.3 Hambatan Pencarian Informasi	42
2.3.4 Pengertian Media Sosial.....	42
2.3.5 Jenis-Jenis Media Sosial.....	44
2.3.6 Peran dan Fungsi Media Sosial	46
2.3.7 Pengaruh Media Sosial.....	48
2.3.8 Etika dan Tanggung Jawab Individu Bermedia Sosial.....	49
2.3.9 Unsur Kesadaran Hukum	51
2.3.10 Nilai Pengetahuan Hukum di Media Sosial	51
2.4 Penelitian yang Relevan.....	52
2.5 Kerangka Pikir	60
2.6 Hipotesis	61
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	62
3.1 Jenis Penelitian	62
3.2 Populasi dan Sampel.....	63
3.3 Variabel Penelitian.....	66
3.3.1 Variabel Bebas (<i>Independent Variabel</i>).....	66
3.3.2 Variabel Terikat (<i>Dependent Variabel</i>).....	66
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	67
3.4.1 Definisi Konseptual.....	67
3.4.2 Definisi Operasional.....	67
3.5 Teknik Pengumpulan Data	68
3.5.1 Angket.....	68
3.5.2 Wawancara.....	69
3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	71
3.6.1 Uji Validitas	71
3.6.2 Uji Reliabilitas	72
3.7 Teknik Analisis Data	73
3.7.1 Analisis Distribusi Frekuensi	73
3.7.2 Uji Prasyarat.....	74
3.7.3.1 Uji Normalitas	74
3.7.3.2 Uji Linier.....	74
3.8 Analisis Data.....	75
3.8.1 Uji Regresi Sederhana.....	75
3.8.2 Uji Hipotesis	75
3.8.3 Uji Koefisien Determinasi	77
3.9 Langkah-Langkah Penelitian	77
3.9.1 Persiapan Pengajuan Judul.....	78
3.9.2 Penelitian Pendahuluan	78
3.9.3 Pengajuan rencana Penelitian.....	78
3.9.4 Penyusunan Kisi dan Instrumen Penelitian.....	79
3.9.5 Pelaksanaan Uji Coba penelitian	79

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	84
4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	84
4.1.1 Profil Program Studi PPKn Universitas Lampung	84
4.1.2 Tujuan PPKn	85
4.1.3 Sarana dan Prasarana	86
4.1.4 Forum Pendidikan Kewarganegaraan	87
4.2 Deskripsi Data Penelitian	87
4.2.2 Pengumpulan Data	87
4.2.2 Penyajian Data	88
4.2.2.1 Penyajian Data Literasi Digital.....	88
4.2.2.2 Penyajian Data Akumulasi Literasi Digital (Variabel X)	94
4.2.2.3 Penyajian Data Moralitas Mahasiswa.....	96
4.2.2.4 Penyajian Data Akumulasi Moralitas (Variabel Y)	101
4.3 Analisis Data Literasi Digital (X) dan Moralitas (Y).....	103
4.3.1 Uji Prasyarat.....	103
4.3.2 Uji Analisis Data.....	105
4.3.3 Uji Hipotesis	107
4.3.4 Uji Koefisien Determinasi	108
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	110
4.4.1 Pengaruh Literasi Digital (Variabel X).....	111
4.4.2 Moralitas (Variabel Y).....	114
4.4.3 Pengaruh Literasi Digital terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Dalam Mengakses Informasi Media Sosial	117
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	 129
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran	130
 DAFTAR PUSTAKA.....	 132
LAMPIRAN	142

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Pra-penelitian Pendahuluan	7
3.2 Data Jumlah Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.....	63
3.2 Jumlah Sampel Mahasiswa PPKn Universitas Lampung	65
3.3 Indek Koefisien Reliabilitas	72
3.4 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada Tiga Puluh Sembilan Responden di luar Populasi Menggunakan bantuan SPSS Versi 25	81
3.5 Hasil Uji Validitas (Variabel Y) Kepada Tiga Puluh Sembilan Responden di luar Populasi Menggunakan bantuan SPSS Versi 25	82
3.6 Uji Reliabilitas (variabel X) Kepada Tiga Puluh Sembilan Responden di luar Populasi Menggunakan bantuan SPSS Versi 25....	83
3.1 Uji Reliabilitas (variabel Y) Kepada Tiga Puluh Sembilan Responden di luar Populasi Menggunakan bantuan SPSS Versi 25...	84
4.1 Sarana dan Prasarana Kegiatan Pembelajaran	88
4.2 Jumlah Mahasiswa PSPPKn	90
4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Keterampilan Operasional.....	94
4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Pencarian Internet.....	96
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Evaluasi Konten	97
4.6 Distribusi Frekuensi Akumulasi Literasi Digital.....	99
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Penalaran Moral	101
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Perasaan Moral.....	103
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Perilaku Moral.....	105
4.10 Distribusi Frekuensi Moralitas (Variabel Y)	107
4.11 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 25	108
4.12 Hasil Uji Linieritas Penelitian Menggunakan SPSS 25.....	109
4.13 Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan Versi 25	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jumlah Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia.....	2
2. Data Platform Media Sosial yang sering diakses.....	3
3. Diagram Batang Data Kuesioner Hasil Penelitian Pendahuluan	8
4. Kecakapan Pembelajaran di Era Digital	23
5. Kerangka Pikir	61
6. Keterkaitan Antar Variabel X dan Y.....	66
7. Kesesuaian moralitas terhadap penalaran, perasaan, dan perilaku	123

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia mengalami peningkatan pengguna internet sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan informasi. Kemajuan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang pesat, telah membuat terjadinya kesenjangan moral mahasiswa dalam mengakses berbagai sumber pengetahuan melalui media sosial, yang menyebar dengan sangat cepat. Kesenjangan moral dengan hilangnya prinsip-prinsip moral yang luhur di kalangan generasi muda telah menjadi isu penting pada arus informasi global yang mempengaruhi penetrasi perilaku yang tidak lain adalah sangat berdampak besar pada pola pikir, sikap, dan perilaku generasi muda. Masalah ini dapat dilihat dari kalangan generasi muda kita melalui kurangnya pengembangan sikap kemandirian, kreativitas, dan produktivitas, sehingga generasi penerus tidak dapat berpartisipasi secara optimal dalam proses pembangunan karakter bangsa.

Menurut Kominfo (2022), akses informasi adalah kemudahan seseorang atau masyarakat untuk menerima informasi yang dibutuhkan masyarakat. Salah satu metode untuk memperoleh informasi adalah melalui penggunaan instrument seperti telekomunikasi dan saluran atau media. Akses informasi dapat dianggap sebagai jembatan yang menghubungkan sumber informasi sehingga kebutuhan informasi setiap individu dapat terpenuhi. Diperlukan gerakan literasi digital nasional yang mampu untuk dapat menjangkau bahkan mengakses semua kalangan dengan tidak hanya terfokus pada mahasiswa, terutama mereka yang masih kesulitan mengakses internet/TIK, karena akses adalah kunci untuk fase-fase selanjutnya.

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia Tahun 2022



Sumber: Hootsuite (*We are Social*) Indonesian Digital Report 2022

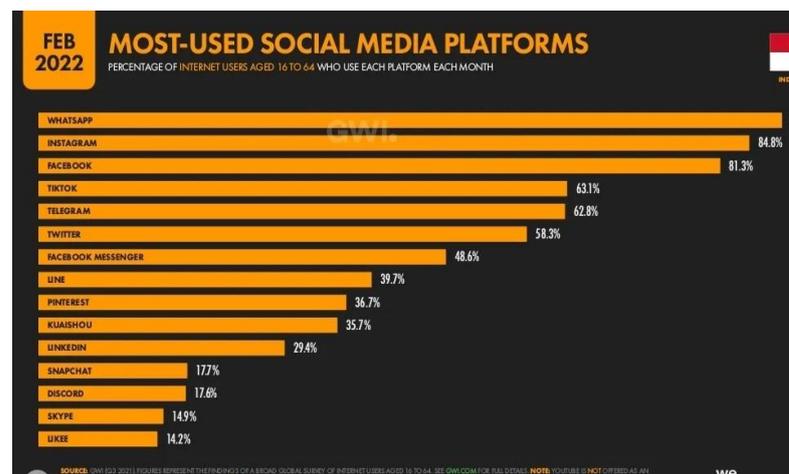
Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa pengguna jejaring internet di Indonesia pada saat ini mengalami peningkatan yang signifikan sejak 2022, melalui penggunaan teknologi mencapai angka 370,1 juta penduduk dan penggunaan internet mencapai 191,4 juta penduduk. Berdasarkan sudut pandang penelitian dari penggunaan perangkat digital dan media sosial di Indonesia pada tahun 2022 menjadi sebuah kemajuan yang mempengaruhi seluruh lini kehidupan, terutama pada berbagai aspek yang memberikan pengaruh besar pada masyarakat sendiri memberikan pengaruh kontribusi yang sangat besar melalui perkembangan teknologi yang pesat ini seharusnya menjadi kunci utama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan jejaring internet secara lebih arif dan bijaksana.

Pemetaan terhadap jalan masuk untuk akses menuju literasi digital nasional diperlukan untuk memetakan tingkat literasi digital pada kelompok masyarakat yang berbeda. Hal ini disebabkan fakta bahwa taktik yang berbeda diperlukan untuk berbagai situasi bagian dari masyarakat. Strategi yang harus diterapkan untuk mengedepankan akses literasi digital secara luas dengan di buatnya kurikulum literasi digital di kalangan mahasiswa perguruan tinggi kemudian dapat mencakup pada lingkup lingkungan sekolah dengan aturan tentang misinformasi di *platform* media sosial dan perlindungan data. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan dan mempercepat pembelajaran literasi digital di Indonesia yang saat ini penyebarannya belum merata.

Perlu dikritisi bahwa urgensi mahasiswa tidak hanya melek terhadap akses informasi pada media sosial namun sangat penting untuk memiliki etika bermoral dalam media sosial oleh setiap insan mahasiswa agar mereka mampu menyaring informasi mana yang layak untuk diserap, diseleksi, dan dibuat, bahkan merancang informasi mana yang layak dijadikan acuan untuk memiliki kredibilitas yang terpercaya serta yang mana harus disingkirkan, sebab kesenjangan yang dihadapi kini adalah terkait penggunaan media sosial yang dapat mempengaruhi moralitas mahasiswa.

Peneliti mengambil sampel mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung karena memberikan pemahaman berdasarkan literasi digital dengan pengaruh moralitas mahasiswa PPKn yang baik melalui akses informasi pada media sosial. Berdasarkan pernyataan apakah pengetahuan atau pemahaman yang telah di peroleh telah sesuai dengan implementasi pemanfaatan literasi digital, serta moralitas dalam mengakses informasi media sosial tersebut. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti memperoleh data pada platform media sosial yang sering diakses diantaranya melalui *Hootsuite (We are Social) Indonesian Digital Report 2022*.

Gambar 2. Data Platform Media Sosial yang sering di Akses



Sumber: *Hootsuite (We are Social) Indonesian Digital Report 2022*

Survei pengguna internet yang menggunakan setiap platform media sosial menggunakan persentase ditunjukkan melalui gambar tersebut dengan pengguna whatsapp di Indonesia mencapai 88,7% dari seluruh populasi, naik dari 87,7% pada tahun sebelumnya (meningkat). Pengguna instagram di Indonesia mencapai 84,8% dari seluruh populasi, naik dari 86,6% tahun sebelumnya (turun). Pengguna facebook mencapai 81,3% dari seluruh populasi, naik dari 85,5% tahun sebelumnya (menurun). Pengguna tiktok mencapai 63,1% dari keseluruhan populasi di Indonesia, naik dari 38,7% tahun sebelumnya (meningkat pesat).

Diana, S, dkk (2022), mengemukakan bahwa jam akses internet sendiri adalah pukul 07.00-10.00 dan 19.00-21.00. Faktor utamanya ialah disebabkan karena orang menggunakan ponsel untuk internet saat awal memulai dan pada akhir saat berbagai macam aktivitas keseharian akan dikerjakan dan setelah waktu senggang (istirahat) dari melakukan kegiatan dengan menggunakan internet. Pengguna internet di Indonesia tergolong sebagai pengguna pasif karena bersifat konsumtif dan hanya menggunakan berbagai fitur dan aplikasi yang disediakan oleh teknologi, tanpa dibarengi dengan efisiensi penggunaan teknologi. Salah satu unsur penyebab peristiwa tersebut adalah kurangnya kompetensi individu yang dimiliki pengguna internet khususnya remaja yang masih belum memahami dan mengoperasikan media secara optimal, serta kurangnya kemampuan berpikir kritis yang sangat berperan dalam menyeleksi konten informasi yang bermunculan di media sosial. Dengan melakukan fungsi utama internet termasuk komunikasi pesan singkat, penggunaan media sosial, dan pencarian informasi.

Mayoritas pengguna jejaring internet mengakses internet pada saat waktu luang seperti penelitian di atas, dengan memperoleh informasi mereka melalui platform media sosial seperti *whatsapp*, *facebook* dan *instagram*. Namun, jejaring sosial *facebook* juga dianggap sebagai sumber berita palsu dan *hoaks* yang paling umum. *Facebook* sering digunakan sebagai platform untuk menyebarkan informasi yang salah atau *hoax* tentang platform media sosial yang memiliki lebih dari 2,2 miliar orang anggota pengguna *facebook*. Dengan begitu banyak pengguna, sangat mudah bagi informasi palsu untuk menyebar dengan cepat di internet. Berita palsu apapun

dapat dibagikan ke pengguna media sosial dan diserap secara meluas tanpa adanya filter diri.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) dalam Lestari, (2020) pada Agustus 2018 - April 2019 tentang isu berita bohong (*hoax*) tentang politik yaitu 682 konten, pemerintah mengeluarkan 210 konten, isu kesehatan 200 konten, menyebarkan fitnah. 159 konten, dan kejahatan 113 konten. Berita *hoax* disebar dalam bentuk narasi (24,96%), video (14,78%), dan foto (50,43%). Berita *hoax* disebar melalui platform media sosial seperti *Twitter* (12,17%), *facebook* (47,83%), *youtube* (7,83%), dan *whatsapp* (11,74%). Menurut statistik Dittipidsiber, kasus yang paling banyak ditangani polisi adalah pencemaran nama baik (1.743 kasus) dan ujaran kebencian sekitar 209 kasus (CNN Indonesia, 2020).

Mahasiswa sebagai individu dengan budaya melek teknologi yang rendah akan sulit menghadapi teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat, khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang semakin pesat, memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dan mendapatkan informasi dengan cepat dan nyaman. Semua kecanggihan yang ada di masyarakat digital saat ini memiliki efek menguntungkan dan merugikan bagi umat manusia. Literasi digital diperlukan sebagai acuan untuk lebih fokus dalam pemanfaatan teknologi yang terus berkembang. Literasi digital terkait dengan kapasitas penggunaannya untuk memanfaatkan teknologi cerdas mungkin untuk menghasilkan informasi serta komunikasi yang baik di bidang teknologi (Shavab, 2020).

Literasi digital mengacu pada pengetahuan dan keterampilan pengguna dalam menggunakan media digital seperti alat komunikasi, jaringan internet, dan sebagainya. Literasi digital sangat penting untuk kehidupan sehari-hari karena memungkinkan generasi muda, terutama mahasiswa, untuk memahami informasi mana yang harus diserap dan sumber kebenaran mana yang harus dicari. Semakin canggihnya teknologi dan informasi, semakin banyak orang yang tidak bertanggung jawab atas informasi yang mereka bagikan (Suherdi, 2021).

Memahami dan menggunakan literasi digital akan membantu generasi milenial saat ini untuk terlibat dalam dunia modern. Literasi digital akan menumbuhkan mentalitas dan cara pandang yang kritis dan kreatif di masyarakat. Mahasiswa yang telah menjadi generasi milenial telah terbiasa dengan era digital diharapkan mampu memberikan edukasi tidak hanya sesama mahasiswa namun juga pada masyarakat, khususnya dalam pencegahan berita bohong, sehingga mereka tidak akan mudah tertipu oleh yang berbasis digital seperti menjadi korban dari informasi palsu *hoax*, kecemasan, kebencian, permusuhan. serta radikalisme berbasis digital.

Indonesia pada setiap tingkatan pendidikan yang berbeda-beda menjadi sebuah tuntutan akademik. Paradigma pendidikan, lahirnya digital pada terkhusus di jenjang pendidikan tinggi negeri, sarana media digital menjadi salah satu manfaat untuk meningkatkan *knowledge* mahasiswa berupa pembelajaran. Literasi digital menjadi kebutuhan ketika berhadapan dengan dunia maya. Berbagai kejahatan yang dilakukan mahasiswa di dunia maya merupakan semacam kerusakan moral di era digital. Masalah moral di era digital mungkin muncul dari kurangnya kesadaran akan makna dan cara mengatasinya, serta ketidakstabilan emosi saat berinteraksi dengan media digital.

Terbukti bahwa kemajuan teknologi dan informasi mempengaruhi pola pikir dan perilaku, maka literasi digital menjadi kebutuhan saat berinteraksi dengan ruang virtual. Kenakalan di dunia maya kepada siswa merupakan salah satu bentuk kemerosotan moral di era digital. Kekhawatiran moral di era digital dapat disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan pengaruh dan cara menghadapi media digital, serta ketidakstabilan emosi. Perilaku yang menunjukkan penurunan moralitas siswa di era digital dapat ditunjukkan melalui berbagai informasi pada media sosial. Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang telah dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terkait survey penelitian melalui wawancara yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar masalah kesenjangan moralitas yang dilakukan mahasiswa di dunia maya. Tabel di bawah ini menampilkan temuan studi penelitian observasi sebagai berikut.

Tabel 1. Pra-Penelitian

No	Masalah	Dilakukan	Tidak Dilakukan
1.	<i>Hoax</i> (penyebaran berita bohong)	✓	-
2.	Berkomentar secara tidak arif, <i>julid</i> serta tidak bertanggung jawab	✓	-
3.	<i>Cyber bullying</i>	✓	-
4.	Media sosial sebagai alat ujaran kebencian	✓	-

Sumber: Hasil Pra-Penelitian

Tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang sering terjadi di lingkungan PPKn Universitas Lampung adalah kesenjangan moralitas yang dihadapi terkini yaitu penggunaan media yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku moralitas mahasiswa seperti berita bohong (*hoax*), berkomentar secara tidak arif dan *julid*, *cyber bullying*, *hate speech* yang semakin meningkat sebagai penyebab utama minimnya literasi mahasiswa dalam penggunaan media sosial memungkinkan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab lebih leluasa menerima bahkan menyebarkan berita bohong.

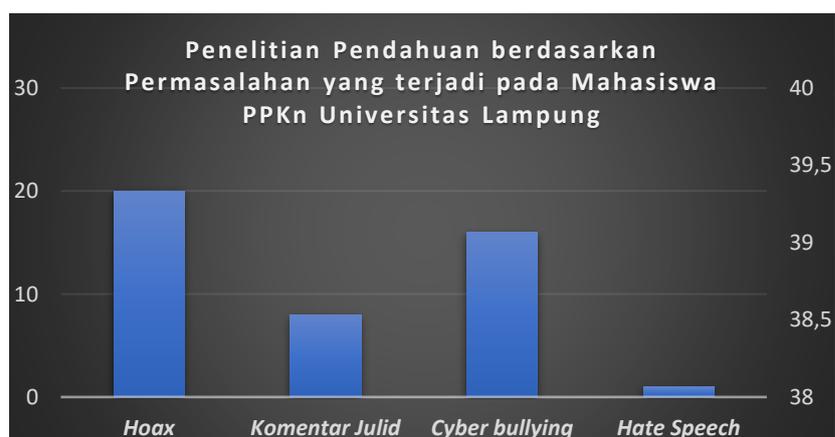
Tujuan yang tidak lain adalah untuk menyesatkan opini publik dan karenanya menciptakan persepsi yang salah tentang informasi yang benar serta berkomentar secara tidak arif, dan *julid* serta tidak bertanggung jawab seperti yang kita lihat dan ketahui sekarang pada kenyataannya bahwa media sosial digunakan sebagai alat untuk mengujar kebencian terhadap orang lain, dengan menampilkan banyak komentar berupa julidan yang dirasa kurang bermoral pada media sosial, sehingga menciptakan rasa tidak percaya diri, dan munculnya rasa kebencian serta rasa tidak suka terhadap seseorang serta akan sangat dirugikan.

Namun tidak hanya sampai di sana, perilaku *cyber bullying* yang terjadi diantaranya para mahasiswa meliputi melakukan penghinaan secara digital melalui media sosial, memberi nama panggilan (*name calling*) melalui digital kepada mahasiswa lainnya, membujuk temannya untuk menghina teman lainnya, menyebarkan berita gosip yang belum jelas kebenarannya, mengancam temannya dan mengucilkan atau mendiamkan temannya bahkan sesama hubungan pertemanan telah terjadi ujaran

kebencian (*hate speech*) merupakan kata yang berhubungan erat dengan minoritas dan penduduk asli, yang kejadiannya dapat menyebabkan mereka merasa sangat tertindas, sementara yang lain tetap tidak peduli. Secara umum memaparkan bahwa ujaran kebencian berbeda dengan ujaran-ujaran lainnya, meskipun ujaran kebencian itu mengandung kebencian yang berujung ke permusuhan, penyerangan, dan bergejolak (Suciati, A, dkk. 2019).

Berita *hoax*, berkomentar secara tidak arif, dan *julidan*, *cyberbullying* dan *hate speech* tidak dapat dihentikan, tetapi korban dapat ditolong ketika itu terjadi. Kebutuhan akan pendidikan dan pemahaman media sosial yang baik dan benar harus dimulai sejak dini dan diajarkan di sekolah, tidak hanya bagaimana memanfaatkan gadget teknologi atau platform media sosial, tetapi juga etika dan cara berkomunikasi di media sosial itu sendiri. Berdasarkan olah data melalui kuesioner penelitian pendahuluan serta melalui observasi dan wawancara dari beberapa mahasiswa PPKn Universitas Lampung telah diperoleh bahwa *hoax*, komentar berupa *julidan*, *cyber bullying*, dan *hate speech* menjadi salah satu permasalahan berupa kesenjangan moralitas di kalangan mahasiswa sendiri, oleh sebab itu peneliti melakukan olah data penelitian kembali dan menghasilkan data diagram batang sebagai berikut:

Gambar 3. Diagram Batang Berdasarkan Data Kuesioner Hasil Penelitian Pendahuluan



Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan tahun 2022

Berdasarkan Gambar 3. Diketahui terdapat hasil yang menunjukkan bahwa 20 mahasiswa PPKn Angkatan 2020 dan 2021 yang mendapatkan kiriman suatu informasi berupa tulisan, foto atau video dari teman di media sosial grup *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *tiktok*, tanpa melakukan *crosscheck* atau pemeriksaan kembali terkait informasi berita bohong (*hoax*), selain itu terdapat 8 mahasiswa PPKn yang memilih pernah mendapatkan, melihat berupa komentar julid pada *platform*, termasuk 16 mahasiswa PPKn memilih pernah melihat, mengalami sendiri *cyber bullying* pada platform media sosial seperti grup *whatsapp*, dan 1 mahasiswa PPKn memilih pernah menerima informasi yang mengarah pada *hate speech*. Jika dipresentasikan secara keseluruhan hal tersebut menunjukkan bahwa keterkaitan permasalahan yang telah terjadi sebanyak 44,4% dari 45 sampel mahasiswa PPKn Universitas Lampung berdasarkan angkatan 2020 dan 2021 yang mengakses, menerima, menyebarkan serta tanpa melakukan *crosscheck* atau pemeriksaan kembali terkait informasi yang diterima maupun diakses pada media sosial berupa berita bohong (*hoax*) saat ini masih sangat tinggi kasus penyebaran, berita bohong (*hoax*) terhadap permasalahan yang terjadi pada lingkungan mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

Penyebab tingginya penyebaran, pengakses, dan penerima informasi tidak akurat serta berita bohong disebabkan oleh kurangnya mahasiswa dalam *filtrasi*, *crosscheck* atau perlu adanya pemeriksaan kembali dalam mengelola atau menggunakan media sosial secara lebih bijak dan profesional. Sebagai seorang mahasiswa yang *smart and good citizen* harus mampu mengambil langkah dalam membuat perubahan supaya dapat terhindar dari berbagai macam *platform* media sosial yang tidak baik, terutama berkonten negatif, memuat informasi yang tidak terpercaya informasi (*hoax*) dengan akibat dan konsekuensi yang dapat menyebabkan kerugian baik pada individu maupun orang lain. Maka dengan ini, solusi untuk dapat menghindari adanya informasi atau berita bohong (*hoax*), mahasiswa harus lebih melek terhadap digital, makin memperbanyak pengetahuan akan pentingnya literasi digital, mempunyai sikap teliti, *crosscheck* dan tidak dengan mudah langsung mempercayai informasi atau berita yang tersebar pada *platform* media sosial.

Kesenjangan moralitas dalam *digitalisasi* dinilai disebabkan oleh kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital, sehingga masih terjadi penyalahgunaan teknologi informasi dan internet. Penyalahgunaan akses terus terjadi di kampus, terkadang tanpa sepengetahuan mahasiswa sendiri. Menyusul fenomena tersebut, peneliti menjadi lebih tertarik untuk melakukan kajian lebih dalam dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Dalam Mengakses Informasi Media Sosial”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi bahwa dalam penelitian yang diuraikan di latar belakang sebagai berikut:

1. Berkomentar secara tidak arif, *julid* serta tidak bertanggung jawab
2. Media sosial digunakan sebagai alat ujaran kebencian terhadap orang lain
3. Maraknya penyebaran berita *hoax* (berita bohong) dengan memutar balikkan fakta dengan memanfaatkan kebenaran informasi yang tidak dapat diverifikasi fakta dan kebenarannya.
4. Masih sering ditemukan perbuatan merendahkan atau mempermalukan seseorang melalui media digital (*cyberbullying*).
5. Mahasiswa masih kurang bertanggung jawab dalam mengakses media sosial sehingga informasi-informasi yang seharusnya tidak di konsumsi oleh mahasiswa namun akhirnya di konsumsi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini hanya dibatasi oleh variabel literasi digital (X), moralitas (Y). Tujuan dari pembatasan masalah ini adalah agar penelitian menjadi lebih terarah sehingga didapatkan gambaran yang sebenarnya dan data yang lebih akurat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada batasan masalah penelitian ini adalah: Bagaimanakah pengaruh literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam mengakses informasi media sosial?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya peneliti ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Literasi Digital Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial.

1. Mengetahui pengaruh antara literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung.
2. Mengetahui pengaruh antara literasi digital terhadap mengakses informasi media sosial.
3. Mengetahui pengaruh antara moralitas terhadap mengakses informasi media sosial mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

F. Kegunaan Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan memberikan sumbangan dalam ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang kajian nilai moral Pancasila.

b) Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran tentang Pengaruh Literasi Digital Terhadap Nilai dan Moral Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial.

2. Bagi Mahasiswa

Kajian ini membahas tentang nilai dan moral mahasiswa PKN dalam mengakses informasi media sosial di era *digitalisasi* agar menjadi warga negara yang baik, dapat dijadikan bahan masukan dan bahan evaluasi bagi mahasiswa agar lebih memahami secara teoritis konsep-

konsep Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang termasuk dalam penelitian dalam kajian pendidikan nilai moral Pancasila.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan kesadaran bagi berbagai kalangan, khususnya para mahasiswa untuk mendapatkan gambaran mengenai pentingnya literasi digital dan moralitas mahasiswa bagaimana minat mahasiswa dalam mengakses informasi media sosial.

G. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan nilai moral Pancasila karena mengkaji Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Dalam Mengakses Informasi Media Sosial.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Dalam kajian ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Lampung angkatan 2019-2022.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung dengan nomor surat 1600/UN26.13/PN.01.00/2023 tanggal 14 Februari 2023 hingga waktu pelaksanaan selesai.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

2.1 Literasi Digital

2.1.1 Pengertian Literasi Digital

Literasi *digital* definisinya sangat beragam, melalui konteks ini istilah-istilah tersebut seringkali dapat dipertukarkan misalnya, melek huruf, kefasihan, dan kompetensi semuanya dapat digunakan untuk menggambarkan kapasitas untuk menavigasi lingkungan digital dan informasi untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menerima atau menolak informasi (Belshaw, 2011). Orang yang mempopulerkan ungkapan literasi digital adalah Paul Gilster, yang merilis bukunya dengan judul *Digital Literacy* pada tahun 1997.

Gilster menciptakan istilah literasi digital, mendefinisikannya sebagai "kapasitas untuk menggunakan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam beragam situasi kehidupan sehari-hari" (Gilster, 1997). Perspektif ini menunjukkan bahwa literasi bukan hanya tentang kemampuan membaca, tetapi juga tentang membaca dengan makna dan pemahaman, yang melibatkan penguasaan konsep, sehingga seseorang tidak hanya memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi, tetapi juga membuat seseorang menjadi pintar.

Setyaningsih dkk, (2019) Literasi Digital merupakan:

Ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi informasi membangun

pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa literasi digital adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam menggunakan teknologi digital dan sebagai upaya untuk menemukan, menggunakan maupun menyebarluaskan informasi secara efektif.

Suyono dkk (2017) menggambarkan literasi digital sebagai kapasitas kegiatan membaca, berpikir, dan menulis dengan tujuan meningkatkan kapasitas untuk memahami informasi secara kritis, kreatif, dan inovatif untuk menggunakan literasi digital sangat penting dan tidak dapat diabaikan.

Sense Media (2009) literasi digital mencakup tiga kemampuan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi, membaca dan menganalisis materi digital dan menilai keandalannya, dan mengetahui cara membuat, mempelajari, dan berkomunikasi dengan alat yang sesuai. Menurut (Belshaw, 2011) ada delapan aspek penting untuk membangun literasi digital, yaitu sebagai berikut.

- a) Budaya, yaitu memahami berbagai konteks pengguna dunia digital.
- b) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai isi.
- c) Konstruktif, yaitu penciptaan sesuatu yang ahli dan aktual.
- d) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jaringan dan komunikasi di dunia digital.
- e) Rasa percaya diri yang bertanggung jawab.
- f) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru.
- g) Sensitivitas terkait konten.
- h) Tanggung jawab sosial.

Menurut sudut pandang (Belshaw, 2011) literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan untuk memanfaatkan media digital, teknologi komunikasi, atau jaringan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan memanfaatkan informasi secara sehat, arif,

cerdas, dan teliti. Untuk mengembangkan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, perlu dipatuhi dan ditaati.

Menurut Buckingham dalam (Limilia dan Aristi, 2019) Pada periode komputerisasi, pengertian literasi media mulai dianut sebagai keterampilan yang diperoleh seseorang untuk dapat menggunakan peralatan komputer, ketika internet dimanfaatkan secara luas, pengertian ini berkembang menjadi literasi informasi. Gagasan literasi informasi yang dirasa belum cukup digunakan untuk menyikapi fenomena beredarnya berita bohong (*hoaks*).

2.1.2 Komponen Literasi Digital

Bawden dalam (Munir, 2017), empat komponen literasi digital adalah sebagai berikut:

a. Pendukung Literasi

Literasi digital, pemahaman penggunaan komputer, dan pemahaman informasi dari berbagai sumber di layar komputer merupakan komponen pendukung literasi.

b. Pengetahuan atau sumber daya yang terkait dengan informasi di antara kompetensi-kompetensi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami bentuk digital dan non-digital, serta kemampuan teknis penggunaan berbagai perangkat teknologi.
- 2) Membuat dan mengkomunikasikan informasi digital, khususnya memiliki tanggung jawab akses dan mampu berbicara dengan baik.
- 3) Evaluasi informasi/isi, pada hakekatnya kemampuan menganalisis informasi dengan menguji validitasnya.
- 4) Merakit/menyusun ilmu, yaitu belajar dari apa yang dibaca dari berbagai sumber agar berhasil diterbitkan.
- 5) Literasi informasi, yang meliputi membaca dan memahami sumber berita.
- 6) Literasi media, yaitu kemampuan menilai, memiliki sikap, dan perilaku yang tepat ketika menggunakan media digital.

c. Kompetensi utama.

Mengetahui setiap format digital dan non-digital, kemampuan merancang dan melakukan komunikasi yang baik melalui berbagai perangkat digital, mengevaluasi konten dan informasi, pengetahuan struktural, dan memahami bentuk-bentuk media digital adalah kompetensi utama.

d. Sikap dan sudut pandang

Komponen sikap dan sudut pandang terkait dengan moralitas, yang merupakan konsep yang menantang untuk diajarkan kepada masyarakat umum. Memahami pentingnya moralitas di dunia saat ini melalui peningkatan potensi diri, karena memotivasi seseorang untuk berpikir tentang bagaimana menggunakan sumber daya komunikasi dan informasi secara efektif. Dalam perspektif di atas, untuk menggunakan alat teknologi karena membantu kemampuan literasi digital yang efektif, seperti memahami bentuk digital dan non-digital. Karena mereka memerlukan kerangka moral dengan berbagai tujuan dalam memanfaatkan informasi dan komunikasi teknologi, sikap dan sudut pandang ini harus diajarkan.

Techataweewan menghadirkan paradigma literasi digital (Rumata dan Nugraha, 2020) yang meliputi:

a) Keahlian operasional (*Operational skills*).

Kompetensi ini meliputi pemahaman dan pengetahuan tentang perangkat keras dan perangkat lunak (*software*), serta menunjukkan peran dan fungsinya.

b) Keahlian berpikir (*Thinking skill*)

Kemampuan ini menggambarkan bagaimana seseorang dapat menganalisis informasi, menafsirkan dan memahami data, dan mengevaluasi berbagai item digital.

c) Keahlian kolaborasi (*Collaboration skills*).

Kemampuan untuk terlibat dengan tim menggunakan perangkat digital, berkomunikasi melalui media sosial, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dengan rekan kerja.

d) Keahlian kesadaran (*Awareness skills*)

kemampuan kesadaran yang dimaksud adalah kemampuan untuk mengetahui, memahami etika di dunia maya, dan mengetahui standar hukum yang sesuai untuk melindungi diri dari ancaman internet.

Kerangka literasi digital, orang yang diklaim melek digital memiliki banyak talenta berupa kemampuan teknis (penggunaan), pengetahuan, pemikiran kritis, dan karakter yang unggul.

Gilster (1997) memisahkan literasi digital menjadi empat kompetensi utama yang harus dimiliki setiap individu:

a. Pencarian Internet (*Internet searching*)

Komponen ini dikenal sebagai kemampuan akses, dan itu berarti bahwa seseorang dapat menggunakan berbagai perangkat digital. Akses atau keterampilan teknis sangat dibutuhkan, karena kemampuan ini akan membantu pengguna memahami cara menggunakan teknologi, seperti melakukan pencarian di mesin pencari *Google*, mereka dapat memahami rekam jejak digital dan bahaya melakukan pencarian yang melanggar etika digital, dan mereka dapat membantu pengguna media digital sesuai dengan yang mereka butuhkan baik dalam dunia kerja maupun pendidikan.

b. Panduan arah hiperteks (*Navigation Hypertextual*)

Individu dengan kompetensi pemandu arah *hypertext* dapat membaca tampilan web. Pahami bahwa ada *hyperlink* untuk menghubungkan antar dokumen di komputer atau perangkat elektronik yang ditampilkan kepada orang lain. Dalam skenario ini, seseorang mungkin benar-benar memahami bentuk-bentuk *hypertext*

ketika menggunakan web, karena mengetahui *hypertext* ini memungkinkan seseorang untuk melihat informasi tertentu yang mendukung dan saat bekerja dengan layar komputer atau ponsel, dapat memfilter hal yang tidak relevan.

c. Evaluasi Konten (*Content evaluation*)

Keterampilan ini digunakan untuk mengevaluasi konten saat ini di layar komputer atau dari platform saat menggunakan Internet. Seorang pengguna internet individu dapat melakukan analisis konten, seperti mengevaluasi sumber lain, menganalisis latar belakang keberadaan konten, dan menentukan keaslian materi. Kapasitas ini sangat penting bagi individu karena dapat mencegah ketidaksepakatan pembaca, penyebaran berita palsu, perselisihan terkait SARA, penipuan internet, dan menentukan apakah apa yang Anda lakukan bermanfaat untuk konsumsi publik.

d. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge assembly*)

Keterampilan ini adalah kemampuan individu untuk menafsirkan apa yang mereka lihat dan baca dari berbagai sumber atau informasi di web, mengumpulkan sumber yang diperoleh dengan mengetahui perbedaan antara pendapat dan fakta. Keahlian ini sangat berguna dalam banyak disiplin ilmu, termasuk studi akademik, ketenagakerjaan, ekonomi, sosial, dan budaya. Seseorang yang melakukan pencarian online yang efektif adalah orang yang mampu mencerna dan memahami informasi baru, dan yang dapat mempublikasikannya dengan rasa tanggung jawab. Bakat ini juga membantu seseorang dalam mendiskusikan hal-hal baru atau pengetahuan baru dengan orang lain.

Menurut uraian Gilster tentang pengembangan kompetensi literasi digital, kompetensi digital merupakan hal yang penting bagi pengguna teknologi karena keterampilan ini mendukung seseorang tentang cara menggunakan *web/internet* saat melakukan aktivitas di

ranah digital, seperti membaca suatu informasi, memahami format digital, memiliki keterampilan teknis atau menggunakan teknologi, sehingga seseorang ketika mencari informasi melalui internet, dapat memahami pencarian.

2.1.3 Literasi Media Digital

Literasi media digital merupakan kemampuan, pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan bagi masyarakat untuk mengevaluasi pesan secara kritis sehingga literasi media atau literasi media seperti yang lebih umum dikenal di Indonesia dapat dilihat sebagai respon dari banyaknya persepsi masyarakat tentang pengaruh dan dampak yang muncul dari konten media massa yang seringkali berkonotasi negatif.

Literasi digital didefinisikan oleh Gilster (1997:1-2) sebagai kapasitas untuk memahami dan memanfaatkan informasi dalam berbagai media. Gilster mendefinisikan literasi sebagai lebih dari sekadar mampu membaca, hal itu juga mengacu pada membaca dengan makna dan memahami pentingnya makna itu. Literasi digital mencakup kemampuan intelektual yang lebih luas daripada sekadar mengetahui cara menggunakan berbagai tombol pada perangkat komunikasi elektronik. Berbeda dengan kecakapan teknis sebagai kemampuan mendasar dalam literasi digital, Gilster mengatakan bahwa proses berpikir kritis siswa terjadi saat terlibat dengan media digital. memprioritaskan analisis kritis atas informasi yang ditemukan melalui media digital daripada kemampuan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital.

Yuliati, (2020) melibatkan penggunaan literasi media dalam beberapa aspek penting seperti:

- a) Literasi media berusaha membantu konsumen dalam memperoleh informasi dan kesadaran yang diperlukan sehingga mereka dapat mengelola pengaruh media dalam kehidupan mereka.

- b) Untuk melindungi konsumen yang berisiko dari efek apropriasi media terhadap budaya media baru.
- c) Tujuan dari literasi media adalah untuk menciptakan individu yang “berpengetahuan luas” yang dapat mengevaluasi konten media menggunakan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang media yang relevan.

Sonia dalam (Fitryarini, 2016) kapasitas untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan media untuk tujuan tertentu didefinisikan sebagai literasi media. Sudut pandang ini dapat dipahami sebagai seseorang yang memiliki sikap yang wajar tentang bagaimana mereka dapat mengakses kebutuhan esensial, menilai hasil membaca media, dan memproses penemuan membaca secara tepat untuk menghasilkan sesuatu pengetahuan yang lebih terbaru baginya.

2.1.4 Literasi Digital Abad 21

Literasi digital sering digunakan sebagai kata “payung” untuk berbagai macam pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan pengguna untuk tampil di peradaban yang maju secara teknologi (Leaning, 2019). Meningkatkan literasi digital dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi adalah untuk menawarkan pengalaman desain pembelajaran dan penilaian berbasis *web*, serta memberikan implementasinya dalam proses pembelajaran.

Paul Gilster awalnya merekomendasikan literasi digital dalam bukunya. *Literacy Digital* menurut Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kapasitas untuk secara efisien menggunakan alat-alat teknologi dan informasi digital efisien dalam berbagai bidang seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Literasi digital itu harus mencakup lebih dari sekadar kapasitas untuk mengakses berbagai sumber. Namun, literasi digital juga memerlukan gaya berpikir.

Literasi digital mencakup berbagai keterampilan membaca dan menulis digital. Pentingnya literasi digital untuk meningkatkan

pembelajaran dan akses informasi bagi mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh. Literasi digital adalah bakat (*life skill*) yang tidak hanya mencakup komputer. Kapasitas untuk menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, tetapi Ini juga mencakup keterampilan sosial, keterampilan belajar, dan keterampilan *kognitif*, karena kompetensi digital, pemikiran kritis, kreativitas, dan inspirasi sangat penting. Akibatnya, teknologi tidak dapat dipisahkan dari tugas literasi seperti membaca, menulis dan berhitung untuk pendidikan.

Fitriyani, F. & Nugroho, A. (2022), memaparkan terdapat tiga komponen untuk hidup di abad ke-21 yaitu:

- 1) Belajar & kemampuan inovasi juga dikenal sebagai kemampuan pembelajaran dan inovasi abad ke-21 *Century Learning* terdiri dari empat komponen: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Belajar dimana harus belajar tentang bagaimana kita menjalani proses belajar tentang banyak hal, banyak teori, dan banyak perkembangan, belajar melakukan, bisnis.

Langkah-langkah apa yang dapat kita ambil untuk mendapatkan akses kekayaan pengetahuan dan informasi. *Learning to be* bersangkutan dengan bagaimana proses belajar tertentu dilakukan dengan mengambil tindakan untuk memastikan bahwa sesuatu akan menjadi seperti apa, dengan pengetahuan yang sedang kita pelajari. Belajar hidup bersama adalah proses belajar yang sekarang kita jalani. Ambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa kita hidup selaras dengan lingkungan, Sebagai individu yang tidak mampu hidup sendiri karena kebutuhan orang lain bersosialisasi. Pentingnya pendidikan harus digaris bawahi oleh ketersediaan sumber daya. Kita akrab dengan *akronim 4 C*, yang merupakan singkatan dari *Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration*. Kolaborasi, atau bagaimana

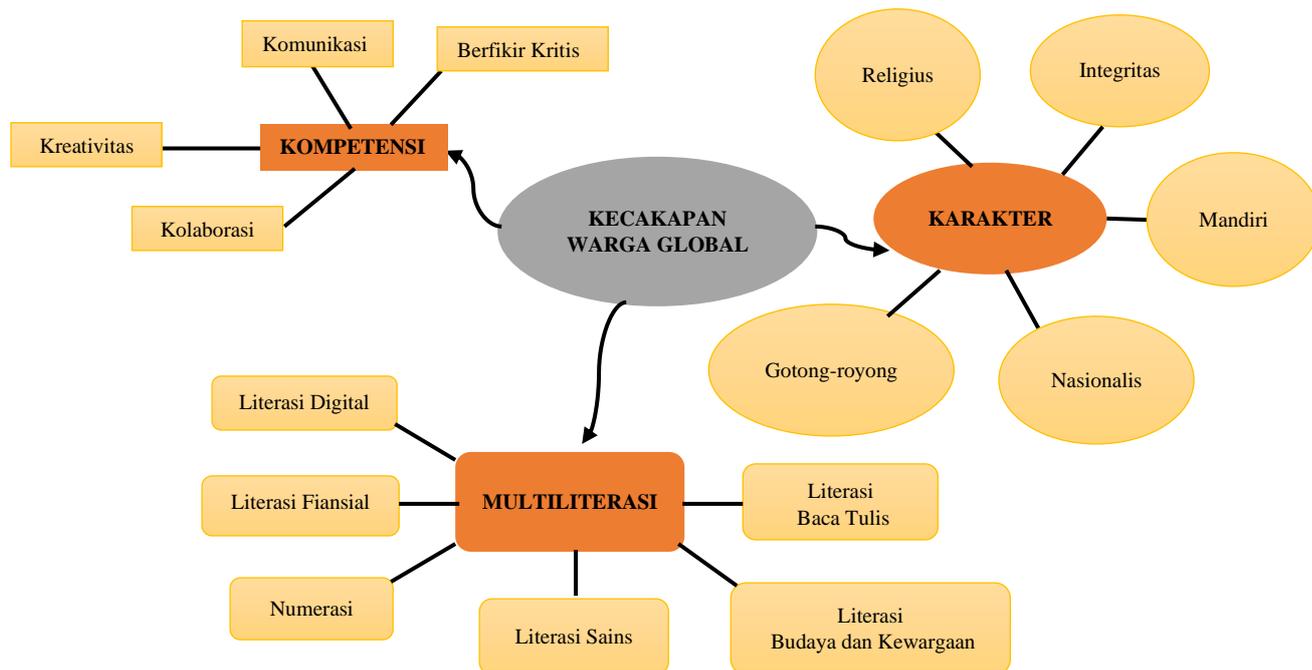
kita dapat memecahkan masalah kesulitan belajar. Dengan berpikir kritis, dapat mencapai hasil belajar yang kreatif serta dapat mampu menyampaikan pemikiran, pertanyaan, dan konsep dan membangun komunikasi yang efektif dan juga harus mampu berkolaborasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan berbagai kemampuan dan pengalaman.

- 2) *Life and professional skills*, yaitu usaha untuk mampu bisa menghasilkan kecakapan hidup, dengan kapasitas fleksibilitas, inisiatif, kepemimpinan, keterampilan sosial, lintas budaya, produktivitas, akuntabilitas, dan pembelajaran sepanjang hayat.

Mampu beradaptasi dengan segala zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin canggih, memiliki inisiatif yang tinggi untuk mempelajari banyak hal, memiliki kemampuan kepemimpinan yang kuat, jiwa sosial yang tinggi terhadap sesama, mampu beradaptasi dengan keragaman budaya dan budaya, serta mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. dan kita juga harus mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat, agar hidup menjadi lebih bermakna.

- 3) Literasi Digital, yang meliputi media informasi dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Gambar 4. Kecakapan Pembelajaran di Era Digital



Sumber: Fitriyani, F., & Nugroho, A. (2022)

2.1.5 Literasi Digital Yang Cerdas

Kecerdasan literasi adalah kecerdasan atau kemampuan literasi digital yang terkait dengan media yang berhubungan langsung dengan internet seperti *facebook, instagram, whatsapp*, dan media yang menggunakan internet atau jaringan online. Kecerdasan atau kemampuan digital yang diharapkan sini adalah bagaimana masyarakat dapat tanggap dan cerdas terhadap semua informasi yang diterima dengan cara menelaah, menganalisis, berpikir kritis, menyaring, dan memeriksa kebenaran informasi atau berita yang diterima sebelum mengambil tindakan. Melalui kemampuan mengkaji, kemampuan mengevaluasi, berpikir kritis, menyaring, dan memvalidasi keakuratan informasi dan berita.

Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang dapat diakses melalui perangkat komputer. Gilster hanya mengetahui kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi, sehingga belum

benar-benar mengetahui kemampuan untuk menelaah, menganalisis, menyaring, dan memastikan kebenaran dari informasi atau berita. Penulis dalam kesempatan ini berusaha memanfaatkan literasi digital dalam tiga bentuk yaitu cerdas literasi digital, teliti literasi digital, dan konfirmasi literasi digital.

Intelligent Digital Literacy (cerdas literasi digital) adalah bagaimana memanfaatkan media digital daring atau online dengan dapat berpikir cerdas baik dalam memilih atau memilah semua konten materi yang sesuai dengan kebutuhannya dari segi usia, unsur ilmiah, dan aspek sosial politik. Cerdas literasi digital juga memerlukan penyaringan semua informasi dan berita yang dikumpulkan sebelum memutuskan apakah itu informasi yang bermanfaat untuk diri sendiri atau informasi yang dapat digunakan oleh orang lain. Cerdas juga mengandung arti tanggap dan gesit dalam menentukan kebenaran informasi atau berita yang dikumpulkan, selain itu cerdas juga mengacu pada kemampuan untuk mengidentifikasi penyebab dan jawaban, serta fakta yang benar, dari informasi atau berita.

2.1.6 Implementasi Literasi Digital Bagi Mahasiswa

Era *digitalisasi* masa kini dan di masa yang akan datang ditentukan oleh hal-hal non-material, yaitu informasi dan ilmu pengetahuan (Andriadi, 2016). Literasi digital dan media menganjurkan penggabungan materi pendidikan berupa membaca, menulis, dan berdebat, teknik kerja, proses pembelajaran, dan taktik ke dalam domain digital sambil melestarikan dan bahkan memperkuat kemampuan berpikir kritis dan penalaran etis. Oleh karena itu, perguruan tinggi harus memperluas dan memperkuat kapasitas seluruh *civitas akademika* berupa dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam ruang digital, tidak hanya sebagai konsumen tetapi juga sebagai penyedia konten.

Diharapkan *civitas akademika* dapat berkontribusi aktif dalam pengembangan informasi yang berkaitan dengan kepedulian masyarakat, dengan konten yang positif, intelektual, dan kreatif. Penting untuk dipahami bahwa literasi digital dan media merupakan komponen kehidupan sehari-hari (*life skills*). Budaya membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, tetapi harus dilakukan, sebagai bekal untuk mengisi ruang-ruang digital yang ada dan harus dilakukan. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, ini merupakan tantangan yang signifikan bagi dunia pendidikan tinggi, namun hal itu mungkin dan harus diupayakan. Jelas bahwa perguruan tinggi memiliki peran penting dalam persoalan mengembangkan intelektual yang mampu beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari dengan cara yang efisien, efektif, mandiri, kreatif, dan inovatif, memungkinkan pendidikan tinggi Indonesia berkembang di skala tingkat regional dan global.

2.2 Moralitas

2.2.2 Pengertian Moralitas

Moral berasal dari kata Latin “*mores*” yang berarti prinsip-prinsip moral kehidupan, sedangkan susila berasal dari kata Sanskerta “*sila*” yang berarti dasar, prinsip, atau aturan hidup, dan “*su*” yang berarti lebih baik, menyiratkan bahwa moralitas adalah aturan hidup yang lebih baik. Chaplin dalam (Nurmalisa dan Adha, 2016), pedoman “*moral*” adalah pedoman yang memuat nilai dan berfungsi sebagai pengukur baik buruknya perilaku seseorang dalam konteks sosial. Adanya suatu nilai di dalam moral itu sendiri, sehingga moral berfungsi sebagai petunjuk keberadaan seseorang dalam masyarakat.

Menurut Durkheim dalam Mufidah (2022), moralitas adalah seperangkat hukum atau norma yang mengatur aturan mengenai perilaku manusia. Pedoman ini menentukan bagaimana kita harus berperilaku dalam situasi tertentu dan bagaimana kita harus bertindak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Menurut Widodo (2020) mengatakan moralitas adalah cara hidup atau adat istiadat. Arifin (2020) mendefinisikan moralitas sebagai topik yang berkaitan dengan prinsip-prinsip moral, sedangkan

Baron mendefinisikan moralitas sebagai hal-hal yang berhubungan dengan larangan dan perilaku benar dan salah.

Lickona, (1992), berpendapat bahwa tiga kerangka berpikir dapat digunakan untuk membentuk karakter/karakter anak, termasuk penalaran moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Dengan demikian, hasil dari sikap karakter anak-anak dapat diperiksa melalui tiga lensa: pengertian moral, sikap moral, dan tindakan moral. Sedangkan pemaparan bahwa moral adalah bagian dari budaya, yaitu standar baik dan buruk, benar dan salah, yang semuanya termasuk dalam gagasan nilai yang lebih luas. Hal ini terlihat dari unsur penyelenggaraan pendidikan, yang menyatakan bahwa pendidikan memerlukan transmisi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai (Montessori, 2012).

Moral dapat dilihat sebagai berikut (Kartono, 2001):

- a. Sesuatu yang berkaitan dengan moralitas dan perilaku moral.
- b. Karakteristik seseorang atau sekelompok orang yang menunjukkan perilaku yang benar atau sangat baik.
- c. Sesuatu yang melanggar aturan atau tradisi yang mengatur perilaku.

Akhlak secara umum adalah perilaku yang baik berdasarkan keyakinan, menurut perspektif di atas. Karakter moral diciptakan melalui kebiasaan. Prinsip-prinsip kemasyarakatan ini membentuk aturan dan peraturan yang mengatur kehidupan masyarakat. Moralitas merupakan ciri aktivitas manusia yang menunjukkan apakah aktivitas tersebut benar atau salah, baik atau buruk. Moralitas mencakup konsep perilaku baik dan buruk manusia.

Moralitas adalah fenomena universal manusia, dan itulah yang membedakan manusia dari binatang. Hewan tidak memiliki konsep benar dan salah, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan, apa yang harus dan tidak boleh dilakukan, baik imperatif alami maupun moral. Keharusan alam terjadi sebagai akibat dari hukum alam, sedangkan imperatif moral

adalah peraturan perundang-undangan yang mewajibkan manusia untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.

Moralitas menurut Kant, adalah kesesuaian sikap dan perbuatan kita dengan standar hukum batin kita, atau apa yang kita lihat sebagai persyaratan itu. Moralitas akan tercapai jika kita menghormati aturan eksternal bukan karena menguntungkan kita atau karena kita takut pada otoritas pembuat hukum, tetapi karena kita mengakui bahwa hukum adalah kewajiban kita. Istilah amoral mengacu pada sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan moralitas atau tidak memiliki arti moral. Konsep moralitas bisa dilihat secara objektif atau subjektif. Moralitas objektif memandang aktivitas manusia hanya sebagai tindakan yang telah dilakukan, bebas dari kontrol sukarela pelaku. Sedangkan moralitas subjektif adalah moralitas yang menganggap perilaku dipengaruhi oleh pemahaman dan persetujuan pelaku sebagai individu. Selain sejarah, pendidikan, stabilitas emosional, dan karakteristik pribadi lainnya, ia dipengaruhi dan dikondisikan.

Menurut Poespoprojo dalam (Mujtaba, 2015) “moralitas adalah ciri khas dalam aktivitas manusia yang” mengungkapkan apakah aktivitas tersebut benar atau buruk. Moralitas memiliki definisi yang sama dengan moral, karena “moralitas adalah keseluruhan karakter moral atau semua prinsip dan nilai yang terkait dengan baik dan salah” (Bertens, 1993). Berdasarkan penjelasan tersebut, jelaslah bahwa moralitas dan moralitas adalah pengertian yang sama, dan moralitas seseorang dapat ditentukan dari cara berperilaku yang bermoral.

Dapat di simpulkan bahwa menurut pendapat di atas moralitas merupakan sebagai standar yang digunakan masyarakat untuk menilai kebaikan seseorang melalui proses, tata krama, konvensi, tradisi, dan aturan perilaku yang telah membentuk kebiasaan seseorang dalam kehidupan sosial sesuai dengan norma yang relevan.

2.2.2 Perkembangan Moral

Perkembangan moral dalam perspektif pembelajaran sosial kognitif menyoroti adanya perbedaan antara kompetensi moral remaja dalam kemampuan untuk melakukan perilaku moral dan kinerja moral remaja dalam perilaku yang terjadi dalam konteks tertentu. Melalui pendekatan *sosio-kognitif* Santrock, pertumbuhan moral dapat tercermin dalam pandangan dan perilaku remaja. Remaja yang memiliki kapasitas untuk berpikir secara moral dan sadar adalah mereka yang memiliki kemampuan untuk memilih apakah akan berperilaku bijaksana atau buruk (Santrock, 2003).

Borba membagi teori pertumbuhan moral menjadi tiga kategori (Borba, 2001):

1) Perasaan moral (*Moral Feeling*).

Terbentuk dari rasa bersalah, malu, dan empati adalah manifestasi dari ini.

2) Penalaran moral (*Moral Reasoning*).

Kemampuan untuk memahami norma, membedakan antara yang baik dan yang salah, menerima sudut pandang orang lain, dan membuat keputusan

3) Perilaku moral (*Moral Action*).

Dalam kemauan, kebiasaan, dan kompetensi. Respon terhadap dorongan untuk mengikuti norma, perilaku pro-sosial, dan pengendalian diri atas dorongan yang timbul

Sudut pandang Borba dalam perkembangan moral di atas adalah tentang bagaimana seseorang memandang suatu peristiwa baik atau buruk. Individu memiliki kemampuan untuk membedakan antara perilaku yang baik dan berbahaya menggunakan ide-ide mereka, sehingga memiliki potensi untuk memotivasi keputusan dalam mengambil tindakan.

Menurut Kohlberg (Hurlock, 1980), perkembangan moral adalah sebagai berikut:

a. Moralitas *pra-konvensional*

1) Tahap Orientasi Hukuman dan Kepatuhan.

Pada usia ini, anak cenderung mengikuti aturan agar terhindar dari hukuman.

2) Tahap Orientasi *Relativis Instrumental*

Pada tahap ini, anak belajar untuk melakukan atau berperilaku baik untuk menerima hadiah positif untuk terapi. Tingkat ini lazim pada anak-anak usia pra-sekolah.

b. Moralitas Konvensional

Pada usia ini, anak memiliki kecenderungan manis, yaitu menyesuaikan diri agar terhindar dari kutukan orang lain. Orientasi hukuman dan ketertiban, pada dasarnya tahap penyesuaian untuk menghindari penilaian dan kesalahan resmi. Tahap orientasi hukuman ini umumnya berkembang ketika seorang anak mencapai usia sekolah menengah.

d. Moralitas *Pasca-Konvensional*

Seseorang memiliki orientasi sosial yang legalistik, artinya mereka menyesuaikan diri untuk mempertahankan rasa hormat dan hubungan orang-orang demi kepentingan masyarakat.

Pada perkembangan moral Kohlberg di atas telah dipaparkan bahwa seseorang yang menyesuaikan diri untuk menghindari penilaian otoritas resmi dan rasa bersalah yang muncul pada usia perkembangan. Tingkat tertinggi dari orientasi prinsip-prinsip etika universal dicapai ketika seseorang dapat menyesuaikan sepenuhnya di semua bagian kehidupan untuk mencegah hukuman diri.

a) Orientasi kontrak sosial

Hak sebelumnya dan kontrak sosial. Orang-orang berpikir secara rasional, menghargai kehendak mayoritas dan kesejahteraan

sosial. Hukum yang mengkompromikan hak asasi manusia atau martabat dianggap tidak adil, tetapi kepatuhan masih dianggap yang terbaik bagi masyarakat. Dipahami bahwa semua manusia memiliki hak untuk hidup dan kebebasan, dan bahwa hak-hak ini di atas institusi sosial. Di atas kontrak sosial ada nilai-nilai dan hak-hak seperti kehidupan dan kebebasan adalah hal wajar untuk menyadari keragaman nilai dan pendapat, dan untuk menghormati aturan untuk memastikan obyektivitas kontrak sosial.

b) Moralitas prinsip-prinsip etika universal

Orang itu membedakan antara yang baik dan yang jahat menurut kriteria sendiri. Kesadaran individu melibatkan konsep abstrak seperti keadilan, martabat manusia dan kesetaraan. "Jangan lakukan kepada yang lain apa yang aku inginkan untukku" adalah kalimat yang akan menentukan tahap ini. Martin Luther King dan Ghandi (Dikshit, O. 1975), adalah contoh orang-orang yang telah mencapai tingkat perkembangan moral ini, hidup untuk mencapai keadilan dan memperjuangkan kesetaraan dan martabat manusia adalah adil untuk mengikuti prinsip-prinsip etika universal berdasarkan alasan. Prinsip-prinsip etika yang dengannya hukum dan perjanjian tertentu ditentukan.

Teori perkembangan moral Piaget (Hermansyah, 2000) berfokus pada hubungan antara pertumbuhan moral dan perkembangan moral. Perkembangan kognitif membaginya menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap *Operasional Formal*

Seseorang atau orang-orang merenungkan tentang objek atau perhatian abstrak pada tahap operasional formal. Hal ini diwujudkan sebagai kejujuran, moralitas, kerinduan akan kebebasan, dan sebagainya.

b. Tahap *Realisme Moral*

Penekanannya adalah pada kepatuhan terhadap hukum tanpa memahami mengapa seseorang harus mematuhi; kerjasama dengan aturan hanya untuk menghindari hukuman yang akan dijatuhkan oleh orang tua sebagai akibat dari perilaku yang tidak pantas.

c. Tahap *Moral-Relativisme*

Anak-anak mulai melihat peraturan sebagai kesepakatan. Jadi, tergantung pada alasan yang ditawarkan, itu dapat disesuaikan; anak menilai alasan sebagai benar atau buruk berdasarkan tujuan atau alasan perilaku tersebut.

Menurut perspektif Piaget dalam perkembangan moral, pertumbuhan kognitif juga mempengaruhi perilaku orang. Individu, menurut sudut pandang ini, mencapai kedewasaan ketika mereka dapat dengan bebas merenungkan apa yang baik dan perilaku yang berbahaya bagi diri mereka sendiri. Pertumbuhan moral tersebut akan mencapai kematangan seiring dengan perkembangan kognitif seseorang.

Untuk dapat memimpin masyarakat madani di era teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan akhlak yang tinggi. Indonesia adalah negara yang beragam dan terintegrasi. Sebagaimana dikemukakan Suroto (Adha dan Perdana, 2020), peradaban yang terus berkembang di era global ini memiliki persoalan tersendiri bagi masyarakat, yaitu:

a) Pola pikir demokrasi

Sikap demokratis yang disinggung dalam hal ini masuk ke ranah pendidikan, sehingga pembelajaran tidak menonjolkan bentuk-bentuk diktator. Peserta didik bebas untuk berbagi pemikiran mereka, menghormati perspektif orang lain, dan merangkul pendapat yang lebih baik, yang penting dalam masyarakat demokratis.

b) Toleransi

Setiap anggota masyarakat Indonesia yang heterogen diharapkan menghargai keragaman. Pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan sikap toleran siswa serta kemampuan mereka untuk membuat konsesi untuk menumbuhkan ide-ide baru, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka.

c. Saling Pengertian

Adanya dialog antar penduduk dan budaya etnis akan menumbuhkan sikap saling pengertian. Komunikasi yang intens dapat membantu membangun pemahaman dan masyarakat demokratis dalam budaya yang beragam. Semua ini dapat dicapai melalui pertukaran atau kunjungan dari masing-masing lokasi.

d) Kuatnya akhlak, iman, dan taqwa

Karena Indonesia adalah negara yang beragam agama, maka diperlukan toleransi yang tinggi. Sistem pendidikan harus mampu mengembangkan kurikulum yang lebih langsung mengarahkan siswa pada informasi yang mencakup komponen toleransi.

e) Manusia dan masyarakat dalam konteks global

Negara Indonesia telah memasuki periode baru dalam sejarahnya, yaitu masyarakat global. Kemajuan teknologi menciptakan manfaat baru, tetapi juga menghadirkan masalah yang lebih sulit, seperti masalah etika yang muncul di masyarakat, khususnya di kalangan anak muda di era digital.

Alasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa Indonesia adalah negara yang beragam dengan masyarakat yang multikultural. Peradaban berkembang, menuntut setiap individu untuk memiliki pola pikir demokratis, toleransi terhadap keragaman dan keragaman, iman, dan menjadi manusia yang berwawasan global. Masyarakat harus siap beradaptasi di era globalisasi, dan perkembangan teknologi informasi

yang terus berlanjut akan memberikan peluang, yaitu menjadikan manusia berkompeten dan mampu menghadapi isu-isu yang muncul. Pendidikan nasional berperan penting dalam menciptakan kurikulum yang sejalan dengan peradaban.

2.2.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Moral

Menurut Saifulloh (Hendra, 2012) faktor-faktor berikut yang mempengaruhi moralitas pada remaja:

a) Gangguan komunikasi dan kurangnya pengawasan orang tua

Remaja saat ini semakin berorientasi pada pergaulan bebas; telah ditetapkan bahwa banyak remaja menggunakan narkoba dan melakukan seks bebas dengan pasangannya. Orang tua hendaknya mendidik anak-anaknya tentang bahaya narkoba dan seks.

b) Lingkungan memiliki dampak negatif

Sebagian besar anak-anak di kota-kota besar hidup dalam kehidupan yang otonom dan materialistis, sehingga dalam mengejar kemewahan, mereka dapat melakukan apa saja tanpa melanggar norma. Menurut Putnam (Adha, 2019) lembaga sosial dan prinsip moral yang ada dan berkembang telah menurun, yang menyebabkan kurangnya sikap peduli dan keterlibatan individu dalam kegiatan masyarakat. Remaja mengalami tekanan psikologis. Beberapa remaja menghadapi tekanan psikologis di rumah sebagai akibat dari perceraian atau ketidak sepakatan orang tua. Hal ini tentu saja dapat membuat anak-anak merasa tidak puas di rumah, sehingga mereka mencari pelampiasan.

d) Kemajuan teknologi modern

Kemajuan teknologi kontemporer saat ini, seperti kemampuan mengakses informasi dengan cepat, sederhana, dan tanpa batas, semakin memudahkan remaja untuk memperoleh hiburan dan hal-hal lain yang tidak sesuai dengan era pertumbuhan moral.

Menurut James (Adha dan Hidayah, 2020), selain berbagi komunitas tentang bahasa, suku, agama, dan tradisi moral, masyarakat kontemporer khususnya harus sadar akan pengertian kewarganegaraan dengan fokus pada penguatan dan kebijakan.

Menurut sudut pandang sebelumnya, pemantauan orang tua terhadap anak-anak pada usia pertumbuhan moral sangat penting. Di zaman sekarang ini, hampir semua anak dan remaja sudah tidak asing lagi dengan handphone dan internet. Karena internet, sebagai salah satu jenis modernitas, memiliki berbagai pengaruh pada moral remaja pada tahap perkembangan, penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka.

Unsur lain yang memengaruhi moral remaja adalah kecerdasan (Sarwono, 1989). Kemampuan individu untuk membuat penilaian moral terhubung dengan pertumbuhan kognitif. Setiap orang memiliki sistem pengaturan diri dan kognisi yang tumbuh sejalan dengan pertumbuhan kognitif. Karakteristik ini meliputi kedewasaan, pengalaman, transisi, sosialisasi, dan keseimbangan.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur berikut dapat mempengaruhi pertumbuhan moral pada remaja orang, lingkungan keluarga, teman, lingkungan masyarakat, media massa, dan inovasi teknis. Remaja di era digital saat ini membutuhkan pengawasan dan pendidikan dari orang tua, sekolah, dan masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi agar remaja dapat mempersiapkan diri untuk berpartisipasi dengan sukses di masyarakat di era digital. Deskripsi lainnya, yaitu masyarakat yang baik, adalah individu yang bermoral dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai aktivitas aktual dan digital. Moralitas memiliki beberapa ciri (Daradjad, 1997), antara lain:

a) Sikap positif

Karakteristik perilaku berdasarkan keinginan, motivasi, pengalaman, perasaan, toleransi, keramahan, keadilan, kesediaan untuk melakukan kasih sayang kepada orang lain, dan sikap jujur

c) Yang Ilahi

Esensi ilahi dalam masalah terdiri dari ketulusan, kasih sayang, pengampunan, dan kebijaksanaan. Karena esensi ketuhanan maka penalaran moral dan karakter hidup berdampingan.

c) Standar

Norma adalah norma atau ukuran standar dari berbagai hal yang dapat digunakan untuk membandingkan sesuatu berdasarkan alam, besar atau kecil, ukuran, dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengukur baik dan buruknya sesuatu suatu tindakan.

Sudut pandang Daradjad dapat diringkas sebagai berikut: pemikiran moral dikaitkan dengan moral yang sangat baik, yang merupakan tuntutan dari Tuhan. Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki hasrat spiritual, yaitu memiliki hubungan dengan Tuhan. Perintah dan larangan-Nya menyinggung tentang bagaimana seharusnya manusia berperilaku agar memiliki sikap dan perilaku yang positif.

Hadiwardoyo (1990), berpendapat bahwa kualitas moral seperti kejujuran, kesabaran, kesetiaan, keterbukaan, keberanian, keadilan, kebijaksanaan, kepercayaan, harapan, cinta untuk orang lain, kerendahan hati dan pekerjaan yang berdedikasi semuanya penting. Sudut pandang ini membahas moral dalam berbagai cara, termasuk sikap dan tindakan yang harus ditunjukkan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pemikiran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa moralitas ditunjukkan pada setiap individu melalui sikap dan tindakan yang positif. Sikap dan perilaku positif

yang dimaksud merupakan bentuk kesesuaian dengan ajaran dan gagasan yang ada di masyarakat, sehingga setiap individu dapat memanfaatkannya dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara digital maupun di dunia nyata, terutama keluarga, sekolah dan sosial.

Untuk dapat memimpin masyarakat madani di era teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan moral yang tinggi. Indonesia adalah negara yang beragam dan terintegrasi. Peradaban yang terus berkembang di era global ini, sebagaimana dikemukakan Suroto (Adha dan Perdana, 2020), menghadirkan permasalahan tersendiri bagi peradaban, yaitu:

a) Pandangan demokratis

Dalam situasi ini, sikap demokratis mengacu pada bidang pendidikan, sehingga pembelajaran tidak ditekankan secara otoriter. Peserta didik bebas untuk belajar tanpa dipaksa untuk membagikan pemikirannya, dan mereka lebih siap untuk menerima perspektif orang lain. Ini adalah aspek terpenting untuk mencapai masyarakat yang demokratis.

b) Penerimaan

Setiap individu dalam budaya multikultural Indonesia diharapkan memiliki sikap menghargai keragaman. Pendidikan berperan dalam mengembangkan penerimaan siswa dan mempersiapkan siswa untuk berkompromi guna menumbuhkan ide-ide baru, sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas dan potensinya.

c) Menerima satu sama lain

Tersedianya dialog antara penduduk dan budaya etnis akan menumbuhkan saling pengertian. Komunikasi yang intens dapat

membantu membangun masyarakat yang menghargai pemahaman dan demokrasi dalam keberagamannya. Semuanya bisa dilakukan melalui pertukaran atau kunjungan dari masing-masing daerah.

d) Kuatnya akhlak, iman, dan takwa

Karena Indonesia merupakan negara dengan beragam agama, maka diperlukan toleransi yang tinggi. Sistem kampus harus mampu menciptakan kurikulum yang lebih efektif dalam mengarahkan mahasiswa agar memiliki pengetahuan yang mencakup aspek toleransi.

e) Manusia dan masyarakat dalam konteks global

Indonesia telah memasuki era baru, yaitu masyarakat global. Kemajuan teknologi tentu memberikan peluang baru, namun juga menghadirkan masalah yang lebih sulit, seperti masalah etika di masyarakat, terutama di kalangan anak muda di era digital.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka mengarah pada kesimpulan bahwa Indonesia adalah negara yang beragam dengan masyarakat yang multikultural. Tuntutan peradaban agar setiap individu memiliki pola pikir demokratis, toleransi terhadap perbedaan dan keragaman, berkeyakinan dan menjadi manusia yang berwawasan global terus meningkat. Di era globalisasi, masyarakat harus siap beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi yang terus menciptakan peluang, terutama untuk menjadikan individu berpengetahuan dan mampu menghadapi kesulitan saat ini.

2.2.4 Moralitas Kalangan Mahasiswa

Dunia pendidikan sedang mengalami krisis moral, khususnya di kampus-kampus. Mahasiswa yang benar-benar mengikuti aturan dan menghormati dosen serta menjadi generasi yang bangga dengan segala prestasinya, namun bidangnya jauh dari harapan. Mahasiswa kini mulai tidak menghormati dosen, melanggar kode etik mahasiswa, dan melakukan pelanggaran seperti memakai pakaian yang tidak pantas di

kampus, merokok sembarangan, melakukan perilaku anarkis yang menimbulkan gejolak di sekolah, dan mencoret-coret atau merusak fasilitas yang ada. di kampus, mengakibatkan kerugian

Dalam skenario ini, tidak ada yang salah atau dipersalahkan, karena pelanggaran yang terjadi di kampus akhir-akhir ini disebabkan oleh kurangnya komunikasi yang baik antara mahasiswa dan pendidik, dalam hal ini mahasiswa dan dosen. Komunikasi yang terjadi antara dua arah, sehingga menghasilkan sikap memberi dan menerima, merupakan contoh komunikasi yang baik yang dapat dimanfaatkan di kampus. Dengan membenamkan mahasiswa dalam acara kampus dan melakukan percakapan di luar topik kelas, adalah mungkin untuk mempromosikan nilai-nilai etika dan kesopanan mahasiswa sekaligus memperkuat hubungan antara dosen dan mahasiswa.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk membuat generasi masa depan bangga, baik secara akademis maupun sebaliknya, dengan memberikan contoh yang baik bagi siswa. Pendidik, khususnya yang berada di kampus, juga dapat memberikan stimulan spiritual yang meningkatkan keadaban mahasiswa. Mahasiswa juga sama, jika mahasiswa adalah agen perubahan yang ingin melihat perubahan positif, maka transformasi sejati dimulai dari mahasiswa itu sendiri. Jika mahasiswa ingin mengubah sesuatu agar kampus menjadi lebih baik dan maju, misalnya, harus dilakukan secara positif dan progresif. Mahasiswa yang peduli kampus, jika ada yang ingin dikatakan, lakukan dengan cara yang menyenangkan, cerdas, dan terhormat. Jangan biarkan permusuhan dan ketidakpedulian muncul di atas dasar cinta. Atas dasar kasih sayang atas nama baik akhirnya digadaikan.

2.2.5 Konsepsi Moralitas Berdasarkan Para Ahli

a) **Perilaku Etis (*Ethical Behavior*)**

Etika adalah suatu filsafat atau pemikiran kritis dan mendasar mengenai keyakinan dan perspektif moral (Suseno, 1987). Etika juga diartikan sebagai pedoman perilaku atau perilaku yang diakui dan diikuti oleh orang atau kelompok (Khomsiyah & Indriantoro, 1998). Etika adalah pedoman atau ukuran perilaku yang dibentuk oleh konvensi, keyakinan agama, atau kebiasaan yang didasarkan pada nilai baik dan buruk (Desriani, 1993).

Etika adalah pandangan tentang apa yang benar dan salah, atau apa yang baik dan jahat, dan bagaimana pengaruhnya terhadap hal-hal lain. Perilaku etis didefinisikan sebagai perilaku yang mematuhi norma-norma masyarakat yang diakui secara luas mengenai perilaku yang benar dan yang salah. Perilaku etis ini dapat berdampak pada kualitas orang (pekerja) yang dipengaruhi oleh variabel eksternal yang menjadi prinsip yang diwujudkan melalui perilaku.

b) **Keterampilan Motivasi (*Motivation Skill*)**

Keterampilan motivasi, yaitu kemampuan untuk menjadi agen perubahan, memengaruhi dan memotivasi orang lain melalui penyampaian informasi yang memiliki relevansi secara kontekstual. Dalam konteks moralitas maka partisipasi secara kritis di media sosial harus lebih ditingkatkan levelnya dengan kemampuan untuk memengaruhi dan menggerakkan orang lain guna melakukan sebuah tindakan. Keterampilan motivasi, menegaskan adanya daya kekuatan untuk menggerakkan, bukan sekedar berpartisipasi atau ikut serta saja.

c) **Perilaku Lingkungan (*Environment Behavior*)**

Kesadaran lingkungan sebagai pengetahuan yang membantu individu untuk memperoleh nilai, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup berkelanjutan (Enger dan Smith, 2013). Lingkungan kepedulian kesadaran memainkan peran besar dalam

mengembangkan masyarakat yang terinformasi dengan baik tentang masalah lingkungan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dalam menjaga lingkungan. Kesadaran lingkungan adalah memahami isu-isu lingkungan dan langkah-langkah yang harus diambil untuk mewujudkan praktik-praktik yang baik menuju pelestarian lingkungan.

2.3 Akses Informasi Media Sosial

2.3.1 Pengertian Akses Informasi

Akses adalah kemampuan atau kesempatan untuk mendapatkan atau menggunakan sumber daya tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, akses adalah jalan masuk kanal file/data pencapaian, informasi adalah pencahayaan, keterangan, pemberitahuan, berita atau berita tentang sesuatu, keseluruhan makna yang mendukung amanat terlihat pada bagian-bagian dari amanat tersebut.

Menurut Kominfo (2022), akses informasi adalah kemudahan seseorang atau masyarakat untuk menerima informasi yang dibutuhkan masyarakat. Salah satu metode untuk memperoleh informasi adalah melalui penggunaan instrumen seperti telekomunikasi dan saluran atau media. Akses informasi dapat dianggap sebagai jembatan yang menghubungkan sumber informasi sehingga kebutuhan informasi setiap individu dapat terpenuhi.

Akses informasi ini dapat diperoleh melalui berbagai buku, jurnal, database, dan sumber lainnya di perpustakaan. Hal ini selaras dengan pernyataan Buckland Michael (1992) tentang akses informasi, yang mencatat, diskusi yang menyediakan akses informasi seringkali tidak memadai atau tidak akurat. Kata informasi memiliki banyak arti yang berbeda, tetapi biasanya digunakan untuk merujuk pada buku, jurnal, database, dan barang berwujud lainnya yang dianggap berpotensi membantu.

Tata Sutarbi (2005:23) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah dikategorikan, diproses, atau ditafsirkan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Diperlukan media yang baik untuk memperoleh informasi yang baik agar informasi yang diperoleh tidak berubah. Berdasarkan perspektif ini, jelas bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data yang dapat digunakan untuk membuat keputusan.

Menurut Tata Sutarbi (2005:35), informasi yang berkualitas dikatakan jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a) Akurat (*Accuracy*)

Akurat Ini menyiratkan bahwa informasi harus secara akurat mencerminkan keadaan. Pengujian akurasi dilakukan oleh dua atau lebih orang yang berbeda; jika hasilnya sama maka data tersebut dianggap akurat.

b) Tepat waktu (*Timely*)

Hal ini menunjukkan bahwa informasi harus tersedia atau hadir pada saat dibutuhkan, bukan besok atau dalam beberapa jam.

c) Relevan (*Relevant*)

Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang disajikan harus sesuai untuk orang-orang di berbagai tingkatan dan bagian organisasi.

d) Lengkap (*Complete*)

Artinya setiap informasi harus disajikan secara utuh. Misalnya, tidak ada data bulan atau faktur untuk informasi penjualan.

2.3.2 Sumber Informasi

Sumber informasi berfungsi sebagai media atau sarana komunikasi antara konsumen informasi dan informasi. Sumber informasi ini berupa terekam atau sumber pengetahuan manusia. Sumber informasi tertulis dan tercetak dari rekaman meliputi buku, surat kabar, jurnal, majalah, dan lain-lain, serta sumber informasi elektronik seperti kaset, internet, dan televisi. Manusia adalah sumber informasi ketika mereka berfungsi sebagai gudang informasi yang dibutuhkan oleh pencari informasi.

2.2.3 Hambatan Pencarian Informasi

Setiap individu yang melakukan temuan kembali terkait informasi dalam kehidupan sehari-hari pasti menghadapi tantangan. Rintangan itu muncul dari pencari informasi, akses informasi, sumber informasi, dan pencari informasi sekaligus sumber. Para pencari informasi menjadi penghalang. Hal tersebut antara lain tidak mengetahui kebutuhannya, tidak mengetahui dari mana mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, tidak mengetahui dari mana mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, tidak mengetahui dari mana sumber informasi yang dibutuhkannya, tidak dapat menemukan sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasi mereka, dan kurangnya keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, dan kemampuan.

2.2.4 Pengertian Media Sosial

Manusia pada hakikatnya akan tumbuh dan berkembang sejak kecil hingga dewasa. Sebagai makhluk sosial, komunikasi sangat penting untuk munculnya kontak dengan orang lain. Begitu pula dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat. Dengan teknologi saat ini, di mana penggunaan internet telah dimulai, jenis koneksi sosial yang baru dan beragam telah berkembang. Kita semua menyadari bahwa koneksi sosial sekarang dapat dilakukan dari jarak jauh, terutama melalui penggunaan media sosial. Pada tahun 1978, *Buletin Board System (BBS)* didirikan, yang merupakan *platform* yang memberi tahu teman-teman dan mengkomunikasikan informasi satu sama lain dengan mempostingnya di BBS, yang memverifikasi sehingga koneksi dapat dilakukan dengan orang lain melalui surat elektronik (Cahyono, 2016).

Menurut Hartono (2017), media sosial adalah platform yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain secara online, di mana pengguna dapat saling bertukar informasi, seperti blog, jejaring sosial, forum, dan dunia maya. Van Dijk (Nasrullah, 2012) berpendapat bahwa media sosial adalah media yang menitikberatkan pada kepentingan penggunanya karena dimanjakan dengan berbagai fasilitas atau fitur yang mendukungnya dalam media sosial, maka media sosial disini sebagai

fasilitator online, yaitu sebagai jalur penghubung interaksi manusia dengan sesamanya.

Berdasarkan alasan di atas, sesuai dengan keyakinan Nurudin (2020) bahwa “kita tidak boleh terpancing media sosial bahkan kecanduan media sosial, tetapi kita juga membutuhkan koneksi langsung karena manusia adalah makhluk sosial.” Dapat dikatakan bahwa media sosial adalah suatu keharusan di zaman sekarang ini.

1. Klasifikasi Media Sosial

Kategorisasi atau jenis media sosial sangat bervariasi tergantung pada aplikasinya saat ini. Lebih jauh lagi, media sosial semacam ini merupakan penemuan yang tetap mengikuti perkembangan zaman. Menurut Kaplan dan Haenlein (Cahyono, 2016), media sosial memiliki enam kelas, di antaranya sebagai berikut:

a. Kolaborasi Proyek

Proyek kolaboratif adalah situs *web* yang memungkinkan orang mengedit materi, seperti *Wikipedia*.

b. *Microblog* dan *blog*

Pengguna lebih leluasa berekspresi di *blog*, misalnya dengan mengisi berbagai keluhan atau kritik terhadap kebijakan pemerintah di *Twitter*.

c. Informasi

Pengguna situs web ini menyumbangkan konten media dalam bentuk video, *ebook*, foto, dan format lainnya, seperti *youtube*.

d. Situs *Web* untuk Jejaring Sosial

Aplikasi yang memungkinkan pengguna terhubung untuk membuat informasi pribadi agar dapat terhubung dengan individu lain. Informasi pribadi ini dapat berbentuk gambar, seperti yang terlihat di *facebook* dan *instagram*.

e. *Dunia Game Virtual*

Sebuah dunia *virtual* yang menggunakan lingkungan 3D yang memungkinkan pengguna untuk tampil dalam bentuk avatar pilihan mereka dan berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang sama seperti yang mereka lakukan di dunia nyata, seperti game online.

f. *Dunia Sosial Virtual*

Di mana pengguna merasa bahwa hidup di dunia *virtual*, seperti halnya dunia game *virtual*, berinteraksi dengan orang lain. Namun, dunia sosial virtual lebih bebas, dan lebih mengarah pada kehidupan, misalnya kehidupan kedua.

2.3.5 Jenis Media Sosial

a. *Instagram*

Menurut Pacalya (2018), Instagram merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi cerita menggunakan media gambar. Jaringan ini sering digunakan oleh pengguna *Bigget* untuk berbagi foto. *Instagram* juga dapat mempromosikan atau mendorong perilaku *hedonistik* karena banyaknya *influencer* yang memposting tentang tren populer mereka, dan tidak jarang remaja atau pelajar meniru gaya mereka.

b. *Facebook*

Jejaring sosial yang paling sering dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat adalah *facebook*. Mark Zuckerberg memulai *Facebook*, yang tumbuh menjadi jejaring sosial terbesar di dunia. Jaringan ini banyak digunakan baik oleh remaja maupun dewasa di Indonesia. Manfaat dari media sosial ini adalah kita bisa bertemu kenalan lama disini, bisa menjadi media periklanan yang sangat efisien, bisa menjadi tempat untuk berdebat, dan salah satu fitur dari situs jejaring sosial ini adalah grup, yang bertindak seperti forum. Sedangkan menurut Nuryani (2014), *facebook* adalah

jejaring sosial yang dapat membantu anda terhubung kembali dengan teman. Namun, dalam skenario ini, penggunaan *facebook* mengurangi waktu efektif karena mereka mungkin bermain *facebook* selama berjam-jam, dan sementara tugas sekolah tidak diabaikan oleh remaja, siswa siap untuk mengabaikan pembelajaran mereka untuk bermain *facebook*.

c. *WhatsApp*

WhatsApp adalah sebuah platform jejaring sosial berupa *software messaging* untuk ponsel yang mirip dengan BBM. Media sosial ini merupakan bentuk aplikasi instan yang memungkinkan Anda untuk mengirim dan menerima pesan tanpa mengeluarkan biaya kartu kredit, seperti halnya SMS dan telepon seluler (Kusumadinata, 2018).

d. *TikTok*

TikTok adalah salah satu aplikasi paling populer dan paling banyak diminati di dunia. *TikTok* memungkinkan pengguna membuat film berdurasi 15 detik yang menyertakan musik, filter, dan elemen kreatif lainnya. Sebuah bisnis Cina, Cina, merilis aplikasi ini. ByteDance awalnya merilis program berumur pendek bernama Douyin. Douyin memiliki 100 juta pelanggan dan 1 miliar penayangan video setiap hari hanya dalam satu tahun. Ketenaran Douyin mendorongnya untuk memperluas ke luar China dengan alias *TikTok*. Menurut perkiraan Sensor Tower, program ini diunduh 700 juta kali pada 2019. Ini memungkinkan *tiktok* mengungguli beberapa layanan yang disponsori *facebook inc.* Aplikasi ini menempati urutan kedua setelah *whatsapp* yang memiliki 1,5 miliar unduhan (Kusuma, 2020).

2.3.6 Peran dan Fungsi Media Sosial

Media sosial adalah media *online* yang banyak dimanfaatkan di semua lapisan masyarakat untuk memfasilitasi interaksi, partisipasi, berbagi, dan penciptaan dunia *virtual*. Seperti yang kita ketahui bersama, media

sosial adalah situs *web* tempat para pengguna dapat bertukar atau mencari informasi terkait orang lain atau temannya. Menurut Tosepu (2018), media sosial menawarkan berbagai keuntungan seperti membangun koneksi, kemudahan, jangkauan global, dan dapat diukur. Ada banyak fungsi media sosial dalam evolusinya yang dapat meningkatkan keterlibatan *online*, memberikan kemungkinan bagi semua individu, dan menyediakan tempat untuk mengumpulkan dan mencari informasi. Peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari sangat penting tidak hanya dalam pendidikan, tetapi juga dalam bisnis, kerjasama, ekspresi diri, demokrasi partisipatif, bersosialisasi, menjadi sumber informasi, mengajar, menghibur, menghasilkan reputasi, dan jejaring sosial. Dalam hal ini masyarakat atau mahasiswa dituntut untuk memanfaatkan media sosial secara bertanggung jawab.

Hal Ini menyiratkan bahwa media sosial memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat umum. Saat ini media sosial digunakan sebagai salah satu kebutuhan yang dapat mempengaruhi pola perilaku dalam berbagai bidang kehidupan. Tentunya hal ini memberikan manfaat atau aplikasi dari media sosial. Tosepu (2018) menjelaskan tujuan media sosial sebagai berikut:

- 1) Media sosial adalah jenis media yang menggunakan internet dan teknologi *web* untuk meningkatkan hubungan sosial manusia. Praktik komunikasi satu arah melalui media penyiaran dari satu lembaga media ke banyak khalayak (*one to many*) telah ditransformasikan oleh media sosial menjadi praktik komunikasi dialogis di antara banyak khalayak (*many to many*).
- 2) Media sosial membantu mendemokrasi pengetahuan dan informasi. Pergeseran manusia dari pengguna konten komunikasi menjadi pencipta pesan itu sendiri.

Berdasarkan hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat dalam skenario ini. Salah

satu penyebab maraknya penggunaan media sosial adalah pesatnya pertumbuhan teknologi informasi. Sehingga menghasilkan, para pembuat *web developer* berusaha keras untuk membuat platform media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, *tiktok*, dan lainnya.

Tosepu (2018) mengklaim bahwa media sosial memberikan keuntungan dalam hal:

a) Media komunikasi

Komunikasi diartikan sebagai pertemuan dengan satu orang atau lebih, baik secara langsung tatap muka maupun tidak langsung melalui teks, sms, surat.

b) Ekspresi Pribadi

Ekspresi diri merupakan sarana bagi seseorang untuk mengekspresikan emosinya.

c) Media Pendidikan

Pelajaran yang ingin kita pelajari sudah ada di media sosial sebagai media pembelajaran

d) Menambah Teman

Sebelumnya, harus bertatap muka atau bertatap muka terlebih dahulu dan memperkenalkan diri; saat ini, kami dapat menemukan teman melalui media sosial seperti *facebook*, *google+*, dan media sosial lainnya.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial berperan dan memiliki tujuan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Orang-orang menggunakan media sosial dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Banyaknya jenis fitur akan menambah jumlah manfaat yang dapat diperoleh melalui media sosial seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta media

sosial yang semakin berkembang. Namun, media sosial dapat menyebabkan perubahan sosial, yang digambarkan oleh Ferley (Irwan & Idradin, 2016) sebagai pergeseran pola perilaku, interaksi sosial, institusi, dan struktur sosial melalui waktu. Jadi, dalam hal ini, penggunaan media sosial menghadirkan segudang manfaat yang dapat dimanfaatkan secara efektif oleh masyarakat.

2.3.7 Pengaruh Media Sosial

Globalisasi memiliki banyak efek pada perilaku masyarakat global. Keberadaan media sosial menunjukkan hal tersebut. Dalam situasi ini, media sosial digunakan sebagai media komunikasi, yang memiliki pengaruh terhadap perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, media sosial sering digunakan tanpa mengetahui siapa yang ada di lingkarannya. Namun, tujuan menggunakan media sosial kadang-kadang untuk mendapatkan ketenaran.

Zein (2019), istilah “popularitas” berasal dari bahasa Latin *popularis*, yang berarti "usia atau banyak, diperhatikan, dan dihargai. Tentu saja, dalam situasi ini, istilah “popularitas” tidak hanya mengacu pada orang, tetapi juga pada lokasi, masakan, dan sebagainya. Sejak awal waktu, manusia telah menyadari kehadiran popularitas.

Dalam skenario ini, menunjukkan bahwa penggunaan media sosial saat ini tidak hanya digunakan di waktu senggang, tetapi juga pada saat-saat kritis karena digunakan sebagai metode komunikasi di tempat kerja. Penggunaan media sosial harus diperiksa dalam skenario ini karena dampak yang dihasilkan sulit diprediksi, terutama jika konten yang dipublikasikan melanggar norma-norma sosial. Andu (2018), penyiaran informasi tentang norma harus dipantau karena dapat menimbulkan konflik antar kelompok, terutama bagi mereka yang tidak mampu menyaring informasi yang didapat.

2.3.8 Etika dan Tanggung Jawab Individu Bermedia Sosial

Kemajuan teknologi pada abad 21 ini berkembang dengan sangat pesat, dengan adanya internet teknologi saat ini yang paling banyak digunakan. Melalui jejaring sosial atau media sosial, teknologi

internet memungkinkan untuk berbagi informasi dan komunikasi secara langsung dalam jarak yang jauh. Memanfaatkan media jaringan ini menghemat uang dan waktu, yang merupakan keuntungan lain. Kita diberikan kebebasan untuk menggunakannya, namun bukan berarti kita tidak memiliki pedoman etika atau batasan bagaimana kita bisa dan tidak bisa menggunakannya. Kita harus dapat mengenali pertimbangan etis yang harus diperhitungkan saat menggunakan jejaring sosial.

Agar setiap orang yang menggunakan jejaring sosial tidak mendapat masalah dan dapat menggunakannya dengan aman. Kurangnya kesadaran etis saat menggunakan jejaring sosial adalah akar penyebab berbagai masalah sosial di masyarakat kita. Selain itu, penyebaran konten hasutan di platform media sosial telah menyebabkan banyak pengguna dibutakan oleh informasi palsu. Ginting, R. dkk (2021) menyatakan beberapa masalah etika dan tanggung jawab pribadi dalam bermedia sosial yaitu sebagai berikut:

a) Etika komunikasi.

Dalam percakapan di jejaring sosial, baik disengaja maupun tidak, kita menemukan banyak bahasa kasar. Saat berkomunikasi di akun jejaring sosial kita, sebaiknya gunakan bahasa yang sopan dan santun. Gunakan bahasa yang tepat saat berinteraksi dengan orang lain.

b) SARA, pornografi, dan perilaku kekerasan

Pada situs jejaring sosial ini, bagikan informasi bermanfaat yang tidak bertentangan satu sama lain. Sebaiknya tidak menyebarkan informasi tentang pornografi atau SARA (suku, agama, dan ras) di media sosial. Jangan gunakan gambar kekerasan yang diposting di media sosial untuk mengajarkan generasi muda tentang kekerasan.

c) Verifikasi keakuratan Informasi di media sosial

Pada media sosial sering sekali menemukan informasi yang meragukan. Terkadang bertujuan untuk menyebarkan informasi palsu. Akibatnya, pengguna jejaring sosial perlu berhati-hati saat mengumpulkan informasi jika ingin menyebarkan informasi, ada baiknya untuk memverifikasi keakuratannya terlebih dahulu.

d) Selalu mencantumkan sumber informasi

Menghargai bentuk atas karya seseorang saat menyebarkan informasi, baik itu berupa tulisan, foto, atau video milik orang lain. Salin dan tempel tidak selalu diperlukan tanpa mengutip sumber aslinya.

Oleh karena itu, berbagi informasi dalam berkomunikasi sesuai dengan etika dan tanggung jawab individu tetap berlaku demi kenyamanan dalam memanfaatkan jejaring sosial dengan sebaik-baiknya.

2.3.9 Unsur Kesadaran Hukum

B. Kutchinsky (Soekanto, 1977) melalui bukunya “Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum” yaitu:

1. Pengetahuan tentang peraturan hukum mencakup kesadaran bahwa segala macam tindakan diatur oleh hukum.
2. Pengetahuan tentang substansi aturan hukum, yaitu semua pengetahuan yang dimiliki seseorang yang mengandung kandungan kesulitan dengan norma normatif.
3. Sikap terhadap aturan hukum, khususnya:
 - a) Praktik menyepakati suatu norma atau aturan hukum yang perlu diikuti sebagai bagian dari hukum yang bersangkutan.
 - b) Praktek yang memungkinkan orang untuk menyepakati suatu standar atau peraturan hukum karena dianggap sebagai sesuatu yang mendatangkan manfaat atau keuntungan.
4. Perilaku hukum adalah perilaku yang diinginkan dalam hukum. Masing-masing butir di atas mewakili tingkat pemahaman hukum

yang berbeda, mulai dari yang paling dasar sampai yang paling maju.

2.3.9 Nilai Pengetahuan Hukum di Media Sosial

Prinsip-prinsip yang berlaku dalam masyarakat dan membentuk tingkat kesadaran hukum individu, menurut Soekanto (Sumaryati, 2015), merupakan tuntutan mendasar dalam kehidupan bermasyarakat. Berikut ini adalah persyaratan utama komunitas:

- 1) Merupakan gambar yang telah diturunkan atau yang dapat diartikulasikan sebagai konsekuensi dari proses kontak sosial yang berkelanjutan.
- 2) Senantiasa selalu berkembang karena didasarkan pada kontak sosial yang berkelanjutan.
- 3) Merupakan faktor dalam memilih tujuan kehidupan sosial.
- 4) Merupakan sesuatu yang membuat manusia merasa lebih ringan dalam mencapai ambisi hidup;

Jadi, nilai merupakan faktor penting yang mengatur kehidupan sosial atau kehidupan pribadi manusia.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti dalam menyusun skripsi ini menggunakan referensi penelitian yang relevan, dalam hal ini peneliti mengangkat penelitian tentang Pengaruh Literasi Digital terhadap nilai dan akhlak Mahasiswa PKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan di tingkat nasional dan internasional.

1) Nasional

- a) Penelitian pertama dilakukan oleh Rengganis Sekar W (2016), dengan judul penelitian “Literasi Digital dan Kontrol Diri Sebagai Prediktor Terhadap *Internet Addiction* Pada Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara literasi digital dengan kontrol diri sebagai prediktor terhadap *internet addiction* pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian

kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 246 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dan pengendalian diri secara bersamaan dapat memprediksi *internet addiction*. Keterampilan literasi digital yang baik, bertentangan dengan hipotesis yang memprediksi akan rendahnya *internet addiction*, dengan memprediksi *internet addiction* yang tinggi, justru memprediksi tingginya *internet addiction*. Sementara kontrol diri yang baik dapat memprediksi rendahnya *internet addiction* dalam pelaksanaannya.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terdapat pada variabel penelitian yaitu penelitian ini tidak meneliti variabel tentang Moralitas Mahasiswa. Namun, penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan dalam ruang lingkup subjek dan objek penelitian yaitu pengaruh literasi digital.

- b) Penelitian Ni Luh Putri Srinadi (2015), “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, dengan metode kuesioner yang disebarkan kepada 100 orang siswa. Hasil analisis statistik deskriptif diketahui dari lima tingkat kepentingan tujuan akses internet, terbanyak untuk tingkat kepentingan tertinggi adalah untuk jejaring sosial 34.8%, kemudian mengerjakan tugas sekolah 31.3%, untuk pengetahuan dan edukasi 18.5%, chatting 12.8%, online game 9.2% dan informasi dan berita 7.2%. Hasil penelitian ini dapat diketahui, bahwa pengaruh pemanfaatan internet berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh nilai 0.372.2.

Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada ruang lingkup subjeknya yaitu di SMU N 5 Denpasar dengan variabel motivasi belajar. Kemudian, persamaan dalam penelitian tersebut yakni sama-sama meneliti tentang akses informasi media sosial.

- c) Kurnia Sholihah (2016) melakukan penelitian berjudul "Analisis Literasi Digital; Studi Pemanfaatan Jurnal Elektronik oleh Mahasiswa Magister Manajemen di Perpustakaan UKSW Salatiga". Penelitian dengan metode pendekatan kuantitatif untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menemukan, menggunakan, maupun menyebarkan informasi secara efektif dalam mengakses jurnal elektronik di UKSW. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik responden dan mengkaji literasi digital mahasiswa Magister Manajemen UKSW dalam memanfaatkan jurnal elektronik di Perpustakaan UKSW Salatiga ditinjau dari segi teknis, kognitif, dan sosial. Berdasarkan hasil penelitian Kurnia, sebagian besar karakteristik responden dalam memanfaatkan jurnal elektronik di Perpustakaan UKSW Salatiga, frekuensi penggunaan internet setiap hari adalah 95%, dengan EBSCO memiliki akses terbesar (60%). Tingkat literasi digital mahasiswa Magister Manajemen UKSW Salatiga memiliki tingkat sangat tinggi yaitu 4,22 berdasarkan aspek teknis, tinggi 4.178 berdasarkan unsur kognitif, dan tinggi 4.178 berdasarkan aspek sosial di kategorikan tinggi.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terdapat pada variabel penelitian yaitu penelitian ini tidak meneliti variabel tentang Moralitas Mahasiswa. Namun, penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan dalam ruang lingkup subjek dan objek penelitian yaitu variabel pengaruh literasi digital.

d) Nani Pratiwi dan Nola Pratiova (2017) Universitas Negeri Yogyakarta melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologi Anak dan Remaja.” Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif. psikologi anak-anak dan remaja dalam pengungkapan diri melalui media sosial. Ini adalah komentar yang diposting di situs jejaring sosial seperti Facebook, dengan penekanan pada keprihatinan Awkarin dan siswa sekolah dasar yang mempublikasikan gambar intim di Facebook. Menurut Nani dan Nolaresearch. kurangnya kesadaran literasi digital menyebabkan anak-anak dan remaja kehilangan identitas mereka. Orang-orang menanggapi pembaruan status dan gambar di media sosial dengan berkomentar dan mengkritik mereka. Namun, komentar termasuk kritik di bawah menjadi konsekuensi sosial terkadang konyol, bahkan menghina orang tua. Sindrom ini dapat menghambat perkembangan psikologis anak dan remaja. Masalah ini akan berdampak pada sikap dan tindakan yang meremehkan, tidak menghargai, dan mencampuri urusan orang lain. Selanjutnya, karena Anda terbiasa ikut campur dalam kehidupan mereka, mereka akan takut untuk berbaur dalam kehidupan biasa.

Kemudian perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada variabel psikologi anak dan remaja. Persamaan dalam penelitian tersebut yakni sama-sama meneliti mengenai pengaruh literasi digital.

e) Gayatri (2015) melakukan penelitian berjudul "Perlindungan Pengguna Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia." Studi populasi Indonesia yang melibatkan 400 anak-anak dan remaja Dalam penelitian ini terdeteksi 318 orang yang telah memanfaatkan internet, sedangkan 72 sisanya tidak.

Pertimbangan geografis, kurangnya akses komputer, biaya, pembatasan orang tua, kurangnya jaringan internet di wilayah mereka, dan kesulitan dalam penggunaan semuanya berkontribusi pada perbedaan ini. Dari segi keamanan, 41% peserta berbohong tentang usia mereka, 94% tidak setuju dengan penggunaan bahasa kasar di internet, 96% tidak setuju dengan tindakan mempublikasikan gambar tidak senonoh, 14% mengakses situs porno, dan 8,2% telah diintimidasi dunia maya.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terdapat pada variabel penelitian yaitu penelitian ini tidak meneliti variabel tentang Moralitas Mahasiswa. Namun, penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan dalam ruang lingkup subjek dan objek penelitian yaitu variabel Media digital.

- f) Kajian Fatiman yang berjudul “Literasi Digital dan Hubungannya Terhadap Perilaku Anak Usia Dini di PAUD”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif digunakan dalam Uji statistik chi-square atau chi-square menghasilkan nilai yaitu p (value) sebesar $= 0,021$ dengan p (value) sebesar 0,05 yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara literasi digital dengan perilaku anak usia dini di PAUD Farhati Depok. Anak-anak usia dini di jenjang PAUD Farhati Depok yang tidak mendapatkan literasi digital yang memadai cenderung meniru tontonan yang dilihatnya, yang berpengaruh pada perilaku sehari-harinya, seperti perilaku kekerasan, perilaku meniru dan manfaat positif, seperti mengasah bakat anak, karena hal tersebut kekurangan literasi digital kepada orang tua sebanyak 45% atau 36, anak masih meniru perilaku buruk pada tontonan yang ditayangkan di media internet/tv, dan sisanya 55% atau 44 anak yang mendapatkan literasi digital dari orang tuanya, sehingga tidak terlalu terpengaruh

oleh tontonan yang mereka lihat, karena mereka diarahkan untuk melihat tontonan berdasarkan usia mereka.

Menurut temuan penelitian yang dilakukan pada 80 responden usia 3-5 tahun, ada hubungan antara literasi digital dengan perilaku anak usia dini di PAUD. Depok Farhati Literasi digital ini ditunjukkan oleh 55,0% responden. Sebagai hasil dari literasi digital mereka, 45,0% terlibat dalam aktivitas yang tidak pantas. Pendampingan dan edukasi anak tentang manfaat internet dan bahaya penggunaan gadget/peralatan elektronik lainnya sangat dibutuhkan oleh orang tua dan pihak di PAUD Farhati Depok.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena mengkaji literasi digital yang dikaitkan dengan moralitas, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber literatur pada sumber peneliti penulis. Literatur dalam penelitian ini dijadikan acuan oleh penulis untuk mengembangkan penelitian yang terkait pada pengaruh literasi digital dengan bertujuan untuk memahami secara kontekstual serta dapat memperoleh gambaran tentang hal yang mendalam pada konteks moralitas.

- g) Handriyanto (2022), melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono” Kemudahan akses pada internet sering disalahgunakan oleh kalangan remaja. Berbagai kenakalan yang terjadi di dunia maya seperti pertengkaran, pornografi, kecanduan media sosial, berkata kasar dan lain sebagainya. Hal itu menunjukkan perilaku *amoral* remaja, yang pada umumnya berada dijenjang sekolah menengah atas. Permasalahan moralitas di era digital pada peserta didik mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai dampak dan cara menangani ketika berhadapan dengan media digital. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian

terkait pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa literasi digital memengaruhi moralitas peserta didik, berupa meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan media digital.

Kemudian persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah terkait variabel X dan Y dalam penelitian ini variabelnya mempunyai kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama mengulas mengenai pengaruh literasi digital (X) dan moralitas (Y). Namun, yang membedakan penelitian tersebut adalah ruang lingkup subjek dan objek yang sedang diteliti yaitu oleh penelitian relevan di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, sedangkan pada peneliti penulis sendiri pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

Penelitian ini dapat membantu penulis untuk lebih memahami pengaruh literasi digital secara konteks lebih luas sehingga para generasi muda akan menjadi lebih kreatif serta inovatif. Sehingga literatur penelitian ini penulis menjadikan sebagai acuan dalam penelitiannya mengenai literasi digital terhadap moralitas.

2) Internasional

- a) Leung (2006) penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Informasi, Kecanduan Internet, dan Gaya Pengasuhan Terhadap Risiko Internet”. Menurut penelitian ini, bahwa dikehidupan akan informasi pengetahuan yang berlimpah, pengguna secara tidak sadar menggunakan gadget sebagai obat untuk meningkatkan mood dan alat untuk membantu eksistensi diri. Tujuan responden yang menyatakan menggunakan media

sosial, termasuk keinginan untuk dipuja, sangat setuju dan setuju oleh 158 responden (41,8%), sedangkan 220 responden (58,2%) tidak setuju dan tidak setuju. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui reaksi pengungkapan diri menyatakan sangat setuju dan setuju sebanyak 206 responden (54,5%) dan kurang setuju dan tidak setuju sebanyak 172 responden (45,5%).

Hasil penelitian ini dijadikan dasar oleh peneliti, perbedaan penelitian ini dengan penelitian ini adalah penelitian Leung melakukan penelitian tentang pengaruh literasi informasi, kecanduan internet, dan gaya pengasuhan terhadap risiko internet, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang pengaruh literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn dalam mengakses informasi media sosial.

- b) Murray dan Perez (2014) menyatakan bahwa berdasarkan hasil assessment literasi digital yang dilakukan terhadap mahasiswa tingkat akhir pada Universitas Regional di Amerika Serikat, pemahaman akan literasi digital tidak dapat disamakan dengan tingkat paparan dan interaksi mahasiswa dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan hasil penilaian literasi digital yang dilakukan pada mahasiswa tingkat akhir di Universitas Regional di Amerika Serikat, hasil penilaian literasi digital menunjukkan bahwa hanya 12% siswa yang mampu menjawab sekitar 80% jawaban dengan benar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun pada dasarnya mahasiswa telah sering berinteraksi dengan teknologi digital, namun bukan berarti mereka memiliki pemahaman yang baik mengenai literasi digital, sehingga dibutuhkan pengembangan strategi peningkatan literasi digital bagi mahasiswa yang bersifat koheren, inklusif dan holistik.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena saling mempunyai kesamaan antara variabel X yang dikaitkan dengan literasi digital, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber literatur pada

sumber peneliti penulis. Literasi digital dijadikan acuan oleh penulis untuk mengembangkan penelitian yang terkait moralitas mahasiswa dengan bertujuan untuk memahami secara kontekstual serta dapat memperoleh gambaran tentang hal yang lebih mendalam.

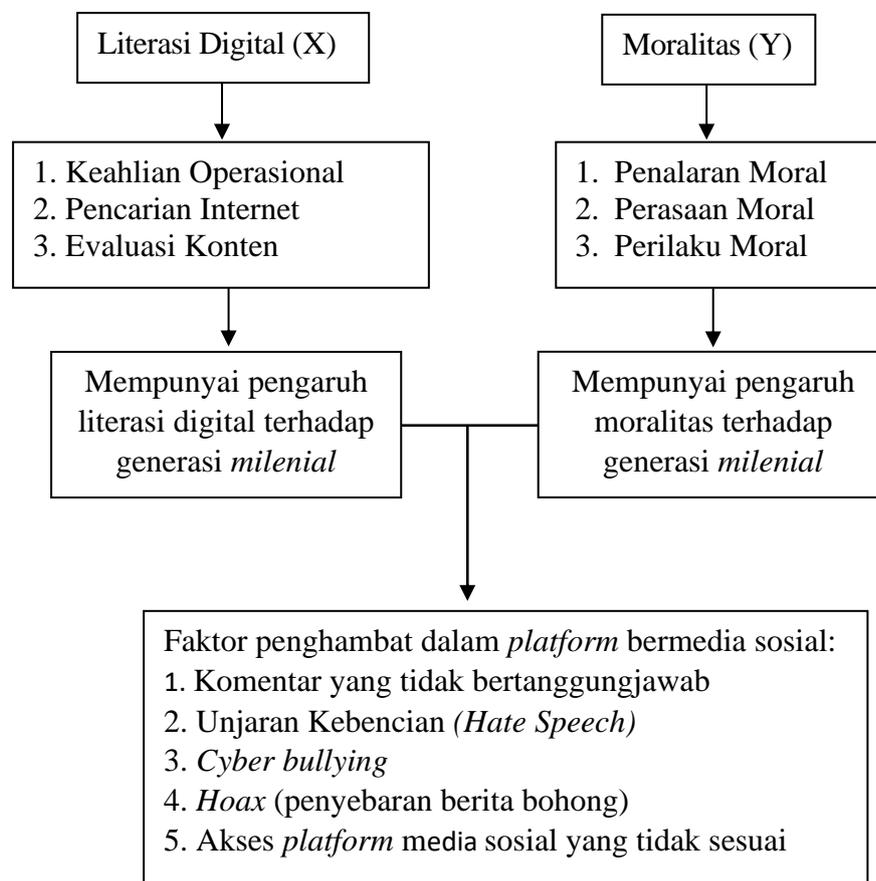
- c) Mery Yanti (2016) dalam penelitiannya dengan judul “*Determinants of Student Digital Literacy: The case of Sriwijaya University*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji, menganalisis kontribusi kesenjangan kesenjangan digital mempengaruhi tingkat literasi digital di kalangan mahasiswa Universitas Sriwijaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan kepemilikan, biaya komunikasi, dan faktor usia pertama kali menggunakan perangkat TIK seperti komputer, laptop, dan lain-lainnya telah mempengaruhi literasi digital. Adanya hubungan ini semakin menjelaskan pentingnya mengelola interaksi anak dengan perangkat TIK dengan baik melalui pendidikan formal maupun nonformal. Temuan dari hasil penelitian ini juga menekankan perlunya dorongan untuk pembuat kebijakan untuk menetapkan standar dan perangkat penilaian kecakapan TIK minimal yang harus dimiliki siswa yang sebanding dengan *Test of English as a Foreign Language* (TOEFL) atau Tes Potensi Akademik (TPA).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, jelas bahwa penelitian ini memiliki penekanan masalah yang berbeda. Kajian ini juga memasukkan titik perdebatan serupa, yaitu literasi digital. Perbedaan antara beberapa penelitian sebelumnya adalah dalam konteks nilai dan moral. Peneliti memilih topik mengenai bagaimana literasi mempengaruhi nilai dan moral mahasiswa dalam mengakses informasi media sosial di era digital.

2.5 Kerangka Pikir

Literasi digital didefinisikan sebagai kapasitas seseorang untuk memanfaatkan media digital untuk memperoleh, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi,

memperoleh pengetahuan, berkomunikasi, dan terlibat secara aktif dalam masyarakat. Mahasiswa sebagai generasi muda, memahami dan menerapkan standar moralitas, khususnya dalam menggunakan media digital, agar menjadi pribadi yang tangguh dan mampu menjunjung tinggi moralitas di era globalisasi. Kajian langsung akan mengungkap dampak literasi digital terhadap moralitas mahasiswa ppgn dalam mengakses informasi media sosial. Kerangka membantu penulis memahami materi pelajaran sehingga dapat digunakan sebagai panduan dalam diskusi masa depan. Penelitian ini dapat dijelaskan struktur pemikiran antar variabel sebagian berikut.



Gambar 5. Kerangka Pikir Pengaruh Literasi Digital terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Unila dalam Mengakses Informasi Media Sosial

2.6 Hipotesis

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

H_i : Adanya Pengaruh Literasi Digital terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn

H_0 : Tidak Adanya Pengaruh Pengaruh Literasi Digital terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 25 dan *Microsoft Excel 2007*. Penelitian deskriptif diarahkan agar mengetahui nilai variabel independen tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan variabel satu dengan variabel yang lain. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan, mendeskripsikan, mengukur secara cermat mengenai kejadian yang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn, data penelitian ini nantinya akan diperoleh berupa skor (angka) dan proses melalui pengolahan data menggunakan statistik serta selanjutnya akan dianalisis guna mendapatkan gambaran mengenai variabel literasi digital dengan variabel moralitas mahasiswa PPKn.

Dalam penelitian ini juga melihat pengaruh antar variabel bebas yaitu literasi digital dengan variabel terikat yaitu moralitas mahasiswa PPKn. Adapun Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah pengaruh literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn menggunakan teknis analisis product moment person, karena data yang digunakan adalah skala interval.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan elemen penting dalam sebuah penelitian, didalam penelitian terdapat penentuan validitas yang keterkaitan dengan populasi. Menurut Sugiyono (2014), populasi adalah ruang lingkup yang terdiri dari terdiri dari subjek dan objek serta terdapat karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menarik kesimpulan dari populasi tersebut. Pada penelitian kali ini populasinya adalah mahasiswa PPKn Angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022 yang terdiri dari tiap kelas pada masing-masing angkatannya dengan jumlah keseluruhan mahasiswa aktif sebanyak 356 mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

Tabel 3.1 Data Jumlah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung.

No.	Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa
1	Angkatan 2019	66
2	Angkatan 2020	81
3	Angkatan 2021	90
4	Angkatan 2022	119
Jumlah		356

Sumber: Data Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tahun 2022.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Apabila populasinya besar dan peneliti mengalami kendala untuk mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari data populasi tersebut. Menurut Arikunto (2019) menjelaskan bahwasannya apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi,

selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 10% dari jumlah populasi yang ada. Dalam penelitian ini ditetapkan batas tingkat kesalahan adalah 10%, dengan dasar kesalahan 10% yang berarti tingkat kepercayaannya 90%. Kesalahan maksimal yang dapat di tolerir pada penelitian ilmu sosial adalah 10%. Serta dihitung dengan menggunakan rumus Taro Yamene sebagai berikut:

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

Keterangan:

N = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi (ditetapkan 10%)

(Riduan, 2012)

$$n = \frac{356}{356 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{356}{356 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{356}{3,56 + 1} = \frac{356}{4,56} = 78,07 = 78$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 78 responden. Kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel menurut jumlah mahasiswa yang berada di angkatan 2019, angkatan 2020, angkatan 2021, dan angkatan 2022 masing-masing sampel menurut jumlah mahasiswa yang

berada di masing-masing angkataannya secara *random sampling* dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- ni = Jumlah sampel menurut jumlah kelas
- N = Jumlah sampel seluruhnya
- Ni = Jumlah populasi menurut jumlah kelas
- N = Jumlah populasi seluruhnya

(Riduwan, 2012)

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

$$\begin{aligned} \text{PPKn Angkatan 2019} &= \frac{66}{356} \times 78 = 14,46 = 14 \text{ mahasiswa} \\ \text{PPKn Angkatan 2020} &= \frac{81}{356} \times 78 = 17,74 = 18 \text{ mahasiswa} \\ \text{PPKn Angkatan 2021} &= \frac{90}{356} \times 78 = 19,71 = 20 \text{ mahasiswa} \\ \text{PPKn Angkatan 2022} &= \frac{90}{356} \times 78 = 26,07 = 26 \text{ mahasiswa} \end{aligned}$$

Tabel 3.2 Jumlah mahasiswa PPKn angkatan 2019 hingga Angkatan 2022 FKIP Universitas Lampung Yang Menjadi Sampel

No.	Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa	Sampel
1.	Angkatan 2019	66	14
2.	Angkatan 2020	81	18
3.	Angkatan 2021	90	20
4.	Angkatan 2022	119	26
Jumlah		356	78

Sumber: Data Telah Diolah Oleh Peneliti Pada Bulan Agustus 2022

Berdasarkan tabel diatas, sampel pada penelitian ini yang diambil adalah sebesar 10% dari jumlah populasi mahasiswa PPKn angkatan 2019 hingga Angkatan 2022 FKIP Universitas Lampung yang melebihi 100 dengan jumlah 356 maka didapat sebanyak 78 responden.

3.3 Variabel Penelitian

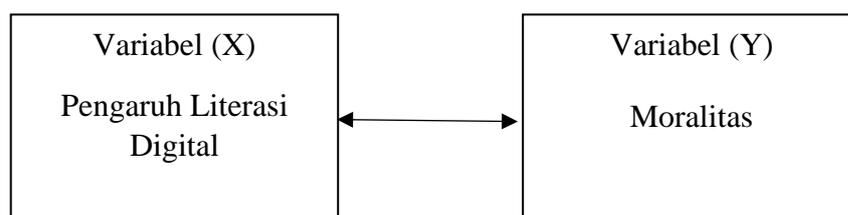
Menurut Ansori dan Iswati (2019) menyatakan bahwasannya variabel penelitian adalah sebuah pengelompokkan yang didapatkan dari tiga variabel atau lebih. Pada penelitian ini variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

3.3.1 Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Anindya (2017) menuturkan variabel bebas merupakan variabel yang menjadikan suatu sebab sebagai pengaruh didalam suatu variabel lain. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah Pengaruh Literasi Digital (X).

3.3.2 Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Anindya (2017) menuturkan bahwa variabel terikat variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Moralitas Mahasiswa PPKn (Y).



Gambar 6. Keterkaitan Antar Variabel X dan Y

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.4.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan Batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasikannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan di tentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan akan diteliti, sebagai berikut:

a. Literasi Digital

Literasi Digital merupakan ketertarikan individu terhadap sikap dan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, memproses, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, menciptakan, dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat disebut sebagai literasi digital.

b. Moralitas (Y)

Moralitas merupakan kualitas perbuatan atau perilaku manusia yang menunjukkan bahwa perbuatan itu benar atau salah, baik atau buruk. Istilah yang menggambarkan tentang sopan santun, segala sesuatu yang berhubungan dengan etiket atau adat sopan santun.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi konseptual variabel adalah penjelasan dari masing-masing variable yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Definisi konseptual dari variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Literasi Digital

Literasi digital adalah penilaian individu terhadap sikap dan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk terhadap literasi digital, yang dilakukan dengan skala indikator yaitu kemampuan mengakses, mengelola informasi, menganalisis informasi, dan mengevaluasi informasi.

b. Moralitas

Moralitas adalah penilaian kualitas perilaku manusia terhadap perbuatan yang dikatakan baik atau buruk, serta sangat berhubungan erat dengan etiket serta adat sopan santun yang dilakukan dengan skala indikator yaitu, penalaran moral, perasaan moral, dan perilaku moral.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada hakikatnya data adalah produk peneliti yang menangkap informasi berupa fakta atau angka (Arikunto, 2019). Oleh karena itu, teknik pengumpulan data adalah suatu strategi yang digunakan untuk menangkap catatan-catatan berupa fakta-fakta dan angka-angka atau item-item sebagian atau keseluruhan ukuran suatu variabel atau keseluruhan populasi secara keseluruhan guna menunjang keberhasilan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu pendekatan utama dan prosedur pendukung.

3.5.1 Angket

Menurut Fathoni (2011) memaparkan bahwasannya angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk kemudian diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun sebuah informasi data. Penelitian ini menggunakan teknik angket sebagai teknik pokok untuk mengumpulkan data berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden mengenai pengaruh literasi digital terhadap

moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah mahasiswa PPKn Universitas Lampung mahasiswa angkatan 2019 hingga mahasiswa angkatan 2022.

Dalam penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup, yaitu item-item dari pertanyaan sudah disertai dengan alternatif jawaban yang harus dipilih oleh responden yang bersangkutan, dengan tiga alternatif jawaban (Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju). Kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checkbox* pada jawaban yang telah dipilih serta jawaban yang telah dipilih serta jawaban yang diberikan memiliki bobot nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

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

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

3.5.2 Wawancara

Pada hakikatnya wawancara merupakan sebuah cara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti berkeinginan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2019). Oleh karenanya, wawancara merupakan sebuah proses pengajuan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber guna mengumpulkan data yang

mendukung untuk peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian. Melalui wawancara inilah peneliti menggali data, informasi, dan kerangka keterangan dari subyek penelitian.

Menurut Hadi (1986), mengemukakan beberapa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti pada saat menggunakan metode wawancara adalah sebagai berikut (Sugiono, 2016):

- a. Seorang subjek (responden/informan) merupakan orang yang paling mengerti tentang dirinya,
- b. Apa yang disampaikan oleh subjek pada seorang pneliti adalah sebuah fakta yang benar dan bisa dipercaya, dan
- c. Interpretasi subjek mengenai pertanyaan-pertanyaan yang di berikan oleh peneliti kepadanya adalah sama denga napa yang di maksudkan oleh peneliti.

Dalam hal ini wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Teknik wawancara ini telah dilakukan oleh penulis dalam rangka melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Selain itu, wawancara bisa dilakukan secara langsung bertemu dengan informan maupun melalui telepon seluler, sehingga dalam hal ini alat-alat yang bisa digunakn dalam wawancara yaitu seperti buku tulis, telpon, pulsa/data internet, alat perekam, dan daftar pertanyaaan. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data-data langsung dari responden untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam serta untuk melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa disiapkan sebelumnya (wawancara bebas). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan Mahasiswa PPKn Angkatan 2019 hingga Mahasiswa Angkatan 2022 Universitas Lampung, untuk

mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKN Universitas Lampung Dalam Mengakses Informasi Media Sosial, dengan tidak menutup kemungkinan apabila peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah metrik yang menunjukkan derajat validitas atau validitas suatu instrumen, sedangkan Sarwono (2006) mendefinisikan validitas sebagai skala ukur yang dianggap valid jika digunakan untuk mengukur apa yang sedang diukur. Menurut beberapa perspektif di atas, uji validitas merupakan pengendalian khusus terhadap teori-teori yang telah menciptakan indikator variabel yang disesuaikan dengan maksud dan substansi butir-butir yang dilakukan melalui koreksi angket.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dan kriteria pengambilan keputusan yaitu dapat di lihat dari angka r hitung dan r tabelnya, setelah itu instrumen dinyatakan sah. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi Statistical Product and Service Solution (SPSS). Kriteria penerimaan atau penolakan data pada software SPSS (Prayitno, 2012). Menurut nilai korelasinya:

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

Berdasarkan signifikansi:

- a) Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.
- b) Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Kriteria evaluasi uji reliabilitas kurang dari 0,6 tidak baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan lebih dari 0,8 diinginkan Wibowo (2012). Beberapa peneliti ahli menyarankan untuk membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Koefisien Reliabilitas

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

Sumber: Wibowo, (2012)

Selain itu, nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan K adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo, 2012):

- a) Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b) Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

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

- a) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.

- b) Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan rtabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses yang melibatkan perubahan hasil data menjadi informasi baru untuk mencapai suatu kesimpulan. Selanjutnya, analisis data berusaha menyederhanakan informasi baru menjadi informasi yang mudah diinterpretasikan. Analisis data penelitian ini berupa analisis prasyarat dan analisis akhir atau pengujian hipotesis.

3.7.1 Analisis Distribusi Frekuensi

Temuan pengumpulan data dari angket (literasi digital) dan angket dilakukan analisis data frekuensi (dalam nilai dan moral). Untuk menilai kategorisasi dan persentase derajat pengaruh literasi digital terhadap nilai dan moral mahasiswa ppkn universitas lampung dalam mengakses informasi media sosial, dilakukan analisis distribusi frekuensi. Studi distribusi frekuensi dilakukan dengan menggunakan rumus interval (Hadi, 1986) yang disajikan dengan menggunakan persamaan berikut.

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

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = besarnya presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya Arikunto (2019) mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang dapat ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik.

1.7.2 Uji Prasyarat

3.7.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu percobaan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 20 untuk memperoleh koefisiensinya. Dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *kolmogorv smirnov*, pengambilan kesimpulan untuk menentukan apakah suatu data mengikuti distribusi normal atau tidak adalah dengan menilai nilai signifikannya.

Jika signifikannya $> 0,05$ maka berdistribusi normal.

Jika signifikannya $< 0,05$ maka variabel tidak berdistribusi normal.

3.7.3.2 Uji Linier

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah Pengaruh Literasi Digital (Variabel X) dan Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung (Variabel Y) mempunyai hubungan linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas biasanya digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS 20 dengan menggunakan *Test For Linarity* pada taraf sig 0,05 dan dua variabel dapat dikatakan mempunyai hubungan apabilasignifikan linier berkurang dari 0,05 (Priyanto, 2008).

3.8 Analisis Data

3.8.1 Uji Regresi Linier Sederhana

Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila F hitung F tabel pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier.

Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial (Variabel Y) dan Pengaruh Literasi Digital (Variabel X). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$\bar{Y} = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subjek pada variabel dependent

X = Prediktor

a = Harga Y ketika harga $X = 0$ (Harga Konstanta)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2019).

3.8.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Pengaruh Literasi Digital (X) sebagai variabel bebas dengan Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Dalam Akses Informasi Media Sosial (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi linier sederhana untuk memperoleh koefisien signifikannya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka ada Pengaruh Literasi Digital (X) Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial (Y).
- b. Jika signifikan (Sig) lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada Pengaruh Literasi Digital (X) Terhadap Nilai dan Moral Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Prayitno (2018) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (*independent*) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus t hitung pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb}$$

Keterangan:

b = Koefisien Regresi

sb = Standar Error

Ataupun dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Regresi Sederhana

n = Jumlah Data atau Kasus

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

3.8.3 Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk menentukan dan memprediksi seberapa besar atau pentingnya pengaruh yang diberikan oleh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen

(Ghozali, 2018). Koefisien determinasi dapat dilihat melalui nilai adjusted (R^2) dimana untuk menginterpretasikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah kedalam bentuk persentase. Sisa total (100%) yang artinya dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah $0 < R^2 < 1$. Jika nilai koefisien determinasi yang mendekati angka 0 berarti kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat sangat terbatas. Sebaliknya apabila nilai koefisien determinasi mendekati angka 1 artinya kemampuan variabel bebas menimbulkan keberadaan variabel terikat semakin kuat. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap Y dengan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = (r^2) \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien determinasi

r^2 = Nilai koefisien korelasi

(Ghozali, 2018).

3.9 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian merupakan suatu bentuk persiapan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis yang mencakup perencanaan prosedur hingga teknis pelaksanaan di lapangan yang bertujuan agar penelitian dan penulis dapat berjalan sesuai dengan rencana dalam langkah penelitian dan penulisan skripsi ini penulis melakukan kegiatan langkah-langkah sebagai berikut:

3.9.1 Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini penulis mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari Ibu Ana Mentari S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik, selanjutnya penulis mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada 15 Juli 2022 sekaligus telah ditetapkan dosen pembimbing pertama yaitu Dr. Muhammad Mona Adha S.Pd., M.Pd. dan pembimbing kedua yaitu Ana Mentari S.Pd., M.Pd.

3.9.2 Penelitian Pendahuluan

Setelah pengajuan judul penelitian disetujui oleh Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi PPKn dan kemudian peneliti mendapatkan izin penelitian pendahuluan dari Ketua Program Studi PPKn pada 21 Juli 2022 dengan nomor surat: 4732/UN26.13/PN. 01.00/2022, maka penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan di lokasi penelitian yaitu di program studi PPKN FKIP Universitas Lampung. Adapun maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai jumlah mahasiswa serta gambaran secara umum tentang berbagai hal yang akan diteliti dalam penyusunan program penelitian.

3.9.3 Pengajuan Rencana Penelitian

Rencana penelitian diajukan untuk mendapatkan persetujuan setelah melaksanakan seminar proposal. Setelah melakukan proses konsultasi dan perbaikan-perbaikan proposal skripsi kepada dosen pembimbing 1 dan 2 maka seminar proposal dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 November 2022. Langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah perbaikan dengan proposal skripsi dengan konsultasi kepada dosen pembahas dan dosen pembimbing.

3.9.4. Penyusunan Kisi dan Instrumen Penelitian

Sesuai dengan alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka penelitian mempersiapkan angket atau kuesioner yang akan diberikan kepada responden berjumlah 78 responden dengan jumlah 30 item soal

pertanyaan angket. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan angket ini adalah sebagai berikut:

- a) Membuat kisi-kisi angket dan panduan wawancara penelitian mengenai Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Dalam Mengakses Informasi Media Sosial.
- b) Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Dalam Mengakses Informasi Media Sosial.
- c) Melakukan konsultasi angket dan panduan wawancara penelitian kepada pembimbing I dan pembimbing II
- d) Setelah angket tersebut disetujui oleh pembimbing I dan pembimbing II, peneliti melakukan uji coba angket sebanyak 39 orang responden di luar sampel yang sebenarnya.

3.9.5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian

Pelaksanaan penelitian lapangan ini dilakukan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor surat 1600/UN26.13/PN.01.00/2023 yang ditujukan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Setelah mendapatkan surat pengantar dari Dekan, kemudian penulis mengadakan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2023 dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba angket kepada 39 responden di luar sampel yang sebenarnya. Pada penelitian ini dilakukan uji coba yaitu uji coba validitas dan uji reliabilitas.

a) Uji Coba Angket Validitas

Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data menggunakan bantuan Microsoft *Excel* dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel yaitu pengaruh literasi digital (X) terhadap moralitas mahasiswa PPKn universitas Lampung dalam mengakses informasi media sosial (Y). Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r \text{ hitung} \leq r \text{ table}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Untuk memudahkan uji coba dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 25 yaitu:

- 1) Masukkan seluruh data dan skor total
- 2) *Analyze >> Correlation >> Bivariate*
- 3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak variabel
- 4) Klik *Pearson >> OK*.

Output hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 39 orang responden di luar sampel.

Hasil perhitungan data dengan menggunakan SPSS versi 25, maka untuk angket Pengaruh Literasi Digital sebagai variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 11 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, sedangkan item yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak akan dilakukan dalam perhitungan analisis data selanjutnya.

Hasil perhitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 25, maka untuk angket pengaruh Literasi Digital atau variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 11 item karena setiap item r hitung $>$ r tabel dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05). Sedangkan, pada angket variabel (Y) atau Moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung menunjukkan angket diperoleh item yang valid berjumlah 12 item, kemudian item yang valid tersebut akan digunakan untuk menganalisis data selanjutnya titik berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan menggunakan SPSS versi 25 maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 23 pertanyaan yang dibuat. yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

d) Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien koefisien *Cronbach's Alpha* dari data hasil uji coba instrumen (angket) titik untuk pengujian reliabilitas peneliti

menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* atau (SPSS) versi 25. Langkah-langkah menghitung reliabilitas menggunakan SPSS versi 25 yaitu:

- 1) Masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas
- 2) *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*
- 3) Masukkan nomor item yang valid ke dalam kotak intense *items*, skor total tidak diikuti
- 4) *Statistics*, pada dia kotak dialog *Deskriptive for* klik *scale if item deleted >> Continue >> OK*. Output hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran.

Suatu instrumen penelitian dinyatakan cukup reliabel jika memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik sedangkan jika uji valiabilitas 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik (diinginkan). Hasil uji coba angket dan tes yang telah diisi oleh 39 orang. Responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) kepada Tiga Puluh Sembilan Responden di luar Populasi

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	39	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.587	11

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS versi 25

Hasil uji angket menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket atau kuesioner dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian sudah reliabel (dapat diandalkan) karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 untuk variabel X hasil akhirnya memiliki nilai 0,58.

Tabel. 3.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y) kepada Tiga Puluh Sembilan Responden di luar Populasi

		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	39	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	12

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS versi 25

Hasil uji angket menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket atau kuesioner dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian sudah reliabel (dapat diandalkan) karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 untuk variabel Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,74. Hasil perhitungan dua angket, maka untuk angket pengaruh Literasi Digital diperoleh nilai *reliabilitas* sebesar 0,587 ($0,58 > 0,3$) dari 11 yang valid sesuai tabel koefisien *reliabilitas* dengan kriteria (Cukup). Untuk angket Moralitas diperoleh nilai *reliabilitas* sebesar 0,747 ($0,74 > 0,3$) dari 12 item yang valid sesuai tabel koefisien *reliabilitas* dengan kriteria (Tinggi). Pernyataan 11 dan 12 item tersebut dapat dinyatakan valid dan *reliabel* sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh literasi digital terhadap moralitas masih PPKn Universitas Lampung dalam mengakses informasi media sosial, dapat disimpulkan bahwa pengaruh literasi digital memiliki pengaruh terhadap moralitas masih PPKn Universitas Lampung. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas mahasiswa telah terbiasa berliterasi digital, mereka telah memiliki akan pengetahuan dan keterampilan digital yang tidak dapat diragukan lagi untuk dapat meningkatkan moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

Melalui banyaknya mayoritas mahasiswa yang telah terbiasa menggunakan berbagai macam penggunaan internet seperti perangkat teknologi, aplikasi, telah memiliki batasan diri terhadap pemilihan konten, memiliki penalaran moral terhadap empati, rasa tanggung jawab terhadap setiap postingan pada media sosial, serta arif dan bijak dalam menggunakan media interaktif informasi dan komunikasi. Mahasiswa yang telah dapat berliterasi digital, namun belum optimal dan bijak dalam menggunakannya cenderung menimbulkan sikap yang membuat menurunnya moralitas seperti membuka media sosial tidak pada waktu dan tempat yang tepat, akses situs dewasa, *cyberbulling*, *mengshare* postingan atau berita *hoax* yang patut dipertanyakan sumbernya serta berita berupa informasi yang bertentangan dengan nilai, etika serta moralitas yang berlaku pada lingkungan masyarakat. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara literasi digital terhadap mengakses informasi media sosial.

Hal tersebut menjadi urgensi bahwa isu moralitas yang muncul pada mahasiswa di era digital perlu mendapatkan perhatian serius baik dari lembaga pendidikan, dosen, maupun masyarakat. Penelitian terhadap tingkat literasi digital mahasiswa mengungkapkan masih dalam kondisi sedang. Melalui peran dari pihak-pihak tersebut, dengan melakukan upaya untuk memberikan edukasi pada mahasiswa tentang pentingnya literasi digital untuk meningkatkan tingkat literasi digital yang mereka miliki saat ini supaya dapat menjadi lebih luas lagi. Dengan melakukan ini, masalah kurangnya pemahaman akan teknologi di bawah standar akan berkurang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Literasi Digital terhadap Moralitas Mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam Mengakses Informasi Media Sosial, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan untuk dapat menentukan, mengakses, menganalisis, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi dan menyaring setiap informasi, komunikasi secara baik. Selain itu mahasiswa diharapkan agar lebih meningkatkan perilaku yang mencerminkan nilai, etika, dan moral yang baik, supaya dapat mampu menjadi *smart young and good citizen*, yang jika diartikan yakni negara yang cerdas dan baik dalam menyalurkan ide-ide kreatif serta inovatif guna mencerdaskan, memajukan dan mengembangkan karakter bangsa menjadi Indonesia maju.

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan untuk dapat memberikan pendidikan yang dapat memfokuskan pada pembentukan nilai, etika, karakter, dan moral. Karena

pada dasarnya Pendidik disini mempunyai peran yang sangat penting dalam menyiapkan dan mempersiapkan diri untuk memotivasi peserta didik agar menjadi warga negara yang berpedoman pada nilai dan moral Pancasila hingga dapat tercapainya tujuan dari negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan perhatian berupa pendampingan terhadap anak dalam bergaul, serta membuka akses media sosial yang sesuai dengan kebutuhannya. Karena kebiasaan mahasiswa yang biasanya hidup merantau tergolong sebagai seseorang yang masih memerlukan perhatian dalam berperilaku dan bergaul sehingga tugas sebagai orang tua tidak hanya memberikan dukungan berupa motivasi namun juga dapat memberikan nilai-nilai moral dan arahan untuk menjadi yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh literasi digital terhadap moralitas mahasiswa PPKn Universitas Lampung dalam mengakses informasi media sosial, agar dapat mengetahui faktor, peran, urgensi literasi digital, serta mengkaji lebih banyak referensi yang terkait dengan pengaruh literasi digital maupun dalam moralitas menjadi lebih kritis dan baik kembali.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. (2019). Warga Negara Muda Era Modern Pada Konteks Global-National: Perbandingan Dua Negara Jepang dan Inggris. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 43-53.
- Adha, M. M. (2019). Pendidikan Moral Pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerjasama Individu). *Jurnal Pendidikan Moral dan Kewarganegaraan*. 3 (1), 28-37.
- Adha, M. M. dan Perdana, D. R. (2020). Implementasi blended learning untuk penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90-101.
- Adha, M. M. dan Hidayah, Y. (2020). Jepang, Identitas Bangsa dan Agama: Manifestasi Nilai Tradisi Lokal Dalam Kehidupan Masyarakat Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 10 (1), 16-28.
- Abadi, T. W. (2016). Aksiologi: Antara Etika, Moral, dan Estetika. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 187-204.
- Abida, R. A. A., & Sa'idah, I. (2021). Upaya meningkatkan kepedulian sosial melalui simulasi game pada siswa SMK Matsaratul Huda Pamekasan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 3(1), 70–76.
- Alfaeni, D. K. N., & Rachmawati, Y. (2023). Etnoparenting: Pola Pengasuhan Alternatif Masyarakat Indonesia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(1), 51-60.
- Anindya, D. A. (2017). Pengaruh Etika Bisnis Islam Terhadap Keuntungan Usaha Pada Wirausaha Di Desa Delitua kecamatan Delitua. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 2(2), 389-412.
- Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan *John Dewey*. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 168-183.
- Arikunto, Suharsimi. (2001). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Andriadi, (2016). Literasi *Digital & Media* Pada Pendidikan Tinggi
<https://unpar.ac.id/literasi-digital-media-pada-pendidikan-tinggi/>.
 Diakses pada tanggal 28 September 2022 pada pukul 16.00.
- Aptikakominfo. 2020. Survei Nasional Jadi Acuan Peta Jalan Literasi Digital.
www.aptika.kominfo.go.id. diakses pada 14 Maret Juni 2023 pukul 21.00
- Bertens, K. (1993). *Etika*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Borba, M. 2001. *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Josey- Bass.
- Belshaw, Douglas A.J. (2011). What is *digital literacy*? A *Pragmatic investigation, thesis. United Kingdom*
- Borba, M. (2001). *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Cahyono, Anang S. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat. *Jurnal Publiciana*. Vol 9 No 1.
- Daradjad, Z. (1997). Membina Nilai-Nilai Moral di Indonesia. Jakarta: PT. Bulan Bintang.
- Daulay, H. P., (2004). Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan di Indonesia. *Penerbit Kencana*.
- Djurišić, A. B., & Leung, Y. H. (2006). *Optical properties of ZnO nanostructures. small*, 2(8-9), 944-961.
- Diana, S., Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Gerakan literasi *digital* nasional sebagai salah satu media pembelajaran di kota medan. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 2(2), 67-73.
- Dikshit, O. (1975). *The Impact of Mahatma Ghandi on Martin Luther King, Jr. Negro History Bulletin*, 38(2), 342-344.
- Desriani, R. (1993). *Persepsi Akuntan terhadap Kode Etik Akuntan Indonesia (Doctoral dissertation, Thesis, FE UGM. Tidak Dipublikasikan)*.
- Dwipayana, A. (2013). *Civic literacy. Naskah Combine, Maret*.
- Echols, M. (1990). John; Shadily, Hassan. (1990). *Kamus Bahasa Inggris Indonesia. Penerbit PT. Gramedia Jakarta. Cetakan XIX Agustus*.
- Enger, E. D., Smith, B. F., & Bockarie, A. T. (2013). *Environmental science: A study of interrelationships (p. 434)*. Boston, MA: McGraw-Hill.
- Eshet-Alkalai, Y., & Amichai-Hamburger, Y. (2004). *Experiments in Digital Literacy. Cyberpsychology & behavior*, 7(4), 421-429.

- Fathoni, Abdurrahmat. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fahmi, Y. (2013). Desain gedung perpustakaan perguruan tinggi: antara fungsi dan nilai estetika. *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 1(2), 139-145.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. (2022). Literasi *Digital* Di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 307-314.
- Fitryarini, I. (2016). *Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*. *Jurnal Komunikasi*. 8 (1), 51-67.
- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., & Sari, D. (2016). *Digital citizenship safety among children and adolescents in Indonesia*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika*, 6(1).
- Gault S. E. 2012. *It's A Two Way Street: The Bidirectional Relationship Between Parenting and Delinquency*. *Journal of Youth and Adolescence*. 41 (2), 121-145.
- Genareo, V. (2022). *Methods and Models for Literacy Program Evaluations*. In *A Field Guide to Community Literacy* (pp. 241-253). Routledge.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis *multivariate* dengan program IBM SPSS 25.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley&Sons. Inc.
- Ginting, R., Yulistiyono, A., Rauf, A., Manullang, S. O., Siahaan, A. L. S., Kussanti, D. P., & Effendy, F. (2021). *Etika Komunikasi Dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing* (Vol. 1). Penerbit Insania.
- Hadiwardoyo, A. (1990). *Moral dan Masalahnya*. Yogyakarta: Kanisius
- Hartono, Widi Kesetyaningsih. 2017. Dampak Media Sosial Terhadap Akhlaq Remaja. *Jurnal Dutacom*. Vol 13 No 1
- Heitin, L. (2016). *What Is Digital Literacy? Digital Literacy: An Evolving Definition*. Retrieved from *Educationweek*
- Hermansyah. (2000). *Metode Pengembangan Agama, Moral, Disiplin dan Afeksi*. Bandung: Depdiknas.
- Hendra, M. S. (2012). *Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Remaja*. Malang: UIN Malang Press.
- Hosnan, M., dan Warits, A. (2017). Aksiologi dalam Dimensi Filsafat Islam:(Kajian tentang Etika dan Estetika Ilmu Pengetahuan). *Tafhim Al-Ilmi*, 9(2).

- Hootsuite. (2020). *We are Social Indonesian Digital Report 2022*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>. Diakses pada 30 November 2022.
- Humas Kementerian Kominfo. (2022). *Budaya Digital Membaik, Indeks Literasi Digital Indonesia Meningkat*. Kominfo. Diakses pada 25 September 2022.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Ibrahim, T. & Robandi, B. (2020). Representasi kesadaran agensi moral sebagai guru: studi fenomenologi pada mahasiswa pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1). 69-88. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.30313>. Diakses pada 26 September 2022.
- Imelda, A. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 227-247.
- Illabillah, V. R., Zakaria, Y. W. Z., & Djasuli, M. (2022). Keterkaitan Antara Transparansi Dengan Sifat Tablig Dalam Penerapan Prinsip GCG. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 2(3), 893-898.
- Irwan, Indradin. 2016. *Strategi dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Joko, B. S. (2019). Memperkuat Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa SMA di Balikpapan. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(2), 123-141.
- Kartono, K. (2001). *Patologi Sosial 1*. Bandung: Alumni.
- Kasni, K. (2023). Upaya Meningkatkan Disiplin Guru dalam Mengajar Melalui Membangun Komitmen Bersama dan Apresiasi SMP Negeri 2 Muntok. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 7(1).
- Kern, R. (2000). *Literacy and language teaching*. Oxford University Press.
- Khomsiyah, K., & Indriantoro, N. (1998). Pengaruh Orientasi Etika terhadap Komitmen dan Sensitivitas Etika Editor Pemerintah di Jakarta. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 1(2).
- Kirsch, I. S., Jungeblut, A., Jenkins, L., & Kolstad, A. (1993). *Adult literacy in America: a first look at the findings of the National Adult Literacy Survey* (NCES 1993-275).
- Kominfo, (2022) Percepat Pemerataan Akses Internet, Menkominfo Ingatkan Peran Pemda. https://www.kominfo.go.id/content/detail/46459/siaran-pers-no542-hmkominfo122022-tentang-percepat-pemerataanaksesinternetmenkominfo-ingatkan-peran-pemda/0/siaran_pers pada 27 Oktober 2022.

- Koswara, A. N. M. (2018). Pengaruh Kemudahan Akses Informasi Internet Melalui Konteks Sosial Pelajar Terhadap Kecenderungan Tindakan Plagiarisme Dalam Penulisan Karya Tulis Di Kalangan Pelajar. *Masyarakat Telematika Dan Informasi: Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), 51-60.
- Koto, I. (2021). *Hate Speech Dan Hoax* Ditinjau Dari Undang-Undang ITE dan Hukum Islam. *SOSEK: Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 2(1), 48-56.
- Kurmia, N. (2005). Perkembangan teknologi komunikasi dan media baru: Implikasi terhadap teori komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291-296.
- Kusuma, P. W. (2020). Di Balik Fenomena Ramainya TikTok di Indonesia, <https://teknokompas.com/read/2020/02/25/11180077/di-balik-fenomena-ramainya-tiktok-di-indonesia?page=all>. Diakses pada tanggal 26 September 2022.
- Kusumadinata, et al. 2018. Penggunaan Media Komunikasi *WhatsApp* Terhadap Efektivitas Kinerja Karyawan. *Jurnal Komunikato*. Vol 4 No 1, April 2018.
- Leaning, M. (2019). *An approach to digital literacy through the integration of media and information literacy*. *Media and Communication*, 7(2), 4-13.
- Lestari, (29 Desember 2020). "Polri Tangani 4.656 Kasus Siber, Pencemaran Nama Baik". <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201229094838-12-587280/polri-tangani-4656-kasus-siber-pencemaran-nama-baik-dominanCNN>. Diakses pada 25 September 2022.
- Lickona, T. (1992). *CHARACTER DEVELOPMENT IN THE. Character development in schools and beyond*, 3, 141.
- Limilia, P. dan Aristi, N. (2019). Literasi Media dan *Digital* di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Komunikatif*. 8 (2), 205-222
- Mas'ud, I., Fahmi, A. A., & Abroza, A. (2018). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Siswa SMA Negeri I Sekampung Lampung Timur. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 4(2), 317-336.
- Meilinda, N., Malinda, F. dan Aisyah, S. M. 2020. Literasi *Digital* Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*. 4 (1), 62-69.
- Michael K. Buckland, (1992), "*Redesigning Library Services: A Manifesto*", *America: American Library Association*.
- Montessori, M. (2012). Pendidikan antikorupsi sebagai pendidikan karakter di sekolah. *Jurnal Demokrasi*, 11(1).

- Mossberger, K., Tolbert, C. J. and McNeal, R.S. (2007) *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. Mlt Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mufidah, N. H. (2022). Potret kehidupan sosial anak dibawah umur (18 tahun) pasca orang tuanya meninggal dunia akibat covid-19 di Kecamatan Wonokromo Kota Surabaya dalam tinjauan Moralitas Emile Durkheim (*Doctoral dissertation*, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Murray, M. C., & Pérez, J. (2014). *Unraveling the digital literacy paradox: How higher education fails at the fourth literacy*. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 11, 85.
- Muttaqin, I. (2014). Nilai-nilai Inti (*Core Value*) Masyarakat Islam di Meruhum Pulau Lemukutan. *Dalam Jurnal Khatulistiwa*, 4(2), 139-147.
- Mutjaba, S., Wibowo, S. E. dan Ja'far, S. (2015) *Kekerasan Dalam Diskursus Filsafat Moral*. *Jurnal At-Turas*. 2 (2), 255-267.
- Nasrullah, Ruli. 2012. *Komunikasi Antar Budaya Di Era Budaya Siberia*. Jakarta: Kencana Prenadia Group.
- Nurmalisa, Y. dan Adha, M. M. (2016). *Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 1 (1), 64-71.
- Nuryani. 2014. Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 2 No 3. 2014.
- Nurudin, (2020) Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat. <https://sulselprov.go.id/welcome/post/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>. Diakses pada 20 Oktober 2022.
- Octavian, W, A. (2019). Upaya Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Terhadap Siswa Melalui Kegiatan Penyuluhan. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6 (2).
- Pascalya, Vanessa. 2018. Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Komunikasi pada Mahasiswa Kepribadian Introvert. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Priyanto, Dwi. (2008). *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Media Komunikasi.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi *digital* terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24

- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi *Digital* Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran *Hoaks*. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33-43.
- Raharjo. (2018). *Urgensi Civic Literacy* Bagi Generasi Milenial disampaikan pada Seminar Nasional PPKn FKIP UNS 2018.
- Rahmi, A., & Januar, J. (2019). Pengokohan Fungsi Keluarga Sebagai Upaya Preventif Terjadinya Degradasi Moral Pada Remaja. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 5(1), 62-68.
- Rambe, U. K. (2020). Konsep dan Sistem Nilai dalam Perspektif Agama-Agama Besar Dunia. *Jurnal Theosofi dan Peradaban Islam*, 2 (1).
- Rappe, S. (2016). Nilai-Nilai Budaya pada Upacara Mappaccing di desa Tibona Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba. *Skripsi. Makassar: Fakultas Adab dan Humaniora UIN Alauddin Makassar*.
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabet.
- Rumata V. M. dan Nugraha, D. A. (2020). *Rendahnya Tingkat Perilaku Digital ASN Kementerian Kominfo: Survey Literasi Digital Pada Instansi Pemerintah*. *Jurnal Studi Komunikasi*. 4 (2), 467-484.
- Rukiyati Purwastuti, (2013). Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: UNY Pres
- Ryan, K., & Lickona, T. (Eds.). (1992). *Character development in schools and beyond* (Vol. 3). CRVP.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa: Shinto, B. A. Jakarta: Erlangga
- Saomah, A. (2017). Implikasi teori belajar terhadap pendidikan literasi. *Medan: <http://repository.usu.ac.id>*.
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, S. W. (1989). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sense, A. C. (2009). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century*. San Francisco: Common Sense Media.
- Setiono, G. C. (2018). Jaminan Kebendaan Dalam Proses Perjanjian Kredit Perbankan (Tinjauan Yuridis Terhadap Jaminan Benda Bergerak Tidak Berwujud). *Transparansi Hukum*, Vol. 1(No. 1)
- Setyaningsih, Rila dkk. (2019). Model Penguatan Literasi *Digital* Melalui Pemanfaatan E-learning. *Jurnal ASPIKOM*, Vol 3. No 6. Hal 1203-1204.
- Simarmata, J. dkk. (2021). *Literasi Digital*, Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Shavab, O. A. (2020). Literasi *Digital* Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Edmodo Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 142- 152.
- Soekanto, S. 1977. Kesadaran hukum dan kepatuhan hukum. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 7(6), 462-470.
- Sofia, A., Nopiana dan Suryadi. 2019. Faktor Penghambat dan Penunjang Dalam Pengembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1), 591-610.
- Suciati, A., Nurmalisa, Y., & Rohman, R. (2019). Sikap Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Terhadap Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Di Sosial Media Tahun 2019. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(1).
- Sudrajat, A. (2012). Pendidikan Moral dalam Perspektif Islam. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, (1).
- Sudrajad, R. A., Purnomo, A., & Eskasasnanda, I. D. P. (2021). Meningkatkan kepedulian sosial anak melalui pendampingan komunitas kepemudaan “*dulur never end*”. *Increasing children 's social care through the community assistance of “dulur never end” youth. Social: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(2), 131–138.
- Sugiyono, P. D. (2014). Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 291, 292.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherdi, D. (2021). *Peran literasi digital di masa pandemik. Cattleya Darmaya Fortuna*.
- Sumaryati, s. U. M. 2015. Urgensi pendidikan hukum dalam mewujudkan kesadaran hukum masyarakat.
- Suryaningsih, A. (2020). *Strategi Penguatan Civic Literasi Dalam Upaya Penanggulangan Hoax Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 15 (1), 48-62.
- Suyono, Titik Harsiati, dan Ika Sari Wulandari. (2017). “Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sekolah Dasar* No.2 hal.116-123.
- Suseno, F. (1987). *Etika Dasar. Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Penerbit PT Kanisius.
- Sutabri, T. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. 2005. Yogyakarta, Andi.

- Syam, M. N. (2008). *Filsafat Pendidikan dan Dasar Filsafat Pancasila*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Taniredja, Tukiran., dkk. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta; Penerbit Ombak.
- Tosepu, Yusrin Ahmad. 2018. *Media Baru Dalam Komunikasi Politik (Komunikasi Politik di Dunia Virtual)*. Surabaya: CV Jakad Publishing. Van Dijk, J. (1999). *The Network Society: Social Aspects of New.Thousand Oaks, California: Sage*.
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah (GLS) sebagai pembentuk pendidikan berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 325-342.
- Waani, F. J., Indri, R. dan Kandowangko, N. 2019. Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal Sosial dan Budaya*. 12 (4), 1-8.
- Wibawanto, W. N., Safiranita, T., & Permata, R. R. (2023). Hak Moral pada Cover Musik dalam Platform Digital Berdasarkan Hukum Positif Indonesia. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(11), 2658-2669.
- Wibowo. (2012). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pers
- Widodo, R. (2020). *Analisis Tingkat Moralitas Remaja Pada Era Globalisasi di Desa Batu Raja Kecamatan Pondok Kubang Bengkulu Tengah (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu)*.
- Yanti, M. (2016). *Determinan Literasi Digital Mahasiswa: Kasus Universitas Brawijaya*. *Jurnal Sosiologi*, 14 (2), 79-94.
- Yuliati, P. U. (2020). *Membangun Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Literasi Media Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In Prosiding Seminar Internasional Kolokium 2020*.
- Zamzami, G., Yudha, C. B., & Ulfa, M. (2021). Peran Lingkungan Sosial Pada Perilaku Berbicara Kasar Anak. *Jurnal: Humaniora*, 20(3), 353–361
- Zein, Mohamad Fadhilah. 2019. *Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*. Penerbit: Mohammad Fadhilah Zei
- Zuchdi, D. (2013). *Humanisasi pendidikan (kumpulan makalah dan artikel tentang pendidikan nilai)*. UNY Press.
- Zuriah, S. (2008). *Pendidikan moral dan budi pekerti dalam prespektif perubahan*. Bumi Aksara.