

**PENGARUH *CIVIC DISPOSITION* TERHADAP ETIKA DIGITAL
MAHASISWA PPKn SEBAGAI GENERASI Z**

(Skripsi)

Oleh

Nakita Viorova Rupawan

NPM. 2053032009



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH *CIVIC DISPOSITION* TERHADAP ETIKA DIGITAL MAHASISWA PPKn SEBAGAI GENERASI Z

Oleh

Nakita Viorova Rupawan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi Z. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini yakni mahasiswa PPKn dari angkatan 2023, 2022, 2021, dan 2020. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 79 responden. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh *Civic Disposition* Terhadap etika Digital Mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z sebesar 39,4% dengan indikator variabel X yaitu: bijaksana, menghargai, disiplin diri, dan bertanggung jawab. Kemudian dalam indikator variabel Y yaitu: menyeleksi informasi, kesadaran diri, dan bersosialisasi online. Civic disposition merujuk pada sikap dan perilaku individu yang mencerminkan keterlibatan dalam masyarakat, seperti kesadaran sosial, tanggung jawab, dan partisipasi aktif dalam isu-isu publik. Dalam konteks digital, etika digital mencakup norma dan nilai yang mengatur perilaku individu di ruang digital, termasuk penggunaan media sosial, perlindungan privasi, dan interaksi dengan konten online.

Kata Kunci : Civic Disposition, Mahasiswa, Etika, Digital, Generasi Z

ABSTRACT

THE EFFECT OF CIVIC DISPOSITION ON DIGITAL ETHICS OF CIVICS STUDENTS AS GENERATION Z

By

Nakita Viorova Rupawan

The purpose of this research is to find out how civic disposition influences the digital ethics of PPKn students as generation Z. The research method used in this research is a descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this research were PPKn students from the classes of 2023, 2022, 2021 and 2020. The sample in this research consisted of 79 respondents. The data analysis technique for this research uses a simple linear regression test with the help of SPSS version 25. The results of the research show that there is an influence of Civic Disposition on Digital Ethics of PPKn Students as Generation Z of 39.4% with the indicator variable X, namely: wisdom, respect, self-discipline, and responsible. Then the indicators for variable Y are: selecting information, self-awareness, and socializing online. Civic disposition refers to individual attitudes and behavior that reflect involvement in society, such as social awareness, responsibility, and active participation in public issues. In a digital context, digital ethics encompasses the norms and values that govern individual behavior in digital spaces, including use of social media, protection of privacy, and interaction with online content.

Keywords: Civic Disposition, Students, Ethics, Digital, Generation Z

**PENGARUH *CIVIC DISPOSITION* TERHADAP ETIKA DIGITAL
MAHASISWA PPKn SEBAGAI GENERASI Z**

Oleh

Nakita Viorova Rupawan

SKRIPSI

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

Pada

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



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

: **PENGARUH CIVIC DISPOSITION TERHADAP
ETIKA DIGITAL MAHASISWA PPKN SEBAGAI
GENERASI Z**

Nama Mahasiswa

: **Nakita Viorova Rupawan**

NPM

: **2053032009**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.

Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19791117 200501 1 002

NIK 231804920708201

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Ketua Program Studi
Pendidikan PKN**

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

Yonisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.



Sekretaris

: Nurhayati, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. 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: 03 Oktober 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Nakita Viorova Rupawan
NPM : 2053032009
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Pondok Randu No. 99, RT-RW 002-002, Kec.
Cengkareng, Kel. Duri Kosambi, Kota Jakarta Barat.

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, 03 Oktober 2024



Nakita Viorova Rupawan
NPM. 2053032009

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 30 Juli 2002. Anak ke dua buah cinta kasih dari pasangan Bapak Rupawan dan Ibu Deasy Vitriyana.

Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 03 Rawa Buaya pada tahun 2014, kemudian Sekolah Madrasah Tsanawiyah Annida Al-Islamy pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas Al- Huda Jakarta Barat pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Provinsi Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai anggota bidang Pendidikan periode 2021 dan di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) sebagai anggota bidang Pendidikan periode 2022.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, ku persembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orang tua hebatku, Bapak Rupawan dan Ibu Deasy Vitriyana yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh cinta dan kasih yang amat tulus, yang selalu mendoakanku sukses dunia akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetesan keringat demi keberhasilan dan terpenuhinya seluruh kebutuhanku. Tentu aku tidak bisa membalas semua yang telah Bapak dan Ibu berikan, namun aku akan selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik dan menantikan senyuman lebar dari raut wajah Bapak dan Ibu sebagai bukti rasa bangga ketika menyaksikan anakmu ini berhasil. Tak lupa pula aku selalu memohon kepada ALLAH SWT. supaya senantiasa menjaga orang tuaku dimanapun berada, selalu memberkahi usia Bapak dan Ibu, selalu memberikan nikmat sehat dan kebahagiaan dunia akhirat, sehingga dapat terus menemani perjalananku untuk membahagiakan Bapak dan Ibu kelak”.

Serta

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

(Nakita Viorova Rupawan)

“Aku membahayakan nyawa mama untuk lahir kedunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

(Nakita Viorova Rupawan)

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Civic Disposition Terhadap Etika Digital Mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z**” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arhn dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan 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 Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydinatoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, fikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;

8. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, saran, masukan, serta telah meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas I terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
12. Teristimewa ucapan terima kasih teruntuk kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan sayangi papaku Rupawan dan mamaku Deasy Vitri Yana yang selalu memberikan support, motivasi, doa yang tidak pernah terhenti.
13. Terima kasih teruntuk kakak perempuan satu satunya yang saya miliki, saya sangat sayangi Maha Bunga Dewan Vutri, S.Ikom atas support, motivasi, doa yang tidak pernah terhenti.
14. Terima kasih teruntuk sepupuku Aqila Aulia Putri, Zahira Qonita Putri, Isti Safira, S.E, Dwi Adji Ashidiqi A.Md. I.Kom, Violeta Cahya Ajeng, Faqih Abdurahman atas dukungannya, menemani selama perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi ini.
15. Terima kasih teruntuk tanteku Umi Diana Sari, S.Pd., M.Pd. atas support, doa, dan dukungannya selama perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi ini.
16. Terima kasih teruntuk teman teman seperjuanganku Suci Insyira Abbas, Peggy Idelia Hiprema, Kezia Amelia Zavanya Purba, Amanda Rilly Jasmine, Septiyana, Sherli Indah Tiaranita, Elisa Novia, Melallania Salsabila, Gracia Erna Putri, Wulan Ambar, Ardira Bunga Pramesty, Nisya Ramanda Atas dukungan, semangat, selalu ada saat selama perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyajiannya. Namun, penulis berharap semoga dengan kesederhanaan karya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Bandar Lampung, Oktober 2024

Penulis,

Nakita Viorova Rupawan
NPM. 2053032009

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Civic Disposition* Terhadap Etika Digital Mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis. Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Oktober 2024

Penulis,

Nakita Viorova Rupawan
NPM. 2053032009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
COVER JUDUL	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
SANWACANA	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Kegunaan Penelitian	15
A. Kegunaan Teoritis.....	15
B. Kegunaan Praktis	16
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	16
A. Ruang Lingkup Ilmu	16
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	16
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	16
D. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian	17
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitin.....	17
II. TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Deskripsi Teori	18
A. Tinjauan <i>Civic disposition</i>	18
1. Pengertian <i>Civic disposition</i>	18
2. Peran PPKn Dalam Membentuk <i>Civic disposition</i>	19
3. Komponen-Komponen <i>Civic disposition</i>	21
4. Faktor Yang Mempengaruhi <i>Civic disposition</i>	23
5. Peran Teknologi Dalam <i>Civic disposition</i>	25
6. Pengukuran <i>Civic disposition</i>	27
B. Tinjauan Generasi Z	29
1. Pengertian Generasi Z.....	29
2. Karakteristik Generasi Z.....	30
3. Perkembangan Karir Generasi Z.....	32
C. Tinjauan Etika Digital.....	

1. Pengertian Etika Digital	33
2. Hakikat dan Konsep Etika Digital	35
3. Peran Etika Digital Dalam Membentuk Perilaku dan Sikap	36
4. Bentuk Resiko Penyalahgunaan Teknologi.....	37
5. Pengertian Media Sosial	40
6. Faktor-Faktor Penyebaran Berita Palsu.....	42
2.2 Kerangka Pikir	44
2.3 Hipotesis.....	45
III. METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1 Metode Penelitian	46
3.2 Populasi dan Sampel	46
3.3 Variabel Penelitian	49
A. Variabel Bebas (<i>Independent Variabel</i>).....	49
B. Variabel Terikat (<i>Dependent Variabel</i>).....	49
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	49
A. Definisi Konseptual.....	49
1. <i>Civic Disposition</i>	50
2. Etika Digital.....	50
B. Definisi Operasional.....	50
1. <i>Civic Disposition</i>	50
2. Etika Digital.....	50
3.5 Instrumen Penelitian	51
3.6 Teknik Pengumpulan Data	51
A. Angket.....	52
B. Wawancara	53
C. Dokumentasi	53
3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	53
3.8 Teknik Analisis Data.....	55
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Langkah-Langkah Penelitian	59
4.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	65
4.3 Deskripsi Data Penelitian	68
4.4 Analisis Data Penelitian Variabel X dan Variabel Y	82
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	87
4.6 Keterbatasan Penelitian	115
V. KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran	116

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Perkembangan Teknologi	7
1.2 Pra Penelitian	13
3.1 Data Jumlah Mahasiswa PPKn	47
3.2 Jumlah Mahasiswa PPKn.....	49
4.1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X) Kepada 10 Responden	62
4.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y) Kepada 10 Responden.....	62
4.3 Uji Reliabilitas (Variabel X)	64
4.4 Uji Reliabilitas (Variabel Y).....	64
4.5 Sarana dan Prasarana Prodi PPKn.....	67
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Bijaksana	69
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Menghargai	71
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Disiplin Diri	72
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Bertanggung Jawab	74
4.10 Distribusi Frekuensi Akumulasi <i>Civic Disposition</i>	75
4.11 Distribusi Frekuensi Indikator Menyeleksi Informasi	77
4.12 Distribusi Frekuensi Indikator Kesadaran Diri	78
4.13 Distribusi Frekuensi Indikator Bersosialisasi Online	80
4.14 Distribusi Frekuensi Akumulasi Etika Digital	81
4.15 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	82
4.16 Data Hasil Uji Linearitas Data Penelitian	83
4.17 Uji Homogenitas (Variabel X Dan Y).....	84
4.18 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	85
4.19 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan Spss 25.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Data Platform Media Sosial Yang Sering Diakses	8
2. Penggunaan Internet Awal Tahun 2024 Di Indonesia.....	9
3. Profil Usia Penggunaan Internet Di Indonesia 2023	9
4. Temuan Isu Kejahatan Di Indonesia	11
5. Kerangka Pikir Penelitian	44

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penelitian Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 4 Tabulasi Data Penelitian Variabel X
- Lampiran 5 Tabulasi Data Penelitian Variabel Y

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komponen penting yang ketiga dalam Pendidikan Kewarganegaraan adalah *Civic disposition*. Menurut Raharja dkk (2017) *Civic disposition* atau Watak Kewarganegaraan adalah mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting pada pemeliharaan pengembangan demokrasi dan konstitusi, Watak-watak Kewarganegaraan berkembang secara perlahan dari pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dari lingkungan sekolah, komunitas dan organisasi-organisasi *civil society*. Menurut Malatuny (2017) *Civic Disposition* merupakan salah satu ranah yang sangat penting dalam pembentukan keberhasilan warga negara dalam belajar, menurutnya *civic disposition* merupakan salah satu komponen pendidikan kewarganegaraan yang diterjemahkan sebagai watak, sikap atau karakter kewarganegaraan dan komitmen yang diperlukan untuk memelihara serta memajukan kewarganegaraan maupun pemerintahan. Hal ini dapat dikembangkan secara optimal melalui pembelajaran *civic education* pada setiap jenjang pendidikan.

Menurut Kalidjernih (Malatuny, 2017) mengemukakan bahwa *civic disposition* merupakan istilah yang terdapat di dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang merujuk pada watak atau karakter dan komitmen yang diperlukan dalam memelihara dan memajukan kewarganegaraan dan pemerintahan. *Civic disposition* merupakan watak atau karakter dan komitmen yang diperlukan dalam memelihara dan memajukan kewarganegaraan dan pemerintah, watak-watak kewarganegaraan tersebut berkembang dari pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dari lingkungan sekolah, komunitas serta organisasi-organisasi lainnya. Watak

kewarganegaraan (*civic disposition*) merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk saling menghargai, toleransi dan menjunjung tinggi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. *Civic disposition* dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik dengan menunjukkan karakter positif yang mampu menjunjung tinggi nilai-nilai dalam masyarakat seperti kesopanan, tanggung jawab, toleransi, disiplin dan lain-lain. Sikap-sikap kewarganegaraan di atas merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap individu agar menjadi warga negara yang baik.

Karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) merupakan sifat yang harus dimiliki setiap warga negara untuk mendukung efektivitas partisipasi politik, berfungsinya sistem politik yang sehat, berkembangnya martabat dan harga diri dan kepentingan umum. Branson (1999) menegaskan bahwa *civic dispositions* mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak-watak warganegara sebagaimana kecakapan warganegara, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civic society*. Karakter privat seperti tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga sangat penting. Kepedulian sebagai warganegara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, kemauan untuk mendengar, serta negosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan dengan sukses.

Civic disposition dapat diamati dalam perilaku seseorang apakah telah menunjukkan sikap yang membangun persatuan di dalam bangsa atau sebaliknya yaitu sikap yang ditunjukkan setiap hari merupakan perilaku yang dinilai membawa dampak negatif terhadap negara Indonesia baik secara langsung maupun dalam dunia digital. *Civic disposition* dapat berupa kesopanan, rasa tanggung jawab dan toleransi. Kesopanan merupakan

peraturan hidup yang muncul dari pergaulan sekelompok manusia dengan mengendepankan etika digital.

Membangun watak warga negara (*civic disposition*) merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga eksistensi suatu bangsa atau negara melalui lembaga pendidikan. Sehingga, tidak mengherankan jika diawal kemerdekaan, Presiden Soekarno telah menekankan prinsip berdaulat politik, berdiri di kaki sendiri (berdikari) dalam ekonomi, dan kepribadian dalam kebudayaan. Akan tetapi hingga saat ini karakter warganegara belum menunjukkan karakter yang baik, seperti banyaknya perilaku warganegara yang menyimpang dari nilai-nilai moral dan norma yang sesuai dengan kepribadian bangsa ini.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk watak kewarganegaraan atau *civic disposition* generasi Z seperti kalangan mahasiswa sehingga dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Terkait dengan peran, tentu salah satunya kampus yang menjadi tempat atau wadah untuk untuk mengembangkan atau membentuk *civic disposition* mahasiswa melalui pembudayaan karakter di lingkungannya. Sebuah budaya menggambarkan bahwa segala sesuatu yang dilakukan berjalan sebagaimana mestinya tanpa merasakan beban sedikitpun untuk melaksanakannya.

Tanggung jawab merupakan sikap seseorang yang berani dalam mengambil resiko atas keputusan yang telah diambil. Sebagai warga negara yang baik maka apapun yang telah dilakukan harus berani untuk bertanggung jawab, memberikan penjelasan kepada orang banyak atau tidak menghindar dari resiko yang telah diterima sebagai akibat dari keputusan yang diambil (Muldiah, 2023). Seterusnya adalah toleransi merupakan watak kewarganegaraan yang mampu untuk menghargai antara satu dengan lainnya dengan menerima perbedaan yang ada dalam masyarakat tanpa tindakan diskriminasi. Indonesia merupakan negara yang sangat majemuk sehingga sebagai warga negara yang baik keberagaman tersebut harus dapat diterima

dengan baik. Tidak boleh membeda-bedakan antara satu dengan yang lainnya apalagi menganggap bahwa pihaknya merupakan satu-satunya yang paling benar.

Branson (1999) dalam Mentari, dkk (2019) mengatakan bahwa perilaku kewargaan merupakan karakteristik atau karakteristik publik dan privat yang sangat penting dalam mendukung dan mempertahankan demokrasi. *Civic disposition* berupa disiplin yang merupakan karakter yang menunjukkan ketaatan terhadap nilai moral yang ada dalam masyarakat. Sebagai warga negara yang baik maka segala sesuatu yang ada di dalam masyarakat misalnya adat, budaya, bahasa dan lain-lain harus ditaati dengan baik. Secara luasnya, dalam Negara sikap disiplin tersebut dapat tercermin melalui ketaatan dalam mematuhi hukum yang ada seperti membayar pajak tepat pada waktunya, taat pada peraturan lalu lintas, dan lain-lain.

Branson (dalam Mulyono: 2017) "*civic disposition* merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) sehingga dapat menumbuhkan karakter warga negara yang baik". Sedangkan Quigley dkk (dalam Mulyono: 2017) menyebut *civic disposition* sebagai "...*those attitudes and habit of mind of the citizen that are conductive to the healthy functioning and common good of the democratic system*" atau apabila diterjemahkan berarti sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang menopang berkembangnya fungsi sosial yang sehat dan jaminan kepentingan umum dari sistem demokrasi.

Quigley (dalam Waty: 2019) mengkategorikan kriteria watak kewarganegaraan (*civic disposition*) yakni kesopanan, tanggung jawab, disiplin, berpikir kritis dan kontrol diri. Kesopanan mencerminkan sikap saling menghormati dan musyawarah dalam kehidupan sehari-hari. Tanggung jawab yang dimaksud yaitu segala perbuatan yang masyarakat lakukan dapat dipertanggung jawabkan oleh diri mereka sendiri. Disiplin diri, yaitu

masyarakat dapat berperilaku patuh dan taat dengan peraturan yang ada di lingkungan kehidupannya berpikir untuk kepentingan umum atau bersama, yakni dimana masyarakat tidak berperilaku egois sehingga mereka dapat memahami dan membagi antara seberapa besar kepentingan pribadi dan seberapa besar untuk kepentingan bersama.

Upaya peningkatan *civic disposition* seharusnya dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan dan dalam lingkungan yang bermacam-macam. Pada lingkungan kampus sikap toleransi, saling menghargai teman sebaya, peduli sesama, menghormati dosen merupakan hal yang utama dan fundamental untuk ditanamkan sejak awal, sehingga dengan era serba digitalisasi ini tidak dapat menghilangkan *civic disposition* mahasiswa. Karakter kewarganegaraan (*Civic Disposition*) harus dimiliki oleh setiap warga negara, khususnya mahasiswa sebagai agen perubahan demi terciptanya jiwa yang kompeten dan mempunyai karakter yang baik (Putri, 2022).

Hal-hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran yang berlandaskan pendidikan karakter untuk memperkuat identitas diri (jati diri) dan tentunya memperkuat karakter. Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan yang didalamnya terdapat suatu tindakan mendidik dan ditanamkan dengan tujuan berlangsung terus menerus hingga generasi selanjutnya. Berbeda dengan pendidikan moral, pendidikan karakter memiliki makna yang lebih tinggi daripada pendidikan moral, pendidikan karakter bertujuan menanamkan kebiasaan-kebiasaan atau aktivitas yang bermanfaat guna diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik dan berkomitmen untuk terus melakukan hal tersebut (Putri, 2022).

Civic disposition mempunyai pengaruh dalam membentuk etika digital sebagai warga negara dalam memanfaatkan teknologi di segala kalangan karena mampu membangun kesadaran kepada generasi yang menggunakannya secara bijak seperti dikalangan generasi Z. Menurut Prensky (2001) Generasi Z merupakan generasi *digital native's* yang sangat lekat dengan penggunaan

teknologi, hal tersebut seperti sudah tertanam dalam diri mereka sejak lahir. Generasi Z juga memiliki karakteristik yang ingin selalu terhubung dengan internet setiap saat untuk membuat dan membagikan konten kepada orang lain yang membuat mereka sangat aktif menggunakan media sosial. Generasi Z juga banyak menghabiskan waktu dengan teknologi dalam setiap aktivitasnya yang menjadikan masyarakatnya menjadi masyarakat digital.

Generasi Z bersamaan dengan digitalisasi teknologi sehingga generasi Z memiliki sifat cepat dalam mengakses informasi serta mereka juga tumbuh cerdas, terampil dalam penggunaan teknologi dan kreatif. Faktor utama yang menjadi perbedaan dengan generasi lainnya adalah penguasaan dalam bidang informasi dan teknologi. Digitalisasi dan adanya generasi internet ini memberikan tantangan dalam berbagai bidang, seperti media massa dimana mereka harus berusaha mengembangkan diri dengan memiliki *platform* digital agar dapat beradaptasi dengan perkembangan internet dan menyesuaikan karakter generasi Z sebagai salah satu konsumen media massa.

Generasi Z merupakan generasi yang telah bersentuhan dengan perkembangan teknologi sejak lahir (Setyawan 2023). Generasi Z terhitung sebagai generasi yang paling familiar dengan perkembangan informasi dan teknologi, terutama media sosial. Peralihan dari generasi milenial ke generasi Z memengaruhi karakteristik yang bermuara pada etika digital generasi Z sehingga kemampuan untuk menggunakan teknologi sangat mendominasi. Sementara itu Qurniawati (2018), menyatakan bahwa generasi Z atau penduduk asli era digital lahir di dunia digital dengan teknologi lengkap Personal Computer (PC), ponsel, perangkat gaming dan internet. Mereka menghabiskan waktu luang untuk menjelajahi web, lebih suka tinggal di dalam ruangan dan bermain online daripada pergi keluar dan bermain di luar ruangan.

Gen Z punya keterkaitan erat dengan teknologi, kebutuhan bergantung kepada internet baik di dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal yang membuat mereka kaku berkomunikasi di dunia nyata. Hasil dari riset yang

dilakukan oleh *Alvara Research Center* dalam Mahmudan (2022), Gen Z ditemukan sebagai generasi yang sudah menjadi *addicted user* terhadap penggunaan teknologi digital. Riset menemukan bahwa 20,9% dari 34% responden yang merupakan Gen Z menggunakan teknologi (internet) selama sampai 10 jam dalam satu hari. Salah satu faktor dari penyebabnya adalah Generasi Z terlahir antar tahun-tahun dimana informasi dan teknologi sedang berkembang dengan pesat.

Pola perilaku Generasi Z sendiri berbeda dengan yang lain akibat terdapatnya kehidupan Generasi Z yang lebih dekat dengan perkembangan teknologi informasi. Sebagai akibat, ditemukan bahwa mereka memiliki pengalaman interaksi sosial secara langsung yang lebih rendah dibanding dengan generasi lain. Hasil menyatakan bahwa mereka menjadi lebih kurang peka terhadap kehidupan yang ada di lingkungannya. Secara sederhana dapat dipahami bahwa generasi Z sebagai generasi bertepatan perkembangan teknologi digital yang berpengaruh terhadap etika digital. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fuad menjelaskan perbedaan perkembangan teknologi di setiap generasi dan perilaku yang ditunjukkan, sebagai berikut :

Tabel 1.1 Perkembangan Teknologi

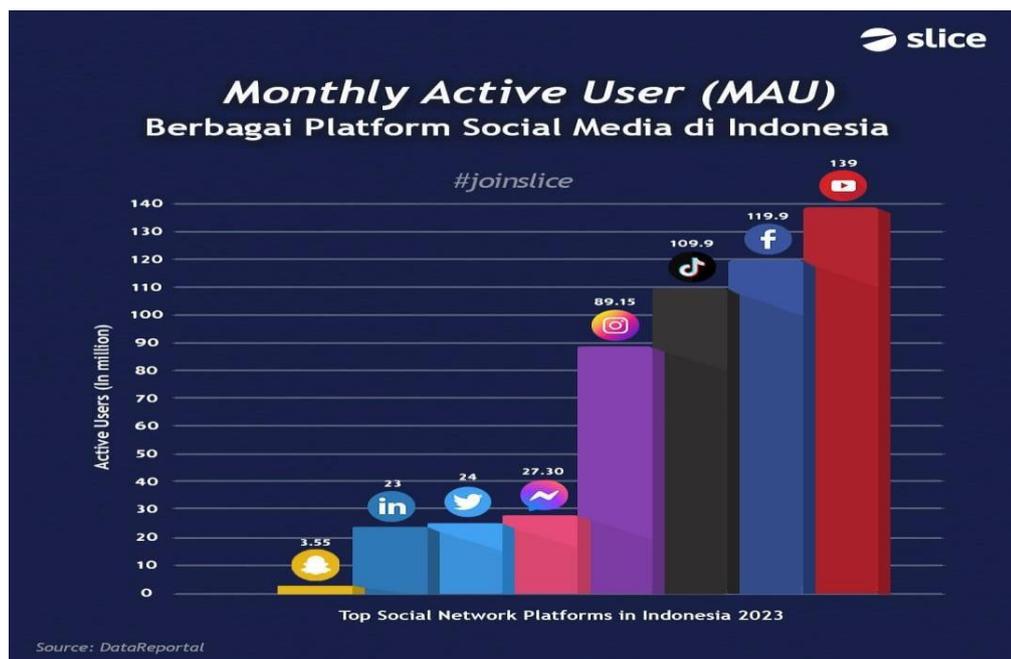
No	Generasi/tahun	Karakteristik Teknologi
1	Pre-Boomer 0-1945	Generasi belum mengenal teknologi secara meluas kecuali kepada golongan tertentu yang dianggap berkepentingan.
2	Baby Boomer (1946-1964)	Teknologi telah ada di beberapa daerah namun belum luas dalam masyarakat sehingga penggunaannya pun terbatas.
3	X (1965-1980)	Pemanfaatan teknologi sudah mulai meluas dalam segala aspek dan dirasakan oleh masyarakat.
4	Milenial (1981-1996)	Generasi yang kaya, berpendidikan lebih baik, beragam etnis, dan fokus pada kerja tim, prestasi, kesederhanaan, dan perilaku yang baik. Milenial memiliki kemampuan bawaan menguasai teknologi, seperti kemampuan multitasking dalam penggunaan perangkat digital.
5	Z (1997-2012)	Gen Z adalah tingginya pemahaman mereka akan teknologi. Hal ini karena sejak lahir sudah bersentuhan dengan teknologi (Zorn, 2017).
6	Alpha (2013-	Generasi ini telah berdampingan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan

	2025)	maju sehingga dapat mengenal sesuatu dengan mudah.
--	-------	--

Sumber : (Fuad dkk, 2021)

Lahirnya generasi Z di era perkembangan teknologi sangat berdampak kepada pengguna yakni dari etika digital. Etika digital merupakan sebuah konsep yang melibatkan prinsip-prinsip moral dan nilai-nilai yang mengatur perilaku individu dan masyarakat dalam menggunakan teknologi digital sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masyarakat itu sendiri. Etika digital merupakan kemampuan individu untuk menyesuaikan diri, mencontohkan, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari. Berikut dapat diketahui informasi lebih lanjut berdasarkan data yang telah diperoleh:

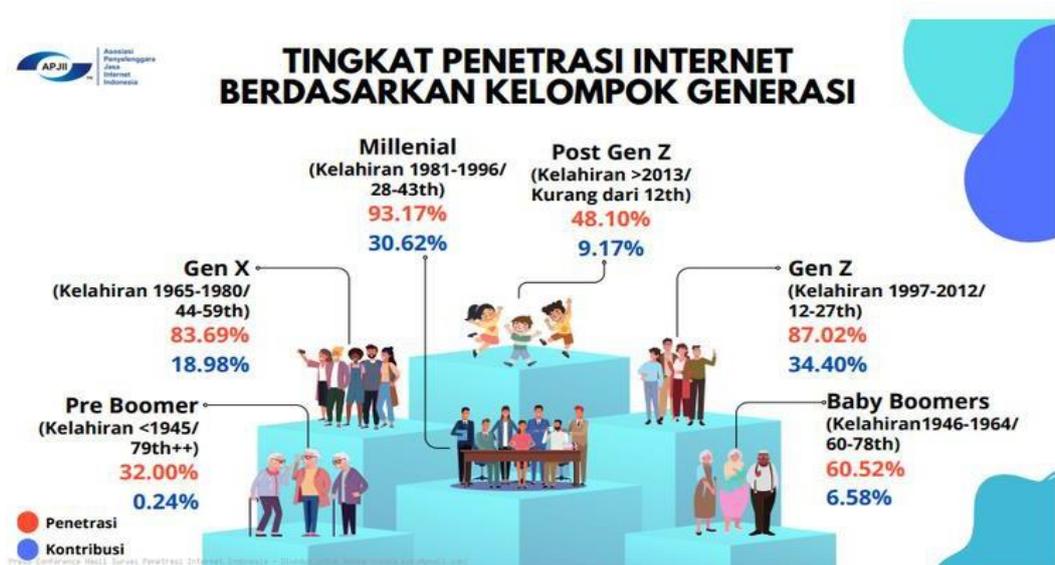
Gambar 1. Data Platform Media Social Yang Sering Di Akses



Sumber : DataReportal, 2023

Berdasarkan survei pengguna internet yang menggunakan setiap platform media sosial dengan jumlah pengguna terbanyak dapat ditunjukkan melalui gambar tersebut yaitu youtube di Indonesia mencapai 139 jt pengguna , facebook 119,9 jt pengguna, tiktok 109,9 jt pengguna, Instagram 89,15 pengguna dan disusul oleh messenger, twitter, linkedin dan snapchat.

Gambar 2. Penggunaan Internet Awal Tahun 2024 Di Indonesia



Sumber : *Teknokompas.com 2024*

Menurut survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), Gen Z menjadi kelompok usia dengan tingkat kontribusi terbanyak pada awal 2024 dibandingkan dengan usia lainnya yakni 34,4 %. Dua kelompok usia lainnya yang memiliki tingkat kontribusi besar yakni Milenial (30,62 %) dan Gen X (18,98%).

Gambar 3 : Profil uisa penggunaan internet di Indonesia 2023

Data Terbaru, Inilah Profil Usia Pengguna Internet Indonesia



Sumber : *Badan pusat statistik 2023*

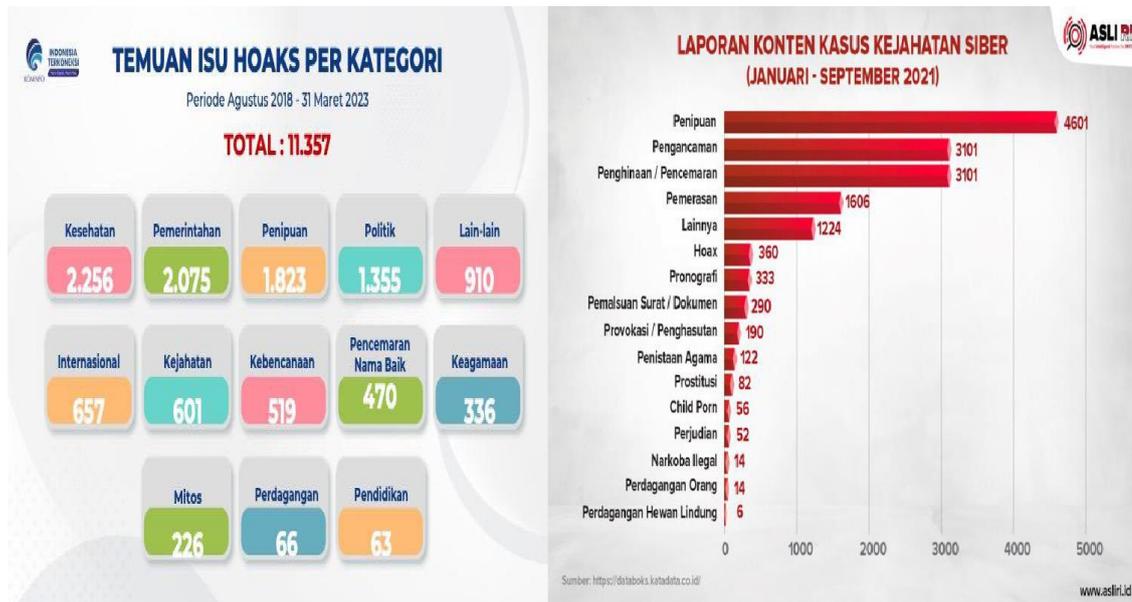
Menurut data yang dikeluarkan oleh BPS tadi, mayoritas penduduk Indonesia yang berusia 25 tahun ke atas telah mengakses internet dalam tiga bulan

terakhir. Sebanyak 58,63 persen dari kelompok usia ini telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Sebagian besar orang dewasa di Indonesia menggunakan internet untuk berbagai keperluan, termasuk pekerjaan, belanja, hiburan, dan sebagai sarana komunikasi. Kelompok umur yang menduduki posisi kedua data ini adalah masyarakat Indonesia yang berusia 19-24 tahun. Dalam kelompok usia 19-24 Tahun, 14,69 persen telah mengakses internet. Sebanyak 7,47 persen remaja berusia 16-18 tahun juga telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir.

Kelompok usia 13-15 Tahun memasuki posisi selanjutnya. Dalam kelompok usia ini, 6,77 persen mengakses internet. Terakhir, dalam kelompok usia 5-12 Tahun, 12,43 persen anak-anak telah mengakses internet. Hal ini mencerminkan perkembangan teknologi yang semakin memasuki kehidupan hingga ke kalangan anak-anak. Data ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari sebagian besar penduduk Indonesia, terutama di kalangan dewasa dan kaum muda.

Etika digital dalam dunia maya menyangkut tata cara, kebiasaan, dan budaya yang berkembang karena teknologi yang memungkinkan pertemuan sosial budaya secara lebih luas dan global. Komunikasi yang dilakukan juga menggunakan media sosial dalam bentuk pertukaran pesan, konten ataupun percakapan yang diproduksi dan diunggah menggunakan teknologi internet dan platform tertentu berupa tulisan, gambar/foto, dan video. Sebagai warga negara yang baik dalam menggunakan media sosial harus menunjukkan sikap kesopanan, toleransi, tanggung jawab dan disiplin artinya setiap komunikasi menggunakan teknologi tidak mengandung unsur SARA, pornografi, hoax, kekerasan, radikalisme dan lain-lainnya. Sebagai warga Negara yang baik selalu bijak untuk memberikan komentar, menyeleksi pertemanan, dan menerima informasi publik yang benar dengan sumber terpercaya sebelum membagikan kepada orang lain. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari kementerian informasi dan komunikasi terlihat secara jelas pelanggaran melalui teknologi sebagai berikut :

Gambar 4. Temuan Isu Kejahatan Di Indonesia



Sumber : (Kementrian komunikasi dan informasi, 2023)

Menghadapi isu-isu etika digital memerlukan analisis kritis terhadap berbagai desain teknologi digital, cara orang berinteraksi dengan komunikasi digital sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai yang ditanamkan dalam desain teknologi tersebut (Brough, 2018). Sebagai organisasi yang mencari keuntungan, platform media sosial yang paling banyak digunakan didesain untuk memanfaatkan kelemahan psikologis dan kognitif pengguna agar dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan oleh pengguna di *platform* tersebut (Oulasvirta, 2012).

Perkembangan teknologi di era generasi Z sangat membawa perubahan terhadap watak kewarganegaraan dimana etika dalam menggunakan teknologi sebagai warga digital mengalami degradasi nilai dan moral. Etika digital dikalangan generasi Z semakin hari semakin memudar seperti penyebaran konten negatif di lingkungan digital, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, *cyberbullying* dan lain-lain. Dalam komunikasi generasi Z selalu membagikan berita-berita hoax tanpa harus mencari tahu terlebih dahulu kebenaran informasi tersebut. Mereka mudah mempercayai informasi yang ada sehingga menimbulkan sikap egosentrisme yang diutarakan dalam media sosialnya.

Seterusnya terdapat ujaran kebencian terhadap orang lain atau golongan tertentu dengan menyudutkan pihak yang menjadi korban secara verbal melalui bahasa yang digunakan dalam media sosialnya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa terdapat etika digital yang tidak baik dikalangan generasi Z dan merusak watak kewarganegaraan (*Civic disposition*) sebagai warga negara Indonesia yang baik dan benar dengan adanya penindasan. Penindasan melibatkan tindakan menyakiti orang lain dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Nixon, 2014).

Generasi Z rata-rata berusia 11-25 untuk tahun 2023. Jika dilihat dari batas usia maksimal maka jenjang pendidikan usia tersebut ada dikalangan mahasiswa aktif. Mahasiswa sebagai generasi digital *native* yang tumbuh dan berkembang di tengah perkembangan teknologi ini, menghadapi berbagai masalah dalam mengelola dan memanfaatkan teknologi dengan bijak. (Rahmawati, 2020). Mereka telah terpapar teknologi sejak usia dini dan lebih memahami dan mahir menggunakannya daripada generasi sebelumnya. Generasi digital *native* sering disebut sebagai generasi yang "melek digital". Namun, masih ada perbedaan dalam kemampuan mereka dalam literasi digital. Mereka lebih cenderung percaya pada informasi yang diberikan oleh pemerintah, tetapi sulit untuk mengidentifikasi *hoax* yang tersebar di media sosial. Penting bagi mahasiswa untuk memahami dan menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari karena semakin banyak interaksi dan aktivitas yang dilakukan secara online. (Syahfitri Siregar & Matang, 2023)

Etika digital itu sendiri merupakan suatu prinsip, kebiasaan, dan perilaku yang mengatur interaksi dan komunikasi di dunia maya, adalah komponen penting dalam penggunaan teknologi. Etika digital berarti memahami hak dan tanggung jawab kita dalam menggunakan teknologi, melindungi privasi kita, menghindari penyebaran informasi palsu (*hoaks*), dan menghormati kebebasan berpendapat dan berbicara online (Aprilia, 2023). Mematuhi etika digital sebagai mahasiswa berarti menjaga data pribadi dan keamanan serta

menghindari menyalahgunakan informasi yang ditemukan di internet. Mahasiswa diharapkan berperilaku sopan dan menghormati orang lain saat berinteraksi dengan orang lain di internet, termasuk di media sosial.

Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan etika digital untuk membangun reputasi online yang baik dan memastikan bahwa mereka menggunakan teknologi dengan aman dan bertanggung jawab. Mereka juga dapat membantu dalam dunia profesional di masa depan, di mana penggunaan teknologi dan interaksi online akan menjadi lebih penting. (Harahap, 2022). Berkaitan dengan hal itu maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang etika digital mahasiswa PPKn Universitas Lampung sebab mahasiswa pada program studi PPKn secara teoritis saat kegiatan pembelajaran memperoleh pemahaman yang baik. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap mahasiswa PPKn menunjukkan bahwasannya masih banyak mahasiswa PPKn yang belum memiliki *civic disposition* yang baik dalam kehidupannya sehari-hari terutama dalam menggunakan digital. Jika etika digitalnya baik maka *civic disposition* nya baik maka karakter, moralnya juga baik tetapi pada kenyataannya *civic disposition* mahasiswa PPKn masih kurang.

Tabel 1.2 Pra-Penelitian

No	Masalah	Dilakukan	Tidak dilakukan
1	<i>Hoax</i> (menyebarkan berita bohong)	√	
2	Membagikan sumber informasi		√
3	Menyeleksi informasi		√
4	Disiplin dan Bijaksana		√
5	Bertanggung jawab		√
6	<i>Cyber bullying</i>		√

Sumber : Hasil-Pra penelitian

Hasil observasi dan wawancara pada pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat didapatkan bahwa etika digital mahasiswa PPKn masih kurang. Terdapat mahasiswa yang belum memiliki tanggung jawab dalam kehidupannya seperti ikut menjaga dan menghentikan penyebaran berita *hoax* dikalangan mahasiswa seperti berita palsu mengenai modus penipuan undangan digital melalui *Whatsapp*, *Telegram*, *Instagram* yang dapat

menguras habis saldo pada rekening mahasiswa, dimana hal ini didapat dari penuturan mahasiswa PPKn bahwasannya masih banyak mahasiswa PPKn yang terkadang mempercayai informasi-informasi berantai yang tersebar di whatsapp, telegram, Instagram sangat mudah mempercayai sebuah informasi berita yang tersebar tanpa ditelusuri dulu kebenarannya.

Mahasiswa juga belum dapat disiplin dan bijaksana menggunakan digital dalam menanggapi sebuah permasalahan yang ada di media sosial contohnya seperti masih banyak mahasiswa yang sering berkomentar tidak baik di media sosial orang lain, bahkan mahasiswa dengan sengaja membuat akun fake atau akun palsu untuk melampiaskan kemarahannya, kekecewaannya dengan seseorang di lingkungannya bahkan terkadang mahasiswa belum bisa dalam memajukan kebaikan umum seperti menghentikan kejahatan digital contohnya seperti menyusup akun siakad tanpa izin pemilik. Dimana seharusnya mahasiswa memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam ikut serta menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut sebagai bagian dari generasi Z dan *agent of change* itu sendiri. Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh informasi, seperti pada tabel.

Mengetahui berbagai permasalahan dan peristiwa tersebut, maka penting bagi peneliti untuk tertarik melakukan penelitian dan mengetahui tentang bagaimana peran etika digital yang ada dalam kehidupan generasi muda Indonesia saat ini dalam memberikan dan memperkuat *civic disposition* mahasiswa sebagai dari generasi z yang memiliki pemahaman dan keterlibatan yang sangat tinggi dalam perkembangan teknologi sehingga peneliti merasa penting untuk mengetahui dasar dari sebuah peran etika digital dalam memperkuat *civic disposition*. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah pengaruh *civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi z.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kesadaran generasi Z dalam memanfaatkan digital sesuai pada tatanan nilai moral yang berlaku dalam masyarakat.
2. Kurangnya rasa memiliki tanggung jawab dan keikutsertaan yang baik dalam menjaga kepentingan umum didalam dunia digital
3. Rendahnya pemahaman generasi Z dalam memahami pentingnya etika digital untuk di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka peneliti dapat merumuskan masalahnya adalah pengaruh *civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi z.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh *Civic disposition* untuk membangun etika digital mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, adalah untuk mengetahui pengaruh *Civic disposition* untuk membangun etika digital mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritik penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dan referensi bagi pihak yang membutuhkan.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini antara lain:

- 1) Bagi Program Studi PPKn. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berupa ide atau gagasan untuk meningkatkan *Civic disposition* (watak kewarganegaraan) mahasiswa PPKn agar dapat ditanamkan lebih kuat lagi.
- 2) Bagi Mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan literatur mengenai bagaimana seorang mahasiswa dapat mengimplementasikan etika digital dan *civic disposition* dengan baik dalam kehidupannya.
- 3) Bagi Akademisi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan literatur dalam melakukan penelitian selanjutnya.
- 4) Bagi Penulis. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan melengkapi syarat untuk menyelesaikan S1 pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pendidikan kewarganegaraan, karena mengkaji tentang pengaruh *civic disposition* dalam membentuk etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi Z.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian adalah pengaruh *civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi z.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Dalam mendukung proses penelitian itu maka diperlukan subjek penelitian yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Universitas Lampung. Jl.Prof. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian

Wilayah yang akan menjadi tempat pelaksanaan dalam penelitian ini adalah Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Universitas Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakuka sejak dikeluarkannya surat penelitian pendahuluan pada 05 Juli 2023 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung No. **6243/UN26.13/PN.01.00/202**

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori (*Civic*, etika, generasi Z)

A. *Civic disposition* (Watak Kewarganegaraan)

1. Pengertian *Civic disposition*

Civic disposition atau yang dapat didefinisikan sebagai sikap atau karakter yang mendukung dan mempromosikan kewarganegaraan dan pemerintahan. Branson (1999) dalam Mentari, dkk (2019) mengatakan bahwa perilaku kewarganegaraan merupakan karakteristik atau karakteristik publik dan privat yang sangat penting dalam mendukung dan mempertahankan demokrasi. Sesuai dengan beberapa hal tersebut, maka penerapan karakter bangsa (*citizen character*) harus diciptakan melalui pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut : Misi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dan beradab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berupaya mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, bijaksana, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Civic disposition sesungguhnya merupakan kompetensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn. *Civic disposition* mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional (Branson, 1999). Watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civil society*. Pengalaman-pengalaman demikian hendaknya membangkitkan pemahaman bahwasanya demokrasi mensyaratkan adanya pemerintahan

mandiri yang bertanggung jawab dari tiap individu (Sarre, 2012). Karakter privat seperti bertanggung jawab, moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan sukses. Secara ringkas karakter publik dan privat sebagaimana disampaikan oleh Branson (1999) dapat dijabarkan sebagai berikut ;

- a. Menjadi anggota masyarakat yang independen.
- b. Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik.
- c. Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan tiap individu.
- d. Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana.
- e. Mengembangkan berfungsinya demokrasi konstitusional secara sehat

2. Peran PPKn dalam Membentuk *Civic Disposition*

PPKn sebagai lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk *civic disposition* di generasi Z. Pendidikan sangat penting untuk pembentukan karakter yang beradab dan kemajuan yang menyertainya (Gultom, 2022). Koordinasi yang kurang baik dalam mengembangkan watak atau karakter di lingkungan pendidikan, tentu dapat menghambat tujuan dari pendidikan karakter. Penting untuk mengembangkan karakter yang kuat untuk mendukung generasi muda, terutama pelajar agar tidak tergerus oleh hujan globalisasi. Namun sampai saat ini kita sering melihat perilaku akademik yang masih mengutamakan sektor intelektual dan mengabaikan sektor emosional dan psikomotorik. Hal ini bertentangan dengan konstitusi pendidikan nasional. Mahasiswa harus memiliki kedewasaan dalam berperilaku karena pendidikan yang mereka terima dari sekolah hingga perguruan tinggi menunjukkan sikap yang berbeda-beda (Adha & Supriyono, 2020).

Kemajuan teknologi dan globalisasi telah menghubungkan individu dengan individu-individu dari berbagai budaya, latar belakang, dan perspektif. Sehingga hal ini sudah pasti diperlukan kecakapan warga negara muda untuk menghadapi dan memfilter diri dari berbagai pengaruh asing yang masuk, yang berdampak signifikan pada kehidupan dan karakter bangsa (*nation character*). Karakter bangsa atau watak kewarganegaraan (*civic disposition*) sangat *urgent* kedudukannya di era globalisasi saat ini, karena watak kewarganegaraan (*civic disposition*) mengidentikkan suatu bangsa agar eksis di kancah global. *Civic disposition* merupakan kualitas yang harus dimiliki oleh setiap warga negara, sedangkan di era *society 5.0*, warga negara akan mampu mempertimbangkan masalah-masalah sosial dari segi perilaku, menjaga lingkungannya, kemampuan untuk memahami dan memiliki sikap toleransi dalam berbagai sudut pandang dan yang tidak kalah pentingnya adalah memiliki sikap salingmenghargai dan bergaul, apalagi di dunia yang serba digital ini karakteristik yang harus dimiliki oleh setiap warga negara, dimana pada era *society 5.0* ini warga negara dituntut untuk mampu mempertimbangkan suatu permasalahan sosial dalam segi moral, bertanggung jawab terhadap lingkungannya, kemampuan untuk memahami dan mempunyai sikap toleran terhadap pandangan yang berbeda serta yang tidak kalah penting adalah mempunyai sikap sopan santun dalam berinteraksi terutama dalam dunia yang serba digital ini (Adha dkk, 2021).

PPKn dapat membantu generasi Z memahami nilai-nilai kewarganegaraan dan etika digital yang relevan dalam penggunaan teknologi. Melalui pemahaman ini, generasi Z dapat mengembangkan sikap demokratis, partisipatif, peduli terhadap kepentingan publik, dan menghormati hak asasi manusia dalam lingkungan digital (Mulyono, 2017). Salah satu peran PPKn adalah memberikan pemahaman tentang pentingnya partisipasi publik yang bertanggung jawab dan kritis melalui media sosial dan platform digital lainnya. Dengan pemahaman ini, generasi Z dapat menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menyuarakan pendapat, berkontribusi dalam diskusi yang berarti, dan memperjuangkan kepentingan publik secara efektif. PPKn juga mendorong generasi Z untuk mempertimbangkan implikasi sosial,

politik, dan etis dari tindakan mereka dalam dunia digital. Selain itu, PPKn juga memiliki peran dalam mengajarkan generasi Z untuk menghindari penyebaran berita palsu (*fake news*) dan informasi yang tidak akurat di media sosial dan *platform* digital. PPKn dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya verifikasi fakta, sumber informasi yang terpercaya, dan keterampilan evaluasi informasi dalam membentuk sikap kritis terhadap berita dan informasi yang mereka temui di dunia digital.

PPKn juga dapat membantu generasi Z mengenali risiko penyalahgunaan teknologi digital seperti cyberbullying, kehilangan privasi online, dan ketimpangan digital. Melalui pemahaman tentang etika digital, generasi Z dapat mengembangkan sikap yang bertanggung jawab dan etis dalam penggunaan teknologi, serta memperhatikan keamanan dan privasi mereka sendiri dan orang lain. PPKn juga dapat memberikan pedoman dalam mengatasi tantangan dan konflik yang mungkin timbul dalam interaksi online (Rheingold, 2008).

Dapat disimpulkan bahwasannya peran PPKn dalam membentuk *civic disposition* generasi Z sangat penting sebagai lembaga pendidikan untuk menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan, memahami etika digital, dan mengembangkan sikap yang positif dalam penggunaan teknologi. Melalui pemahaman dan penerapan nilai-nilai ini, generasi Z dapat menjadi warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih baik di era digital. Pendidikan merupakan suatu hal yang paling penting untuk membentuk kepribadian seseorang (Adha dkk, 2020).

3. Komponen-Komponen *Civic Disposition*

Civic disposition merujuk pada sikap dan perilaku kewarganegaraan yang positif dan aktif dalam konteks masyarakat dan negara (Sudrajat, 2017). *Civic disposition* mencerminkan kesediaan individu untuk terlibat dalam urusan publik, peduli terhadap kepentingan bersama, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang bertujuan memajukan masyarakat. Ada beberapa komponen utama dalam *civic disposition* yang mencakup (Bronson, 1999):

- a. Sikap Demokratis: Ini melibatkan penghargaan dan pemahaman terhadap prinsip-prinsip demokrasi, seperti kebebasan berpendapat, keadilan, dan kebebasan berorganisasi.
- b. Bijaksana: Sikap tepat dalam menyikapi berbagai keadaan dan peristiwa, sehingga memancarkan keadilan, ketawadluan, dan kebeningan hati.
- c. Kesopanan: Perilaku yang benar secara sosial, menunjukkan pengertian, dan peduli terhadap perasaan orang lain.
- d. Disiplin diri: Melatih diri melakukan segala sesuatu dengan tertib dan teratur secara berkesinambungan untuk meraih impian dan tujuan yang dicapai dalam hidup.
- e. Partisipasi Publik: Ini mencakup keterlibatan aktif dalam kegiatan-kegiatan publik, seperti pemilihan umum, diskusi publik, atau kegiatan sosial yang bertujuan memperbaiki kondisi masyarakat.
- f. Toleransi: Toleransi adalah kemampuan untuk menghormati perbedaan dan menerima pandangan yang berbeda. Hal ini melibatkan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya, agama, dan latar belakang sosial dalam masyarakat.
- g. Peduli Terhadap Kepentingan Publik: Ini mencakup kesadaran dan kepedulian terhadap masalah-masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat, serta kemauan untuk berkontribusi dalam memecahkan masalah tersebut.
- h. Bertanggung jawab: Kesadaran seseorang untuk menanggung segala akibat dari perbuatannya baik yang disengaja maupun tidak sengaja
- i. Keteguran hati: Keyakinan dan ketetapan hati yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan yang pasti
- j. Kesabaran: Tindakan menahan diri dari hal-hal yang ingin dilakukan, menahan diri dari emosi, dan bertahan serta tidak mengeluh pada saat sulit atau sedang mengalami musibah

- k. Menghargai: Sikap peduli terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- l. Kemampuan Berpikir Kritis: Ini adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif, mengidentifikasi kepentingan yang terlibat, dan mengambil keputusan yang berdasarkan pemikiran yang kritis .

Berdasarkan point diatas dapat disimpulkan bahwasannya pentingnya pengembangan *civic disposition* adalah untuk menciptakan masyarakat yang berpartisipasi, bertanggung jawab, dan peduli terhadap kepentingan bersama. *Civic disposition* merupakan landasan penting dalam membangun dan mempertahankan demokrasi yang kuat dan berkelanjutan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan *Civic disposition*

Memiliki watak warganegara (*civic disposition*) yang baik merupakan salah satu komponen yang penting bagi setiap warga negara. Membangun watak warganegara (*civic disposition*) merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga eksistensi suatu bangsa atau negara. Maka, tidaklah mengherankan jika diawal kemerdekaan, Presiden Soekarno telah menekankan prinsip berdaulat politik, berdiri di kaki sendiri (berdikari) dalam ekonomi, dan kepribadian dalam kebudayaan. Akan tetapi hingga saat ini karakter warganegara belum menunjukkan karakter yang baik, seperti banyaknya perilaku warganegara yang menyimpang dari nilai-nilai moral dan norma yang sesuai dengan kepribadian bangsa ini (Megawangi, 2014). Sedangkan menurut Winarno, (2014 menyatakan bahwa *civic disposition* merupakan salah satu komponen pendidikan kewarganegaraan yang terjemahkan sebagai watak, sikap, atau karakter kewarganegaraan. Ada juga yang menyebutnya sebagai nilai kewarganegaraan (*civic value*). Kemudian, perkembangan *civic disposition* generasi Z dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka dalam konteks kewarganegaraan (Westheimer, 2004). Lembaga-lembaga sosial lainnya dapat mempengaruhi

kecerdasan seseorang (Adha dkk, 2016). Beberapa faktor yang berperan dalam perkembangan *civic disposition* generasi Z antara lain ;

- a. Pengaruh Keluarga: Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk *civic disposition* generasi Z. Nilai-nilai, norma, dan sikap yang diterapkan di dalam lingkungan keluarga dapat mempengaruhi pemahaman dan keterlibatan generasi Z dalam urusan publik. Pengaruh positif dari orang tua dan keluarga yang aktif dalam kegiatan sosial dan partisipasi publik dapat memperkuat *civic disposition* generasi Z (Trianto, 2018).
- b. Pendidikan Formal: Pendidikan formal, termasuk melalui mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai kewarganegaraan serta melatih keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam kegiatan publik. Pengalaman pendidikan yang mendorong refleksi, diskusi, dan partisipasi dapat membantu membentuk *civic disposition* generasi Z (Melisa, 2016). Budaya sekolah dapat mendorong terjadinya nilai moral dalam masyarakat (Adha dkk, 2020).
- c. Pengalaman Sosial dan Lingkungan Sekitar: Pengalaman sosial dan lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, komunitas lokal, dan kegiatan ekstrakurikuler, juga dapat memengaruhi perkembangan *civic disposition* generasi Z. Interaksi dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda dan terlibat dalam kegiatan-kegiatan sosial dapat memperluas perspektif mereka dan memupuk rasa peduli terhadap kepentingan publik.
- d. Pengaruh Media dan Teknologi Digital: Generasi Z tumbuh dalam era digital dengan akses luas ke media sosial dan teknologi digital. Media sosial dapat mempengaruhi *civic disposition* generasi Z melalui penyebaran informasi, partisipasi dalam gerakan sosial, dan pengaruh dari konten yang mereka konsumsi. Penggunaan yang cerdas dan kritis terhadap media sosial dapat membantu memperkuat *civic disposition*

generasi Z.

- e. Pengaruh Politik dan Lingkungan Sosial: Lingkungan politik dan sosial yang mereka alami juga dapat mempengaruhi perkembangan *civic disposition* generasi Z. Partisipasi dalam proses politik, pengalaman pengorganisasian, dan paparan terhadap isu-isu sosial dapat membentuk sikap dan perilaku kewarganegaraan mereka. Dari isu-isu keberagaman dalam lingkungan sosial menjadi salah satu yang mempengaruhi politik (Adha dkk, 2013).

Disimpulkan bahwasanya pemahaman tentang faktor-faktor ini penting dalam merancang strategi pendidikan dan intervensi yang efektif untuk memperkuat *civic disposition* generasi Z merupakan sebuah konsep yang sangat penting guna mewujudkan generasi muda yang memiliki watak kewarganegaraan yang baik sesuai dengan yang diharapkan bangsa Indonesia. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, dapat dilakukan upaya untuk membentuk generasi Z yang aktif, peduli, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat dan negara.

5. Peran Perkembangan Teknologi Digital Dalam Membentuk *Civic Disposition*

Kemajuan teknologi mendesak kesadaran para pendidik pada perubahan dalam dunia pendidikan terutama pada pembentukan watak warga negara (*civic disposition*). Budimansyah (2015), mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan penting dalam pembangunan karakter bangsa sebagai pedoman dalam program kulikuler pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Sedangkan menurut Kkairot (2019) menjelaskan bahwasannya pembentukan *civic disposition* menjadi porsi utama dalam berbagai fokus bidang kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Urgensi *civic disposition* dalam pendidikan terutama untuk menjadikan peserta didik menjadi warga yang bisa memiliki jati diri berbangsa dan bernegara dengan adanya keutamaan menjaga diri dari pengaruh negatif akibat adanya kemajuan teknologi. Selain itu, teknologi

digital memainkan peran yang signifikan dalam membentuk *civic disposition* generasi Z, terutama karena mereka tumbuh dalam era digital yang terhubung secara luas dengan internet, media sosial, dan perangkat mobile. Peran teknologi digital dalam membentuk *civic disposition* generasi Z dapat dilihat dari beberapa aspek (Torney Putra, 2001):

- a. Akses ke Informasi: Teknologi digital memberikan akses mudah dan cepat ke informasi dari berbagai sumber. Generasi Z dapat mengakses berita, artikel, dan riset dengan mudah melalui internet. Hal ini memungkinkan mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang isu-isu kritis dan kepentingan publik. Akses yang mudah terhadap informasi ini dapat membantu meningkatkan kesadaran generasi Z terhadap masalah sosial dan politik, serta mendorong mereka untuk terlibat dalam isu-isu publik.
- b. Partisipasi Online: Teknologi digital memungkinkan generasi Z untuk terlibat dalam partisipasi online dalam berbagai bentuk, seperti berdiskusi di forum online, memberikan komentar di media sosial, atau mendukung gerakan sosial melalui petisi online. Partisipasi online ini dapat memberikan mereka suara dalam diskusi dan keputusan publik, serta mempengaruhi perubahan sosial dan politik. Generasi Z dapat menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menyuarakan pendapat, mengorganisir aksi, dan memperjuangkan kepentingan publik.
- c. Keterampilan Digital: Generasi Z tumbuh dengan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi digital daripada generasi sebelumnya. Mereka memiliki keterampilan digital yang kuat dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi baru. Keterampilan ini mencakup kemampuan dalam menggunakan media sosial, mengelola informasi secara digital, dan berkomunikasi secara efektif melalui platform digital. Keterampilan digital ini memungkinkan generasi Z untuk berpartisipasi dalam kegiatan publik secara online dengan lebih efektif dan memberikan kontribusi dalam

mempengaruhi perubahan sosial.

Disimpulkan bahwasannya, peran teknologi digital juga memiliki tantangan dan risiko, akan tetapi tinggal bagaimana generasi Z perlu mampu memfilter informasi yang tidak akurat atau salah yang seringkali tersebar di media sosial. Mereka juga perlu menyadari risiko penyalahgunaan teknologi digital seperti *cyberbullying* atau kehilangan privasi online. Penting bagi generasi Z untuk mengembangkan literasi digital dan etika digital yang kuat guna memanfaatkan teknologi digital dengan bijak.

6. Pengukuran Perkembangan *Civic disposition* Mahasiswa

Civic disposition diartikan pula sebagai watak kewarganegaraan atau karakter kewarganegaraan melalui pendidikan. Menurut undang-undang ini, peran pendidikan adalah membentuk karakter (Adha dan Perdana, 2020). Mulyono (2017) menjelaskan bahwa *Civic disposition* mencakup sifat karakter pribadi warga negara yang mana meliputi tanggung jawab moral, disiplin diri dan hormat terhadap martabat setiap manusia, kemudian sifat karakter publik meliputi kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, hormat terhadap aturan *rule of the law*, berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi, dan berkompromi. Oleh karenanya metode dan instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan *civic disposition* mahasiswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangat penting dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan mengenai metode dan instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan *civic disposition* mahasiswa PPKn (Septiana, 2020):

a. Observasi dan Penilaian Berbasis Pengamatan

Salah satu metode yang umum digunakan dalam mengukur perkembangan *civic disposition* adalah dengan melakukan observasi langsung terhadap perilaku mahasiswa dalam berbagai konteks. Observasi dilakukan oleh pengajar atau peneliti yang terlatih dalam mengamati dan mencatat perilaku yang menunjukkan sikap dan tindakan kewarganegaraan yang positif. Penilaian berbasis pengamatan

dapat mencakup aspek-aspek seperti partisipasi aktif dalam diskusi kelas, kemampuan untuk menghargai sudut pandang yang berbeda, atau kepedulian terhadap isu-isu sosial dan kepentingan publik.

b. Kuesioner dan Skala Penilaian Sikap

Penggunaan kuesioner dan skala penilaian sikap adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur perkembangan *civic disposition*. Kuesioner dapat berisi pertanyaan terkait sikap dan perilaku kewarganegaraan yang dijawab oleh mahasiswa. Skala penilaian sikap dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana mahasiswa memiliki sikap demokratis, partisipatif, toleran, dan peduli terhadap kepentingan publik. Mahasiswa diminta untuk memberikan penilaian pada pernyataan-pernyataan yang terkait dengan aspek-aspek *civic disposition*, dan skor yang diberikan akan digunakan untuk mengukur perkembangan mereka dalam hal tersebut (Loader, 2014).

c. Portofolio dan Tugas Berbasis Proyek

Metode ini melibatkan pengumpulan dan penilaian hasil kerja mahasiswa yang mencerminkan perkembangan *civic disposition* mereka. Mahasiswa dapat diminta untuk membuat portofolio yang berisi dokumen atau karya tulis yang mencerminkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Tugas berbasis proyek juga dapat digunakan, di mana mahasiswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan dalam konteks nyata, misalnya melalui proyek pelayanan masyarakat atau kampanye sosial. Penilaian dilakukan berdasarkan kualitas dan relevansi karya yang dihasilkan serta refleksi mahasiswa tentang pengalaman mereka.

d. Diskusi Kelompok dan Studi Kasus

Metode ini melibatkan diskusi kelompok yang diarahkan untuk membahas isu-isu kewarganegaraan yang kompleks. Diskusi kelompok memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi, berbagi pendapat, dan

mendiskusikan isu-isu yang berkaitan dengan *civic disposition*. Selain itu, studi kasus juga dapat digunakan untuk mengajak mahasiswa menganalisis dilema etis dan mengidentifikasi solusi yang berdasarkan nilai-nilai kewarganegaraan. Diskusi kelompok dan studi kasus dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pemahaman mahasiswa tentang isu-isu kritis dan bagaimana mereka menerapkan sikap dan perilaku kewarganegaraan dalam konteks tersebut (Musa, 2017).

Oleh karenanya, penggunaan metode dan instrumen yang bervariasi dalam mengukur perkembangan *civic disposition* mahasiswa PPKn memberikan gambaran yang komprehensif tentang kemajuan mereka dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan. Dengan menggunakan kombinasi metode ini, pengajar dapat mendapatkan pemahaman yang lebih holistik tentang perkembangan *civic disposition* mahasiswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperkuat dalam pembelajaran.

A. nerasi Z

1. Pengertian Generasi Z

Generasi Z juga dapat disebut dengan Gen Z, iGen, Gen Zers, ataupun generasi pasca millennial. Generasi dapat didefinisikan sebagai sekelompok individu yang mengalami peristiwa sosial dan sejarah penting di sekitar waktu yang sama dalam hidup mereka dan menunjukkan beberapa karakteristik dan perilaku yang sama (Mannheim, dalam Lyons & Kuron, 2014). Generasi dalam pengertian sosio-kognitif atau sosiologis merupakan kumpulan individu yang lahir pada periode waktu yang sama, di mana mereka telah berbagi peristiwa unik yang diciptakan oleh situasi yang sama dalam (mengacu pada kelompok generasi), salah satu contohnya adalah Generasi Z. Barhate dan Dirani (2022) mendefinisikan Generasi Z sebagai generasi yang lahir pada tahun 1995-2012. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Gabrielova dan Buchko (2021), bahwa generasi Z lahir pada rentang tahun 1995-2012.

Dalam buku *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation*, disebutkan bahwa generasi Z merupakan generasi yang lahir pada pertengahan 1990an sampai dengan akhir tahun 2000an (Gentina, 2020). Sementara itu Atika dkk. (2020) mendefinisikan generasi Z sebagai generasi kelahiran tahun 1996-2010. Kemudian McCrindle (2014) menyatakan bahwa generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2009. Terdapat satu lagi pendapat yang berbeda mengenai rentang kelahiran Generasi Z, yaitu dari tahun 1995-2010 (Francis & Hoefel, 2018). Walaupun banyak pendapat dan banyak versi, rentang kelahiran Generasi Z dapat diperkirakan antara pertengahan 1990an sampai dengan tahun 2012. Terlepas dari perbedaan rentang tahun kelahiran Generasi Z, seluruh tokoh-tokoh tersebut memiliki kesamaan pendapat bahwa generasi Z merupakan generasi internet atau generasi yang menggunakan gadget (gawai) dalam kehidupannya sehari-hari. Generasi Z lahir dan tumbuh dalam dunia digital dan teknologi. Generasi Z tersebut lahir di zaman dimana teknologi sudah mulai berkembang pesat, sehingga membuat generasi ini akrab dengan beragam media sosial yang ada.

2. Karakteristik Generasi Z

Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Generasi Z di suatu negara pun juga dapat memiliki karakteristik yang berbeda dengan negara lain. Kyrousi dkk (2022) menyebutkan beberapa ciri khas yang ada pada generasi Z, yaitu:

- a. Sangat paham teknologi tetapi dan memiliki tujuan yang tinggi;
- b. Mayoritas sudah masuk dunia kerja atau masih berada di jenjang perguruan tinggi;
- c. Lebih berani mengambil resiko daripada generasi millennial;
- d. Kurang mandiri dan lebih membutuhkan dukungan;
- e. Memiliki keinginan terhubung secara sosial dengan menghabiskan sebagian besar hidup mereka untuk berkomunikasi secara digital;
- f. Kurang dalam keterampilan sosial seperti mendengarkan dan berpartisipasi dengan dalam percakapan dan menangani konflik dan

pemecahan masalah;

- g. Lebih suka bekerja sendiri, berbeda dengan generasi millennial.

Gentina (2020) dalam buku *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation* juga menyebutkan beberapa karakteristik khas dari generasi Z. Pertama, generasi Z merupakan digital natives, artinya produk asli digital yang menguasai teknologi dan tidak perlu membiasakan diri dengan teknologi. Mereka mengusulkan cara berpikir baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif. Kedua, merupakan generasi dengan *multiple identity*. Artinya, Generasi Z menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk *online*, namun juga memperluas kegiatan sosialnya secara offline. Ketiga, merupakan worried generation karena banyak mendapatkan paparan ujaran kebencian di media sosial. Keempat, merupakan generasi yang kreatif, melihat ke masa depan, serta memiliki kemampuan kolaborasi dan sharing terutama melalui media sosial.

Karakteristik Generasi Z di Indonesia tidaklah jauh berbeda dengan karakteristik generasi Z secara umum. Pertama, sumber informasi utama Generasi Z di Indonesia adalah TV (menjadi paling populer), internet, dan radio. Generasi Z di Indonesia tidak banyak membaca media cetak seperti tabloid dan surat kabar. Platform media sosial yang paling banyak digunakan adalah Facebook, Youtube, Instagram, dan Line (Kantar Sea Insights, 2017; Tirto Media Research, 2017). Kedua, dalam menggunakan media sosial, Generasi Z di Indonesia tidak benar-benar berinteraksi dengan seluruh dunia karena adanya kendala bahasa. Ketiga, terdapat beberapa sumber kebahagiaan Generasi Z atau generasi muda di Indonesia, yang utama yaitu keluarga (Primasari & Yuniarti, 2012). Keempat, Generasi Z di Indonesia berpotensi mengalami loss history terhadap kebudayaan dan nilai-nilai bangsa (Permana, 2021).

3. Perkembangan Karier Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang berada pada tahun kelahiran 1996- 2010 (Atika dkk., 2020). Berdasarkan rentang kelahiran tersebut, maka individu yang merupakan bagian dari Generasi Z memiliki usia 12-26 tahun. Pada usia tersebut berarti terdapat beberapa generasi Z yang sedang menempuh pendidikan dan juga yang baru memulai atau telah bekerja. Terdapat tahapan perkembangan karier Generasi Z yang disesuaikan dengan usia yang dimiliki. Tahapan karier tersebut dijelaskan dalam Super dan Jordaan (1973), yaitu:

- a. Tahap pertumbuhan Pada tahap ini, generasi Z berada pada fase interest dan kapasitas. Fase interest terjadi pada rentang usia 11-12 tahun dan ditandai dengan individu yang mulai bisa menentukan aspirasi dan aktivitas yang dilakukan berdasarkan kesukaan atau hal-hal yang disukai. Selanjutnya, fase kapasitas pada rentang usia 13-14 tahun ditandai dengan individu yang mulai menganggap kemampuan menjadi hal yang perlu diperhatikan dan memiliki bobot yang lebih. Selain itu, persyaratan kerja serta pelatihan terkait juga mulai dipertimbangkan.
- b. Tahap Eksplorasi Tahap eksplorasi mencakup individu yang memiliki usia 15-24 tahun. Tahap ini memiliki beberapa sub tahapan perkembangan, yaitu: tentatif (15-17 tahun), transisi (18-21 tahun) dan sub tahap uji coba (22-24 tahun). Pada tahap tentatif, kebutuhan, minat, kapasitas, nilai dan peluang menjadi hal yang dipertimbangkan oleh individu. Pada tahap transisi, Super (dalam Putri, 2012) menjelaskan bahwa pada tahap ini, individu mulai mengkhususkan pilihan pekerjaan. Kemudian, pada tahap uji coba, individu mulai menemukan pekerjaan pertama dan sudah mulai mengaplikasikannya.
- c. Tahap Pemantapan/Pembentukan Tahap ini meliputi individu yang berada pada usia 25-44 tahun. Setelah menemukan bidang yang sesuai, sebuah upaya dilakukan untuk membangun secara permanen bidang tersebut. Mungkin ada beberapa pemicu di awal tahap ini dengan pergeseran kosekwensi tetapi pembentukan atau pemantapan mungkin dicoba terutama pada bidang atau profesi yang dimiliki. Putri (2012) menjelaskan bahwa individu yang masuk ke dalam dunia kerja yang

sesuai dengan dirinya maka individu akan bekerja keras untuk mempertahankan pekerjaannya. Tahap ini, dibagi menjadi 2 sub stages dan generasi Z masih masuk dalam fase Percobaan-komitmen dan stabilisasi (25-30 tahun).

B. Digital

1. Pengertian Etika Digital

Etika (*ethic*) bermakna sekumpulan azas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak, tata cara (adat, sopan santun) mengenai benar dan salah tentang hak dan kewajiban yang dianut oleh suatu golongan atau masyarakat. Sedangkan era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer (TIK) (Rianto, 2019). Kemudian menurut Tertiaavini dan Saputra (2022), mendeskripsikan bawasannya tata cara berkomunikasi dan bersikap di dunia digital disebut sebagai etika digital. Etika digital terdiri dari kata etika yang artinya sikap, perilaku dan tata kerama seseorang, digital diartikan sebagai sistem dan perangkat teknologi yang digunakan.

Etika digital juga merujuk pada seperangkat nilai, norma, dan prinsip yang mengatur perilaku individu dalam menggunakan teknologi digital, terutama dalam konteks penggunaan internet, media sosial, dan platform digital lainnya. Etika digital melibatkan pertimbangan moral, etika, privasi, keamanan, hak kekayaan intelektual, dan tanggung jawab dalam berinteraksi dan berpartisipasi di dunia digital. Pentingnya etika digital menjadi semakin relevan dengan meningkatnya ketergantungan dan penggunaan teknologi digital oleh masyarakat, terutama generasi Z yang tumbuh dengan akses mudah ke informasi dan kemampuan berkomunikasi yang luas melalui teknologi digital. Etika digital memberikan kenyamanan dalam berinteraksi di media digital. Etika digital bukan hanya cakap dalam penggunaan alat teknologi juga memiliki mampu melakukan proses mediasi secara produktif, etika digital mencakup beberapa aspek seperti menyeleksi informasi, kesadaran diri bersosialisasi online, penggunaan yang bertanggung jawab,

perlindungan privasi, pengguna yang etis serta kesadaran tentang dampak social (Kusumastuti et al., 2021).

- a. Penggunaan yang bertanggung jawab: Etika digital mendorong individu untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dengan mempertimbangkan efek dan dampak dari tindakan mereka terhadap diri sendiri, orang lain, dan masyarakat secara umum. Ini meliputi menghindari perilaku yang merugikan, seperti penyebaran berita palsu, pelecehan online, atau pelanggaran privasi.
- b. Menyeleksi informasi: Kegiatan seleksi sumber informasi merupakan kegiatan yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi. Kegiatan ini juga memerlukan pengetahuan, keterampilan, dan alat bantu seleksi yang tepat. kegiatan seleksi sumber informasi yang baik akan menghasilkan koleksi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat pengguna.
- c. Kesadaran diri: kesadaran diri adalah kemampuan seseorang untuk mengenal dirinya sendiri dan membedakannya dengan orang lain. Kesadaran diri juga memungkinkan seseorang untuk menempatkan dirinya dalam waktu, baik masa lalu, masa kini, maupun masa depan. kesadaran diri adalah kondisi ketika seseorang dapat memahami dirinya sendiri dengan baik, termasuk pikiran, perasaan, dan evaluasi diri.
- d. Bersosialisasi online: proses di mana individu mempelajari dan menginternalisasi nilai dan aturan yang berlaku dalam konteks sosial dan budaya tertentu melalui ruang relasional virtual di jaringan daring. Sosialisasi sendiri merupakan proses yang dilewati setiap individu untuk mengenal diri dan lingkungannya. Melalui proses ini, individu dapat memahami nilai dan norma di masyarakat, serta belajar dari pengalaman orang lain.
- e. Perlindungan Privasi: Etika digital mendorong individu untuk memahami dan menghormati privasi orang lain serta melindungi privasi mereka sendiri dalam penggunaan teknologi digital. Ini mencakup pengaturan privasi pada akun media sosial, tidak membagikan informasi pribadi secara sembarangan, dan memperhatikan penggunaan data

pribadi oleh platform digital.

- f. Penggunaan yang Etis: Etika digital mendorong individu untuk berperilaku dengan integritas dan mematuhi norma-norma sosial yang berlaku dalam lingkungan digital. Ini meliputi penghindaran pencemaran lingkungan digital dengan konten yang melanggar hukum, melecehkan, atau merugikan orang lain, serta menghormati hak kekayaan intelektual dan hak cipta.
- g. Kesadaran tentang Dampak Sosial: Etika digital mendorong individu untuk mempertimbangkan dampak sosial dari tindakan mereka dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini meliputi kesadaran tentang efek psikologis, sosial, dan politik dari konten yang mereka bagikan atau dukung, serta partisipasi yang bertanggung jawab dalam diskusi dan keputusan publik di dunia digital.

Disimpulkan bahwasannya etika digital adalah sikap, perilaku dan tata kerama seseorang dalam memanfaatkan sistem digital untuk berbagai keperluan dan kepentingan. Etika digital memberikan kenyamanan dalam berinteraksi di media digital. Etika digital bukan hanya cakap dalam penggunaan alat teknologi juga memiliki mampu melakukan proses mediasi secara produktif. Kemudian dengan memahami dan mengadopsi etika digital, individu dapat membangun budaya digital yang lebih positif, menjaga keamanan dan privasi, serta meminimalkan dampak negatif dari penggunaan teknologi digital. Pendidikan dan kesadaran tentang etika digital menjadi penting dalam mempersiapkan generasi Z untuk berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam masyarakat digital yang semakin kompleks.

2. Ciri dan Konsep Etika Digital

Etika digital merupakan seperangkat prinsip, nilai, dan norma yang mengatur perilaku individu dalam penggunaan teknologi digital. Konsep ini melibatkan pertimbangan moral dan tanggung jawab terhadap tindakan dan interaksi di dunia digital. Etika digital meliputi berbagai aspek, termasuk privasi,

keamanan, hak kekayaan intelektual, komunikasi, dan partisipasi dalam lingkungan digital (Akbar, 2019). Salah satu aspek penting dalam konsep etika digital adalah privasi. Etika digital menekankan pentingnya menjaga privasi individu dalam penggunaan teknologi. Hal ini meliputi pengaturan privasi pada media sosial, pengendalian akses terhadap informasi pribadi, dan perlindungan terhadap data pribadi dari penggunaan yang tidak sah atau penyalahgunaan (Al-Rahmi et al., 2017). Selain itu, etika digital juga mencakup perlindungan terhadap keamanan informasi. Individu perlu menjaga kerahasiaan data pribadi mereka, menghindari penyebaran informasi yang merugikan, serta melindungi diri dari ancaman keamanan seperti malware, phishing, dan kejahatan cyber (Bennet, 2008).

Disimpulkan bahwasannya etika digital mendorong individu untuk menghormati hak cipta dan kekayaan intelektual orang lain. Hal ini berarti menghindari pelanggaran hak cipta, mematuhi lisensi penggunaan konten digital, dan mengakui pencipta atau pemilik asli dari karya digital. Karena peran etika digital adalah sebagai pedoman bagi individu dalam melakukan interaksi sosial di dalam pelantar digital. Adanya etika digital akan membentuk kesadaran, tanggung jawab, integritas dan penghormatan terhadap nilai kebaikan di dalam pemanfaatan media digital.

3. ran Etika Digital Dalam Membentuk Perilaku Dan Sikap

Kewarganegaraan

Etika digital memainkan peran penting dalam membentuk perilaku dan sikap kewarganegaraan individu dalam era digital. Dalam konteks ini, etika digital berkontribusi dalam membangun *civic disposition* atau disposisi kewarganegaraan yang positif pada individu, termasuk sikap demokratis, partisipatif, peduli terhadap kepentingan publik, dan kemampuan berpikir kritis (Ardianto, 2018). Sedangkan menurut Boyd (2014)) menjelaskab bahwasannya dalam penggunaan teknologi digital, individu harus memahami dan menerapkan etika digital dalam setiap tindakan dan interaksi online. Etika digital melibatkan pemahaman tentang nilai-nilai, norma, dan prinsip yang mengatur penggunaan teknologi digital dengan tanggung jawab dan integritas (Al-Rahmi, et al., 2017).

Etika digital membantu individu untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara yang menggunakan teknologi digital. Etika digital juga mengajarkan individu tentang pentingnya partisipasi publik yang bertanggung jawab dan kritis melalui platform digital, serta penghormatan terhadap hak-hak asasi manusia dan kepentingan publik. Melalui penerapan etika digital, individu dapat menghindari penyebaran berita palsu dan informasi yang tidak akurat, serta menghindari tindakan *cyberbullying* atau penyalahgunaan teknologi digital yang merugikan orang lain. Etika digital juga mendorong individu untuk menggunakan teknologi dengan bijak, melindungi privasi mereka sendiri, dan mempromosikan lingkungan digital yang aman dan inklusif.

Disimpulkan bahwasannya fokus utama dari etika digital adalah mengenai etika berinternet dan hal tersebut memberikan dampak mengenai bagaimana peran etika digital adalah sebagai pedoman bagi individu dalam melakukan interaksi sosial di dalam pelantar digital, sehingga dengan adanya etika digital akan membentuk kesadaran, tanggung jawab, integritas dan penghormatan pada setiap manusia terhadap nilai kebaikan di dalam pemanfaatan media digital dalam setiap kehidupannya dimasyarakat.

4. ntuk Resiko Penyalahgunaan Teknologi Digital

Menurut Naufal (2021) menjelaskan bahwasannya masyarakat saat ini dihadapi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat masyarakat juga dituntut untuk memilah dan memilih Informasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Paparan berbagai macam informasi dari media membuat kebanyakan orang ragu akan informasi yang benar dan tidak benar adanya. Maka dengan adanya fenomena tersebut, pengetahuan literasi media sangat dibutuhkan sebagai kemampuan untuk mengolah informasi. Dalam hal ini Penyalahgunaan teknologi digital dapat berdampak buruk bagi kehidupan pribadi dan sosial. Sedangkan menurut Damayanti (2019) menjelaskan bahwa digitalisasi informasi dan komunikasi yang terus berkembang secara masif dan dinamis dapat menjadi peluang sekaligus tantangan terhadap pemberdayaan

pemuda Indonesia sebagai aset bangsa di era revolusi 4.0 saat ini. Teknologi digital telah tersebar luas namun pemanfaatan teknologi ini secara produktif dan bijak belum optimal diterapkan. Penyalahgunaan teknologi digital dapat terjadi dan akibatnya dapat berdampak buruk pada setiap aspek kehidupan. Kemudian, Penyalahgunaan teknologi digital pada hakikatnya juga dapat menimbulkan beberapa risiko bagi generasi Z, termasuk risiko *cyberbullying*, kehilangan privasi online, dan ketimpangan digital (Chen and Chu, 2014);

a. *Cyberbullying*

Generasi Z dapat menjadi korban *cyberbullying*, yaitu tindakan intimidasi, pelecehan, atau penghinaan yang dilakukan melalui platform digital seperti media sosial, pesan teks, atau forum online. *Cyberbullying* dapat memiliki dampak psikologis yang serius, termasuk stres, kecemasan, depresi, dan bahkan berpotensi menyebabkan perubahan perilaku dan penurunan performa akademik (Ess, 2009).

b. Kehilangan Privasi Online

Generasi Z sering kali berbagi informasi pribadi mereka secara daring, baik melalui media sosial, aplikasi, atau situs web. Hal ini dapat mengakibatkan risiko kehilangan privasi online, di mana informasi pribadi mereka dapat diekspos atau disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Menurut Dwyer (1987) Kehilangan privasi dapat berdampak pada reputasi digital, keamanan, dan kerentanan terhadap penipuan atau pencurian identitas.

c. Ketimpangan Digital

Ketimpangan digital mengacu pada kesenjangan akses, pengetahuan, dan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital antara individu atau kelompok. Generasi Z yang tidak memiliki akses yang sama ke teknologi digital atau tidak memiliki keterampilan digital yang memadai dapat menghadapi kesulitan dalam mengikuti perkembangan digital dan memanfaatkannya secara optimal (Floridi, 2013). Ketimpangan digital dapat mempengaruhi kesempatan, kemandirian, dan partisipasi mereka

dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital.

Generasi Z menghadapi berbagai kendala dan tantangan dalam menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari mereka diantaranya (Hampton, et al., 2011) ;

a. Kesulitan Memfilter dan Memverifikasi Informasi

Generasi Z tumbuh dengan akses mudah ke informasi melalui internet dan media sosial. Namun, mereka seringkali menghadapi kesulitan dalam memfilter dan memverifikasi kebenaran informasi yang mereka temui. Tantangan ini disebabkan oleh jumlah besar konten yang tersedia, termasuk berita palsu, informasi tidak akurat, dan opini yang tidak berdasar. Kurangnya keterampilan dalam memverifikasi informasi dapat mempengaruhi pemahaman mereka tentang isu-isu kritis dan kepentingan publik.

b. Tekanan untuk Tampil dan Bersosialisasi Online

Generasi Z sering menghadapi tekanan untuk tampil dan bersosialisasi secara online. Dorongan untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan dari teman sebaya atau mengikuti tren media sosial dapat mengaburkan batasan etika digital. Mereka mungkin tergoda untuk menyebarkan konten yang tidak pantas atau mengabaikan privasi mereka demi mendapatkan popularitas.

c. Kurangnya Kesadaran akan Dampak Negatif

Beberapa anggota generasi Z mungkin kurang menyadari dampak negatif dari perilaku online yang tidak etis. Mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami implikasi jangka panjang dari tindakan seperti cyberbullying atau pelanggaran privasi. Kurangnya kesadaran akan konsekuensi dari tindakan online dapat menghambat perkembangan etika digital mereka.

d. Kurangnya Pembekalan dan Pendidikan Etika Digital

Meskipun generasi Z tumbuh dalam era digital, mereka seringkali kurang dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam hal etika digital. Pendidikan formal tentang etika digital masih

terbatas, sehingga generasi Z mungkin tidak memiliki panduan yang jelas tentang bagaimana bertindak secara etis dalam lingkungan digital .

e. Tantangan dalam Menghadapi Tindakan Negatif Online

Generasi Z juga dihadapkan pada tindakan negatif online seperti cyberbullying. Mereka mungkin merasa sulit untuk menghadapi dan melawan tindakan tersebut karena mereka terjebak dalam lingkaran sosial yang melibatkan banyak orang. Kurangnya dukungan dan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi tindakan negatif online dapat menghambat perkembangan etika digital mereka. Untuk mengatasi kendala dan tantangan ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif. Hal ini meliputi peningkatan kesadaran dan pemahaman tentang etika digital melalui pendidikan formal, melibatkan orang tua dan pendidik dalam pembelajaran etika digital, serta memberikan sumber daya dan dukungan yang memadai untuk menghadapi tindakan negatif online

Setiap perkembangan tentu memiliki dan menghadapi sebuah resiko dan tantang, sehingga penting bagi generasi Z untuk memiliki pemahaman tentang perlindungan diri secara online, penggunaan yang bertanggung jawab, dan penanganan cyberbullying. Pendidikan dan dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga, sekolah, dan lembaga masyarakat, juga penting dalam melindungi generasi Z dari risiko penyalahgunaan teknologi digital.

5. Pengertian Media Sosial

Media sosial merujuk pada platform-platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan menjalin hubungan dengan orang lain melalui internet. Dalam konteks ini, media sosial menyediakan berbagai layanan yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi, berbagi informasi, mengunggah foto dan video, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial secara online (Jenkins, 2009).

Media sosial memungkinkan pengguna untuk membuat profil pribadi atau halaman bisnis yang dapat diakses oleh orang lain. Pengguna dapat terhubung dengan teman, keluarga, atau bahkan orang asing melalui jaringan sosial yang terbentuk di platform tersebut. Mereka dapat saling berinteraksi melalui pesan pribadi, komentar, atau menyukai (*like*) konten yang diposting. Pada media sosial, pengguna memiliki kontrol penuh atas konten yang mereka bagikan. Mereka dapat mengunggah foto, video, atau tulisan, dan memilih siapa yang dapat melihatnya. Selain itu, media sosial juga memungkinkan pengguna untuk mengikuti halaman-halaman atau grup-grup yang sesuai dengan minat mereka, sehingga mereka dapat terus memperoleh konten yang relevan dan terkini (Ito, 2008).

Media sosial bukan hanya digunakan untuk interaksi sosial, tetapi juga menjadi sarana untuk berbagi informasi dan mendapatkan berita terkini. Pengguna dapat mengikuti akun-akun berita, organisasi, atau tokoh publik yang mereka minati untuk mendapatkan informasi terbaru tentang topik yang diminati. Hal ini memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam diskusi tentang berbagai isu dan memperoleh sudut pandang yang beragam. Namun, penggunaan media sosial juga memiliki beberapa risiko. Konten yang diposting di media sosial dapat dengan cepat menyebar, termasuk konten yang tidak akurat atau berita palsu (Kaplan, 2010). Selain itu, ada juga risiko privasi yang perlu diperhatikan, karena pengguna sering kali harus memberikan informasi pribadi mereka saat membuat akun atau berinteraksi dengan orang lain di platform tersebut.

Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari banyak orang. Penggunaan media sosial dapat memberikan manfaat dalam membangun hubungan sosial, mempromosikan bisnis atau organisasi, serta memperoleh akses cepat dan mudah terhadap informasi terkini. Namun, penting bagi pengguna untuk mengenali risiko dan mengambil langkah-langkah yang tepat untuk menjaga keamanan dan privasi mereka saat menggunakan media sosial.

6. tor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyebaran Berita Palsu Pada Media Sosial

Menurut Ruri Rosmalinda (2017) menjelaskan bahwasannya penyebab munculnya berita palsu adalah karena beberapa factor diantaranya, kemudahan bagi masyarakat dalam memiliki alat komunikasi yang modern dan murah, dalam hal ini adalah penggunaan smartphone sebagai media pencarian informasi, masyarakat mudah terpengaruh oleh isu-isu yang belum jelas tanpa memverifikasi atau mengkonfirmasi kebenaran informasi/berita tersebut, sehingga langsung melakukan tindakan share informasi yang belu jelas kebenarannya, serta kurangnya minat membaca, sehingga ada kecenderungan membahas berita tidak berdasarkan data akurat, hanya mengandalkan daya ingat atau sumber yang tidak jelas. Sedangkan menurut Bramy Biantoro (2016) menjelaskan bahwa pihak yang menyebarkan berita hoax ini memiliki tujuan, salah satunya adalah untuk menggiring opini masyarakat dan kemudian membentuk persepsi yang salah terhadap suatu informasi yang sebenarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi penyebaran berita palsu meliputi sejumlah variabel yang dapat memengaruhi cara dan tingkat penyebaran berita palsu (Ito, et al. 2008). Berikut adalah penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut:

- a. Keterhubungan Digital dan Akses Mudah ke Informasi: Perkembangan teknologi digital dan konektivitas yang luas memungkinkan berita palsu tersebar dengan cepat dan mudah melalui berbagai platform online. Akses mudah ke internet memungkinkan penyebaran berita palsu melalui media sosial, situs web, dan aplikasi pesan instan.
- b. Algoritma dan Filterisasi Konten: Algoritma yang digunakan oleh platform media sosial dan mesin pencari dapat mempengaruhi cara berita disajikan kepada pengguna. Jika algoritma didesain untuk memprioritaskan konten yang kontroversial atau mendapat interaksi yang tinggi, berita palsu dapat lebih mudah menyebar dan mendapatkan perhatian yang lebih besar (Bckhuri, 2020).

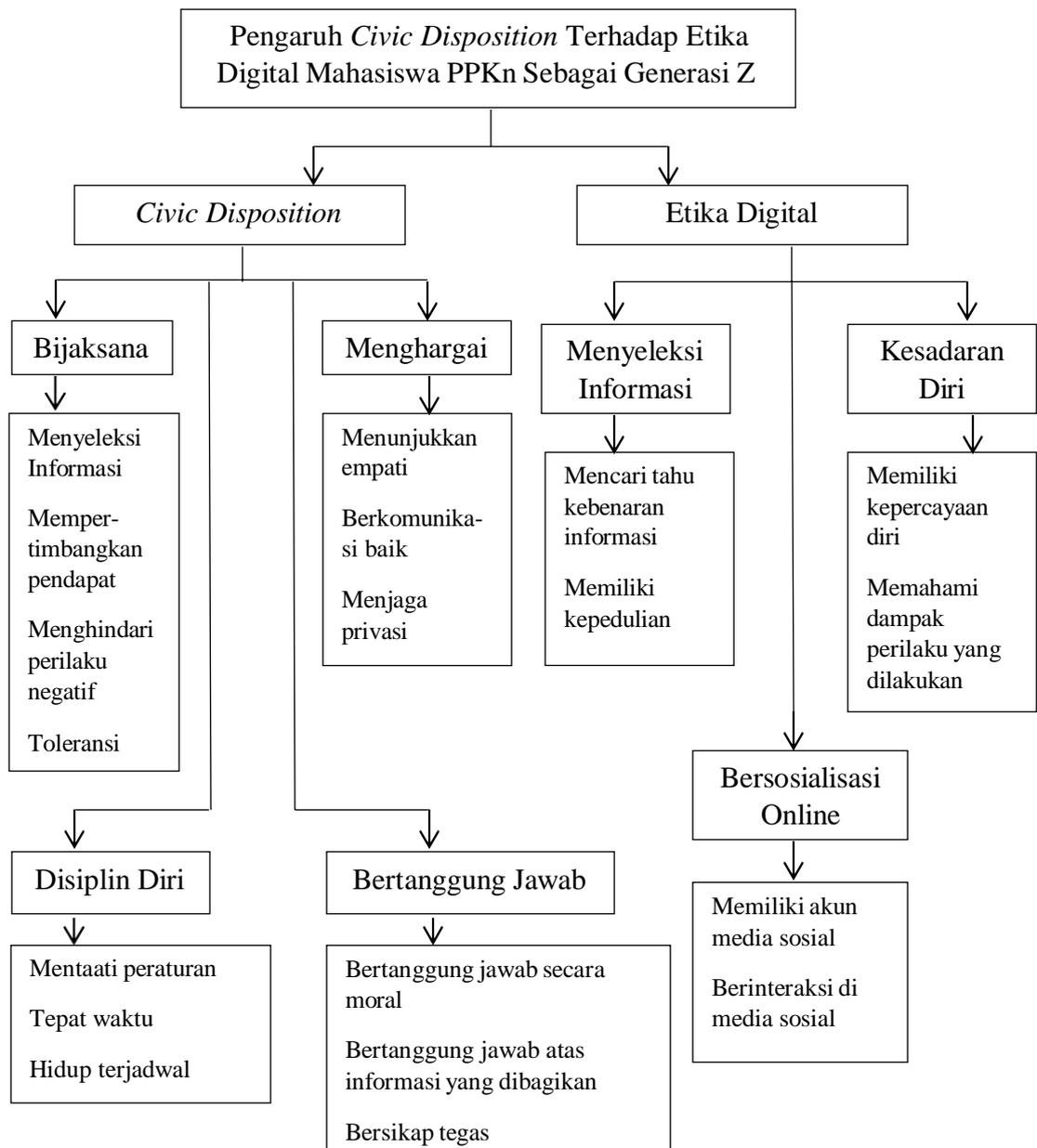
- c. Dukungan dan Partisipasi Pengguna: Peran pengguna dalam menyebarkan berita palsu juga signifikan. Ketika pengguna secara aktif menyebarkan berita palsu melalui berbagi ulang, komentar, atau like, penyebaran berita palsu dapat menjadi viral. Keterlibatan pengguna dalam menyebarkan berita palsu dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kepercayaan, bias, afiliasi politik, dan motivasi pribadi.
- d. Ketidaktahuan dan Ketidakmampuan Mengidentifikasi Berita Palsu: Ketidaktahuan atau kurangnya keterampilan dalam mengenali berita palsu dapat mempengaruhi penyebaran berita palsu. Beberapa orang mungkin tidak menyadari bahwa berita yang mereka bagikan adalah berita palsu karena sulit membedakannya dengan berita yang sah. Ketidakmampuan untuk memeriksa kebenaran atau validitas berita dapat mengakibatkan penyebaran berita palsu yang lebih luas (Lenhart, 2015).
- e. Keberagaman Media dan Filter Bubble: Pilihan konsumsi media yang terbatas dan berada dalam filter bubble atau gelembung informasi yang sempit juga dapat mempengaruhi penyebaran berita palsu. Jika individu hanya terpapar pada pandangan dan opini yang sejalan dengan keyakinan mereka, mereka mungkin kurang kritis terhadap informasi yang bertentangan dengan pandangan mereka sendiri.
- f. Niat dan Motivasi Penyebaran Berita Palsu: Ada pula faktor niat dan motivasi di balik penyebaran berita palsu. Beberapa individu atau kelompok dapat menyebarkan berita palsu dengan maksud politik, ekonomi, atau sosial tertentu. Motivasi ini bisa melibatkan kepentingan politik, pencitraan, tujuan komersial, atau bahkan upaya untuk mempengaruhi opini publik.

Penting upaya mengatasi penyebaran informasi yang tidak benar. Dengan pemahaman yang lebih baik, upaya pencegahan dan pemutakhiran literasi media dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif.

2.2 Kerangka Pikir

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran etika digital dalam memperkuat *civic disposition* mahasiswa PPKN sebagai generasi Z di Universitas Lampung. Era digital telah mengubah cara generasi Z berinteraksi, mengakses informasi, dan terlibat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, penggunaan teknologi digital juga membawa tantangan etika, seperti penyebaran berita palsu dan *cyberbullying*. Adapun yang menjadi kerangka berpikir untuk membantu memperkuat sikap dan perilaku kewarganegaraan generasi Z sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



2.2 Hipotesis

Berdasarkan teori dari kerangka diatas maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak adanya pengaruh *civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi Z

H₁ : Adanya pengaruh *Civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi Z.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek. Dalam suatu penelitian penentuan populasi merupakan hal utama yang harus dilakukan. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2020-2023 yang berjumlah secara keseluruhan sebanyak 368 mahasiswa.

Tabel 3.1 Data Jumlah Mahasiswa PPKn

No.	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1.	2020	74
2.	2021	85
3.	2022	117
4.	2023	92
Jumlah		368

Sumber : Program Studi PPKn Universitas Lampung

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan di teliti oleh peniti (Arikunto, 2001). Menurut Arikunto (2019) menjelaskan bahwasannya apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10- 15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah 10% dari jumlah populasi yang ada serta dihitung dengan menggunakan rumus Taro Yamane sebagai berikut :

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

Keterangan :

N = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi (ditetapkan 10%)

(Riduan dan Akdon, 2009)

$$n = \frac{368}{368 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{368}{368 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{368}{3,68 + 1} = \frac{368}{4,68} = 78,63 = 79$$

Perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 79 responden. Kemudian ditentukan jumlah sampel menurut angkatan 2020- 2023 secara *proportionate 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

(Riduan dan Akdon, 2009)

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

$$\begin{aligned} 2020 &= \frac{74}{368} \times 79 = 15,8 = 16 \text{ Mahasiswa} \\ 2021 &= \frac{85}{368} \times 79 = 18,24 = 18 \text{ Mahasiswa} \\ 2022 &= \frac{117}{368} \times 79 = 25,11 = 25 \text{ Mahasiswa} \\ 2023 &= \frac{92}{368} \times 79 = 19,75 = 20 \text{ Mahasiswa} \end{aligned}$$

Tabel 3.2 Jumlah Mahasiswa PPKn

No.	Angkatan	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1.	2020	74	16
2.	2021	85	18
3.	2022	117	25
4.	2023	92	20
Jumlah		368	79

Sumber : Data Telah Diolah Oleh Peneliti Pada Bulan Agustus 2023

Berdasarkan tabel diatas, sampel pada penelitian ini yang diambil adalah sebesar 10% sehingga didapat sebanyak 79 responden sebagai sampel.

3.3. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadikan suatu sebab sebagai pengaruh didalam suatu variabel lain (Anindya, 2017). Adapun variabel bebas (*independent variabel*) pada penelitian ini adalah *Civic disposition* (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel lain (Anindya, 2017). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat (*dependent variabel*) adalah Etika digital (Y).

3.4. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

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

a. *Civic disposition* (X)

Civic disposition merujuk pada sikap, nilai, dan keterampilan yang berkaitan dengan kewarganegaraan aktif dan partisipatif. Ini mencakup kesadaran tentang isu-isu sosial dan politik, keterampilan komunikasi, kemampuan untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan, dan rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan kepentingan publik.

b. Etika Digital (Y)

Etika digital merujuk pada seperangkat prinsip dan nilai yang mengatur perilaku individu dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini melibatkan pemahaman tentang tanggung jawab, privasi, kejujuran, dan penggunaan yang bertanggung jawab terhadap informasi dan komunikasi dalam lingkungan digital. Etika digital melibatkan pemahaman tentang konsekuensi sosial, moral, dan hukum dari tindakan online serta pentingnya menghormati hak-hak dan privasi orang lain dalam interaksi digital.

2. Definisi Operasional

Menurut Basrowi dan Kasinu (2008: 179), definisi operasional berarti mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur dan dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, serta mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur. Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Civic disposition* (X)

Civic disposition, terdapat lima indikator operasional yang dapat diamati dan diukur, yaitu partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, peduli terhadap kepentingan publik, penghargaan HAM, toleransi, dan kemampuan berpikir kritis.

b. Etika Digital (Y)

Etika Digital, terdapat empat indikator operasional yang dapat diamati dan diukur, yaitu kesadaran akan privasi, perlindungan data pribadi, penggunaan yang bertanggung jawab, dan kemampuan

memverifikasi dan memfilter informasi online. Indikator-indikator ini memungkinkan peneliti untuk melihat dan mengukur tingkat etika digital yang dimiliki oleh responden.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada variabel dalam penelitian ini akan menggunakan butir-butir soal yang didalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan pengaruh *Civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi Z. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah *civic disposition* dan variabel (Y) etika digital. Selain itu, dalam mengukur variabel ini nantinya akan menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi soal. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Skala angket yang digunakan didalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* sejatinya dapat digunakan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Instrumen penelitian dalam skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kualifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat melakukan perhitungan.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Angket

Manurut 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 *Civic disposition* terhadap etika digital Mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2020, 2021, 2022 dan 2023

Penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden dapat menjawab dengan tiga alternatif jawaban (Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju), kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* pada 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).

2. Wawancara

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.

Wawancara dilakukan secara acak kepada responden mahasiswa PPKn di Program Studi PPKn Universitas Lampung. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan apabila peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam maka akan melakukan wawancara kembali. Wawancara dilakukan pada mahasiswa PPKn Angkatan 2020, 2021, 2022, 2023 secara acak untuk mendapatkan hasil data penelitian yang sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti terkait dengan variabel yang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data baik dari peserta didik, pendidik, maupun pihak sekolah. Menurut Arikunto (2010: 201), Dokumentasi adalah proses mencari dan mengumpulkan data mengenai benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Pada penelitian ini dilakukan dokumentasi untuk memperoleh data mengenai kondisi riil dilapangan terkait partisipasi mahasiswa dalam *civic disposition* dan etika digital

3.7. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas alat tes dapat diukur melalui hasil pemikiran atau validitas logis berpangkal dari kontruksi-kontruksi teori-teori yang ada sebagai landasan kerja dan standar yang valid. Dalam penelitian ini uji validitas alat tes dilakukan berdasarkan SPSS Versi 20. Setelah dinyatakan valid maka

angket tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa “reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya, dipergunakan untuk alat pengumpulan data yang menyatakan bahwa instrumen tersebut sudah baik”. Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan yaitu :

1. Menyebarkan angket dan tes untuk uji cobakan kepada 10 orang diluar responden.
2. Untuk menguji reliabelitas angket dan tes digunakan teknik belah dua atau ganjil genap.
3. Mengkorelasikan kelompok ganjil genap dengan *Korelasi Product Moment* yaitu :

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\sqrt{\{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}\} \{\sum Y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah responden/sampel

$\sum xy$ = Skor rata-rata dari X dan Y

$\sum x$ = jumlah skor item X

$\sum Y$ = jumlah skor item Y

4. Untuk menentukan reliabelitas angket digunakan rumus *Sperman Brown*, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{2(r_{gg})}{1 + (r_{gg})}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien reliabilitas seluruh tes

r_{gg} = koefisien korelasi item x dan y

5. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut :

0,90 – 1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50 – 0,89 = Reliabilitas sedang

0,00 – 0,49 = Reliabilitas rendah

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dengan mengidentifikasi data, menyeleksi dan selanjutnya dilakukan klasifikasi data kemudian menyusun data. Adapun teknik mengolah dan menganalisis data adalah sebagai berikut :

A. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket pengaruh *civic disposition* terhadap etika digital mahasiswa PPKn sebagai generasi Z. analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta presentase tingkat keberhasilan pengaruh *civic disposition* dan tingkat etika digital mahasiswa PPKn. Adapun rumus interval analisis frekuensi distributif pada penelitian ini dengan menggunakan persamaan sebagai berikut: (Hadi, 1986).

$$= \frac{N - N}{N}$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai terendah

K : Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{N}{N} \cdot 100$$

Keterangan:

P : Besarnya persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh seluruh item

N : Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

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

76%-100% : Baik

56%-75% : Cukup

40%-55% : Kurang baik

0%-39% : Tidak baik

(Arikunto, 2010)

B. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini uji prasyarat dilakukan karena analisis menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi. Selain itu hasil akhir dalam penelitian ini merupakan analisis korelasi dan analisis linier sederhana.

1.) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 20 untuk memperoleh koefisien signifikasinya. Uji yang dilakukan adalah uji *kolmogorov smirnor*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a.) Jika nilai signifikasi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- b.) Jika nilai signifikasi (Sig) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2.) Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh *civic disposition* (variabel X) dan Etika digital (Y) memiliki hubungan linear yang signifikan atau tidak. Uji linieritas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 20 untuk memperoleh koefisien signifikasinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linieritas adalah sebagai berikut:

- a.) Jika nilai Sig. > 0,05 maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b.) Jika nilai Sig. < 0,05 maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3.) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah dua atau lebih variabel populasi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk prasyarat dalam analisis independent sample t-test dan anova. Untuk membuktikan hipotesis komparatif menggunakan dasar asumsi varian (anova) adalah varian dari populasi sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 20 untuk memperoleh koefisien signifikasinya. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a.) Jika nilai Sig. > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dua atau lebih kelompok data adalah sama.
- b.) Jika nilai Sig. < 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dua atau lebih kelompok data adalah tidak sama.

C. Analisis Data

1.) Uji Regresi Linier Sederhana

Guna mengetahui nilai signifikansi dari pengaruh *civic disposition* (X) sebagai variabel bebas dengan etika digital (Y) sebagai variabel terikat maka dilakukan uji regresi linier sederhana menggunakan daftar

analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier data hasil dari analisis regresi. Sehingga besarnya pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y dapat ditentukan

2.) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya peran positif yang signifikan dari *civic disposition* (X) sebagai variabel bebas terhadap etika digital (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dan dilakukan menggunakan alat bantu SPSS 20. Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

Y : Subjek pada variabel independen.

X : Prediktor.

a : Harga Y ketika harga X=0 (harga konstanta).

b : Koefisien regresi.

(Sugiyono, 2019)

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1.) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil (<) dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh *civic disposition* (X) dalam memperkuat etika digital (Y).
- 2.) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar (>) dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh *civic disposition* (X) dalam memperkuat etika digital(Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, terdapat beberapa kriteria yang harus dilakukan diantaranya:

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

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan mengenai Pengaruh *Civic Disposition* Terhadap Etika Digital dapat disimpulkan bahwasannya Pengaruh *Civic Disposition* Terhadap Etika Digital Mahasiswa PPKn Sebagai Generasi Z dengan presentase sebesar 39,4 %. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator bijaksana, demokrasi, kreatif dan bertanggung jawab yang tercapai sehingga mahasiswa PPKn mampu memiliki sikap dalam hal mempertimbangkan pendapat, menghindari perilaku negatif, memberikan informasi yang valid, membuktikan kebenaran informasi, berpartisipasi aktif serta teliti terhadap informasi sehingga mahasiswa dapat menyeleksi informasi, kesadaran diri atau memahami dampak perilaku yang dilakukan serta bersosialisasi online. Sedangkan 60,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti kesadaran diri, kepedulian sosial dan lingkungan masyarakat.

5.2 Saran

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

1. Bagi Program Studi PPKn

Diharapkan dapat terus memberikan konten pembelajaran mahasiswa yang dapat meningkatkan *civic disposition* dan pemahaman etika digital mahasiswa sebagai generasi Z yang paling intensif berinteraksi menggunakan sosial media dalam kehidupannya.

2. Bagi Mahasiswa PPKn

Diharapkan dapat terus meningkatkan pemahaman dan pentingnya memiliki etika digital dalam bersosial media sebagai upaya mendukung terciptanya sosial media yang aman dan ramah untuk digunakan dalam bersosial media.

3. Bagi Akademisi

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti penelitian ini lebih lanjut terkait dengan *Civic Disposition* Terhadap Etika atau pada variabel terkait lainnya, serta mengkaji lebih banyak lagi sumber referensi yang berkaitan dengan hasil penelitiannya agar bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Yanzi, H. 2013. Model pengembangan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis multikultur dalam rangka menanamkan nilai-nilai ham dan demokrasi. *Jurnal Media Komunikasi FPIPS*, 12(2), 1-16.
- Adha, M. M., & Nurmalisa. 2016. Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 64-71
- Adha, M. M. & Ulpa, E. P. 2020. Pendidikan Karakter : Aktivitas Sukarelawan Muda Era Modern Bekerja Secara Daring dan Luring di Lokasi Cultural Event. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn*, 07(2)
- Adha, M. M., & Perdana. 2020. Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. 89-101
- Adha, M. M., & Supriyono. 2020. Penguatan Karakter Empati Mahasiswa Kebidanan Melalui Metode Sosiodrama pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- Adha, M. M., Yanzi, H., Rohman, Suntoro, I. 2020. Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Aplikasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 7(2)
- Adha, M. M., Lestari, V., Wardani, R., Winarningsih, W. 2021. Penguatan Civic Virtue Pada Pembelajaran PPKN Dalam Rangka Menghadapi Era Society 5.0.
- Akbar, S. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Atika, Kholifah, N., Nurrohmah, S., & Purwiningsih, R. 2020. Eksistensi motif batik klasik pada generasi z. *Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 8(2), 141–144.
- Al-Rahmi, W. M., Othman, M. S., Yusof, S. K. S., & Musa, S. 2017. The Impact of Social Media Use on Academic Performance among University Students: A Pilot Study. *Journal of Information Systems Research and Innovation*, 4(1), 1-10.
- American Library Association. 2017. *Digital Literacy, Libraries, and Public Policy: Report of the Office for Information Technology Policy's Digital Literacy Task Force*.
- Aprilia, A. 2023. Sosialisasi Etika Bermedia Digital untuk Masyarakat Desa Cilayung Jatinangor. Dharma Saintika: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 6–12.
- Ardianto, E. 2018. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn): Konsep, Teori, dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Barhate, B., & Dirani, K. M. 2022. Career aspirations of generation z: A systematic literature review. *European Journal of Training and Development*, 46(1), 139–157.

- Bennett, L. W. 2008. *Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth*. Cambridge: The MIT Press.
- Boyd, D. 2014. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Boyd, D., & Ellison, N. 2008. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Brough, M., Lapsansky, C., Gonzalez, C., Stokes, B., & Bar, F. 2018. Mobile Voices: Design as a method to explore the possibilities and limitations of community participation. *Mobile Media & Communication*, 6(2), 247–265.
- Chen, W., & Chu, H. 2014. Understanding the Influence of Social Media on People's Life Satisfaction through Social Comparison: A Facebook Experiment. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(10), 654-661.
- Desi Setiawati, Mayasari., 2021. Pengaruh Soft Skill dan Hard Skill Terhadap Kesiapan Kerja Lulusan SMA Negeri 3 Kota Jambi Di Masa Pandemi Covid 19. *SJEE: Scientific Journals of Economic Education*, 5(1), 23-35.
- Dwyer, C., Hiltz, S. R., & Passerini, K. 2007. *Trust and Privacy Concern Within Social Networking Sites: A Comparison of Facebook and MySpace. Proceedings of the Thirteenth Americas Conference on Information Systems*, Keystone, 30.
- Ennis, R. H. 1987. A Taxonomy of Critical Thinking Dispositions and Abilities. In J. B. Baron & R. J. Sternberg (Eds.), *Teaching Thinking Skills: Theory and Practice*. New York: W. H. Freeman.
- Ess, C. 2009. *Digital Media Ethics*. Cambridge: Polity Press.
- European Commission. 2010. *Digital Competence for Lifelong Learning*. Brussels: European Commission.
- Floridi, L. 2013. *The Ethics of Information*. Oxford: Oxford University Press.
- Fung, A. 2015. *Civic dispositions as Habits of the Heart: Making Democracy Work in the 21st Century*. *Citizenship Studies*, 19(6-7), 762-780.
- Gabrielova, K., & Buchko, A. A. 2021. Here comes generation Z: Millennials as managers. *Business Horizons*, 64(4), 489–499.
- Gentina, E. 2020. *Generation z in Asia: A research agenda*. In E. Gentina & E. Parry (Eds.), *What the experts tell us about South East Asia: Dynamics, differences, digitalization* (pp. 3–19).
- Francis, T., & Hoefel, F. 2018. „True gen’: *Generation Z and its implications for companies*. McKinsey & Company, 10.
- Fuad.,Effendi.,& Roem. 2021. Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi Z di era digital. *Jurnal Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69-87
- Hampton, K. N., Goulet, L. S., Rainie, L., & Purcell, K. 2011. *Social Networking Sites and Our Lives: How People's Trust, Personal*

Relationships, and Civic and Political Involvement are Connected to Their Use of Social Networking Sites and Other Technologies. Pew Research Center.

- Harahap, S. K. 2022. Sosialisasi Etika Penggunaan dan Penyalahgunaan Media Sosial di Kalangan Generasi Muda. *Jurnal PKM Journal Liaison Academia and Society (J-LAS)* , 2(4), 132–137.
- Harris, A. 2015. *Children, Citizenship, and Environment: Nurturing a Democratic Imagination in a Changing World.* New York: Routledge.
- Hermida, A., Fletcher, F., Korell, D., & Logan, D. 2012. Share, Like, Recommend: Decoding the Social Media News Consumer. *Journalism Studies*, 13(5-6), 815-824.
- Hidayah, Y., & Sunarso. 2017. Penguasaan Civic Skill Aktivis Badan Eksekutif Mahasiswa (Studi Di Universitas Negeri Yogyakarta). *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* , 4(2), 153–164.
- Himma, K. E. 2007. Web 2.0 and Philosophy of Web Publishing. *Ethics and Information Technology*, 9(4), 259-277.
- Hinduja, S., & Patchin, J. 2018. *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying.* Thousand Oaks: Corwin.
- Howe, N., & Strauss, W. 2000. *Millennials Rising: The Next Great Generation.* Vintage.
- Ito, M., et al. 2008. *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project.* Chicago: The MacArthur Foundation.
- Jenkins, H., et al. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.* Cambridge: The MIT Press.
- Johnson, D. G. 2009. *Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing.* Boston: Cengage Learning.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. 2010. *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media.* *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Koc, M., & Bakırcı, H. 2020. Investigating Digital Ethical Behaviors of University Students. *International Journal of Ethics in Social Sciences*, 8(2), 279-293.
- Koltay, T. 2017. Fake News and the Digital Transformation of Journalism. *Information Communication & Society*, 20(11), 1669-1685.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. 2014. Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137.
- Kupperschmidt, B. R. 2000. Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management. *The Health Care Manager*, 19(1), 65-76.
- Kyrousi, A. G., Tzoumaka, E., & Leivadi, S. 2022. Business employability for

- late millennials: exploring the perceptions of generation Z students and generation X faculty. *Management Research Review*, 45(5), 664- 683.
- Lenhart, A. 2015. *Teens, Social Media & Technology Overview 2015*. Pew Research Center.
- Levinson, M. 2012. Understanding Civic Education: Theoretical and Practical Considerations. In M. Print & A. Sarre (Eds.). *Education, Democracy and the Moral Life*, 37-52.
- Likert, R. 1932. *A technique for the measurement of attitudes*. *Archives of Psychology*, 140, 1-55.
- Limbu, Y. B., Hwang, Y., & Kim, S. 2019. Developing Ethical Decision- Making Skills through Digital Ethical Dilemmas. *Computers & Education*, 142, 103656.
- Livingstone, S., & Helsper, E. 2007. Gradations in Digital Inclusion: Children, Young People and the Digital Divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696.
- Livingstone, S., & Helsper, E. 2008. Parental Mediation and Children's Internet Use: A Longitudinal Analysis. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Loader, B., et al. 2014. *The Civic Web: Young People, the Internet, and Civic Participation*. Cambridge: The MIT Press.
- Lyons, S., & Kuron, L. 2014. Generational differences in the workplace: A review of the evidence and directions for future research. *Journal of Organizational Behavior*, 35(1), 139–157.
- McCrandle. 2014. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generation*. McCrandle Research.
- Melisa, M., Darmawan, C., & Sunatra, S. The Founding Of Corruption Convicts To Develop *Civic disposition*. *Jurnal Civicus*, 15(1).
- Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, 65(1), 17-37.
- Moor, J. H. 1985. What is Computer Ethics? *Metaphilosophy*, 16(4), 266-275.
- Mulyono, B. 2017. Reorientasi *civic disposition* dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218.
- Nurfitrianti, M., Sumiyati, & Widjajanta, B. 2018. Gambaran Komunikasi Kerja, Kepuasan Kerja Dan Kinerja Karyawan Toserba Yogya Cabang Sunda Bandung. *Journal of Business Management Education*, 1(3), 52-62.
- O'Reilly, T. 2005. What Is Web 2.0? Design Patterns and Business
- Oulasvirta, A., Rattenbury, T., Ma, L., & Raita, E. 2012. Habits make smartphone use more pervasive. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1), 105–114.

- Palfrey, J., & Gasser, U. 2008. *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. Basic Books.
- Pennycook, G. 2018. *The Cultural Politics of Fake News: Moral Boundaries and Political Communication*. London: Oxford Research Encyclopedia of Communication
- Permana, I. K. 2021. Peran generasi z untuk bela negara serta pemahaman pancasila dalam berbangsa dan bernegara. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Studi Media*, 6(2), 160–167.
- Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1- 6.
- Print, M., & Sarre, A. (Eds.). 2012. *Education, Democracy and the Moral Life*. Netherlands: Springer.
- Primasari, A., & Yuniarti, K. W. 2012. What make teenagers happy? An exploratory study using indigenous psychology approach. *International Journal of Research Studies in Psychology*, 1(2), 53–61.
- Putnam, R. D. 2000. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Putri, S. A. P. 2012. Karir dan pekerjaan di masa dewasa awal dan dewasa madya. *Ilmiah Informatika*, 3(3), 193–212.
- Rheingold, H. 2008. *Using Participatory Media and Public Voice to Encourage Civic Engagement*. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Rosen, L. D., Mark Carrier, L., & Cheever, N. A. 2013. Facebook and Texting Made Me Do It: Media-induced Task-switching while Studying. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948-958.
- Scolari, C. A., González-Esteban, J. L., & Guerrero-Pico, M. 2019. Simulation Games as a Methodology to Evaluate Media and Information Literacy: The Case of Fake News. *Journal of Media Literacy Education*, 11(2), 1-18.
- Selwyn, N. 2014. Digital Distractions: Revisited Students' Use of Digital Devices in the Classroom. *Learning, Media and Technology*, 39(4), 564- 573.
- Septiana, T. 2020. Pembinaan *civic disposition* berbasis nilai-nilai kemanusiaan pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kota Sukabumi. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 18(1).
- Smith, A., & Anderson, M. 2018. *Social Media Use in 2018*. Pew Research Center.
- Stahl, B. C., et al. 2017. The Ethical Impact Assessment of Research and Innovation: A Reflection. *Journal of Responsible Innovation*, 4(1), 1-8.
- Subrahmanyam, K., Smahel, D., & Greenfield, P. 2006. *Connecting Developmental Constructions to the Internet: Identity Presentation and*

Sexual Exploration in Online Teen Chat Rooms. *Developmental Psychology*, 42(3), 395-406.

- Sudrajat, A. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, M. 2020. Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25-34.
- Syahfitri Siregar, R., & Matang. 2023. *Indonesia Era Globalisasi: Peran Dan Tantangan Generasi Kedua Digital Native*.
- Tapscott, D. 2009. *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. McGraw-Hill Education.
- Tavani, H. T. 2011. *Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Torney-Purta, J., Lehmann, R., Oswald, H., & Schulz, W. 2001. *Citizenship and Education in Twenty-Eight Countries: Civic Knowledge and Engagement at Age Fourteen*. Amsterdam: IEA.
- Trianto, M. 2018. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Valkenburg, P. M., Peter, J., & Schouten, A. P. 2006. Friend Networking Sites and Their Relationship to Adolescents' Well-Being and Social Self-Esteem. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(5), 584-590.
- Verba, S., Schlozman, K. L., & Brady, H. E. 1995. *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wardhani, D. A. T., & Fitriyasari, S. 2021, July. The Dilemma of Civic Education Online-Based Learning: Student-Teacher-Parent Relationship (STPR) on The Efforts to Improve Student's *Civic disposition* During The Covid-19 Pandemic. In *ICHELSS: International Conference on Humanities, Education, Law, and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 189-200).
- Westheimer, J., & Kahne, J. 2004. What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237-269.
- Zorn, 2017. Zorn, R. L. 2017. *Coming in 2017: A New Generation of Graduate Students—The Z Generation*. *College and University*, 92(1), 61.