

**PENGARUH *SELF CONTROL* TERHADAP PERILAKU  
*DIGITAL CITIZENSHIP* PADA MAHASISWA  
PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Deva Diani**

**NPM 2213032056**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

**PENGARUH *SELF CONTROL* TERHADAP PERILAKU  
*DIGITAL CITIZENSHIP* PADA MAHASISWA  
PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh**

**Deva Diani**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH *SELF CONTROL* TERHADAP PERILAKU DIGITAL CITIZENSHIP PADA MAHASISWA PPKn UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

Deva Diani

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Self Control* terhadap perilaku *Digital Citizenship* pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2023 dan 2024. Teknik pokok pengumpulan data menggunakan angket serta data pendukung yaitu wawancara. Teknik dalam menganalisis data pada penelitian ini yakni menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship* mahasiswa PPKn Universitas Lampung yang diperoleh dari indikator *behavioral control*, *cognitive control*, dan *decisional control*. *Self control* memengaruhi perilaku *digital citizenship* melalui tiga indikator utama yaitu *behavioral control* (mengendalikan tindakan impulsif seperti komentar kasar atau penyebaran hoaks), *cognitive control* (berpikir kritis untuk menilai informasi sebelum disebarkan), dan *decisional control* (mengambil keputusan etis seperti menghindari plagiarisme atau pelanggaran privasi).

Adanya pengaruh tersebut, maka menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *self control* yang dimiliki oleh mahasiswa, semakin meningkat juga perilaku *digital citizenship* mereka. Hal ini menguatkan pentingnya penguatan kontrol diri (*self control*) sebagai landasan dalam membangun kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab di kalangan mahasiswa.

**Kata Kunci :** *Digital Citizenship*, Mahasiswa PPKn, *Self Control*

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF SELF CONTROL ON DIGITAL CITIZENSHIP BEHAVIOR IN PPKn STUDENTS OF THE UNIVERSITY OF LAMPUNG***

***By***

**Deva Diani**

*This study aims to determine how pengaruh Self Control influences the perilaku Digital Citizenship of Mahasiswa PPKn Universitas Lampung. The method used is descriptive with a quantitative approach. The subjects of this study are mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2023 dan 2024. The main data collection technique used is angket along with supporting data from wawancara. The data analysis technique in this study uses uji regresi linier sederhana with the assistance of SPSS version 25. Based on the results of this study, it shows that there is an influence of self control on the digital citizenship behavior of PPKn students at the University of Lampung, obtained from the indicators of behavioral control, cognitive control, and decisional control. Self control affects digital citizenship behavior through three main indicators, namely behavioral control (controlling impulsive actions such as harsh comments or spreading hoaxes), cognitive control (critical thinking to evaluate information before spreading it), and decisional control (making ethical decisions such as avoiding plagiarism or privacy violations). With this influence, it indicates that the higher the level of self control possessed by students, the more their digital citizenship behavior also increases. This strengthens the importance of enhancing kontrol diri (self control) as a foundation in building responsible digital citizenship among students.*

***Keywords: Digital Citizenship, PPKn Students, Self Control***

Judul Skripsi

: **PENGARUH *SELF CONTROL* TERHADAP  
PERILAKU *DIGITAL CITIZENSHIP* PADA  
MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Deva Diani**

NPM

: **2213032056**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

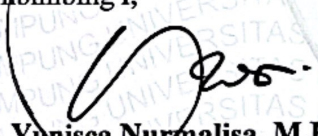
: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



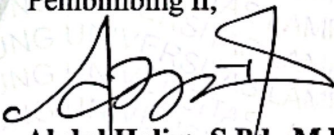
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

  
**Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

Pembimbing II,

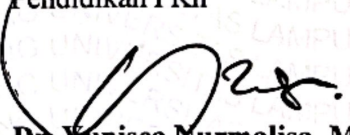
  
**Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19830505 202521 1 069

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

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

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Pkn

  
**Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

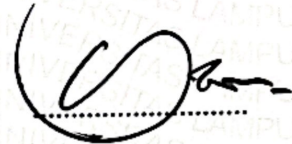


**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

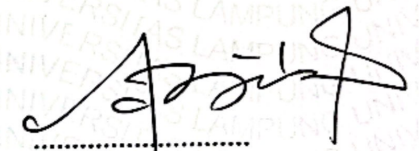
Ketua

: Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.



Sekretaris

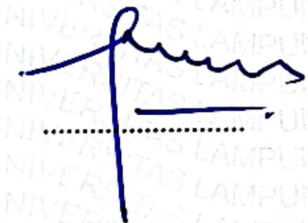
: Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP-19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Januari 2026

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Deva Diani  
NPM : 2213032056  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Rejosari. Kec. Pringsewu, Kab. Pringsewu

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, 20 Januari 2026



Deva Diani  
NPM. 2213032056

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama Deva Diani dilahirkan di Desa Rejosari, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 2 Desember 2004. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara pasangan suami istri yaitu Bapak Islah dan Ibu Suprihatin.

Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak di TK KH. Ghalib Pringsewu (lulus pada tahun 2010). Melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Rejosari (lulus pada tahun 2016). Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Pringsewu (lulus pada tahun 2019). Dan melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Pringsewu (lulus pada tahun 2022).

Pada tahun 2022 penulis tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Penulis semasa kuliah pernah mengikuti organisasi kampus yaitu Forum Pendidikan Kewarganegaraan (Fordika) dan PIK R Raya Universitas Lampung.

Penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tempat tujuan Solo-Yogyakarta-Jakarta tahun 2024 guna menambah pengetahuan baru. Melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Penawar Rejo Kec. Banjar Margo, Kab. Tulang Bawang. Serta penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Banjar Margo, Kec. Banjar Margo, Kab. Tulang Bawang pada tahun 2025.



## **PERSEMBAHAN**

*Dengan mengucap puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat mempersembahkan sebuah karya tulis ini sebagai bentuk bukti cinta dan baktiku kepada :*

*Kedua orang tuaku, Bapak Islah dan Ibu Suprihatin yang aku sayangi dan yang aku hormati. Terimakasih telah merawat, menjaga, serta membesarkan aku sedari kecil hingga dewasa dengan iman, penuh kasih sayang, cinta, dan perhatian yang diberikan kepadaku. Terimakasih atas semua doa yang tiada henti yang ibu dan ayah panjatkan disetiap sujud sholat untuk kesuksesanku dan akhiratku. Terimakasih telah menjadi pelindungku, pahlawanku, dan penyemangatku disetiap keadaan. Aku menjadi seorang sarjana bukan karena aku hebat, melainkan karena perjuangan dan sujud kedua orangtuaku yang menembus langit.*

*Serta*

*Almamaterku Tercinta Universitas Lampung*

## **MOTTO**

***“Allah tidak membebai seseorang melainkan dengan kesanggupannya.”***

**(Surah Al-Baqarah : 286)**

***"Hidup adalah perjalanan pembelajaran tanpa henti, setiap tantangan adalah batu pijakan menuju kemenangan."***

**(Deva Diani)**

## SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku *Digital Citizenship* Pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu saja tidak terlepas dari segala hambatan yang datang baik dari luar, maupun dari dalam diri peneliti sendiri. Berkat segala bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan masukan dari berbagai pihak yang terlibat untuk membantu menyelesaikan skripsi ini dan akhirnya segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Untuk kesempatan yang diberikan izinkan peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd, 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 Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.P.d., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedi Miswar, S.Si., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku pembimbing 1 Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing II, Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., sebagai Pembahas I. terimakasih banyak atas saran dan masukannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembahas II. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
10. 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;
11. Mahasiswa/i PPKn Angkatan 2023-2024 yang sudah membantu, memberi kelancaran dan kemudahan pada saat proses penelitian;
12. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Islah dan Ibu Suprihatin. Terimakasih atas doa, segala dukungan, baik moril maupun materil, ketulusan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku yang telah mengiringi perjalanan ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini kupersembahkan sebagai wujud bakti dan tanggung jawabku sebagai anak pertama kepada orang tuaku. Terimakasih atas segala usaha, keringat yang dikeluarkan ditiap tetesan yang tidak bisa diganti dengan apapun didunia. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat, dan senanatiassa menjaga orang tuaku tersayang dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan. Semoga Allah SWT membalas dengan syurga;
13. Teristimewa untuk ketiga adiku tersayang Devi Oktaviani, Azam Khalif Ahmad dan Alfarezel Kinan Ramadhan terimakasih untuk canda tawa, dukungan dan doa yang telah diberikan semoga selalu diberikan kesehatan,



- kelancaran dalam segala hal, menjadi kebanggaan orang tua, menjadi orang yang bermanfaat untuk sekelilingnya dan dilindungi oleh Allah SWT;
14. Seluruh keluarga besar yang telah memberi dukungan dan doa sehingga penulis diberikan kelancaran dan keberkahan;
  15. Sahabat tercinta Nurhaliza, Qorry Aina dan Hafifah Ananda Fasya terimakasih atas segala dukungan, bantuan, motivasi yang telah menemani penulis dari suka maupun duka sampai terselesaikannya skripsi ini;
  16. Teruntuk seseorang yang namanya belum bisa disebut tetapi tertulis jelas di Lauhul Mahfudz bersebelahan dengan nama penulis. Kupersembahkan skripsi ini sebagai bentuk ikhtiar penulis untuk terus memantaskan diri agar kelak dipertemukan dengan cara yang diridhoi Allah SWT;
  17. Seluruh teman-teman PPKn Angkatan 2022, terimakasih atas dukungan, bantuan serta kebersamaannya. Semoga kalian semua diberikan keberkahan, kesehatan, dan kelancaran atas semua hal;
  18. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

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

Bandar Lampung, 20 Januari 2026  
Penulis,

Deva Diani  
NPM. 2213032056

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku *Digital Citizenship* Pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

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

Bandar Lampung, 20 Januari 2026  
Penulis,

Deva Diani  
NPM. 2213032056

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>SANWACANA.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
 <b>I. PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
A. Manfaat Secara Teoritis .....	12
B. Manfaat Secara Praktis.....	12
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	13
A. Ruang Lingkup Ilmu.....	13
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	13
C. Ruang Ligkup Subjek Penelitian .....	13
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	13

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	14
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
2.1 Deskripsi Teoritis.....	15
A. Tinjauan Tentang <i>Self Control</i> .....	15
1. Pengertian <i>Self Control</i> .....	15
2. Aspek Aspek <i>Self Control</i> .....	17
3. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi <i>Self Control</i> .....	20
B. Tinjauan Tentang Perilaku.....	21
1. Pengertian Perilaku .....	21
2. Domain Perilaku .....	22
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku .....	23
C. Tinjauan Tentang <i>Digital Citizenship</i> .....	26
1. Pengertian <i>Digital Citizenship</i> .....	26
2. Karakteristik <i>Digital Citizenship</i> .....	29
3. Elemen <i>Digital Citizenship</i> .....	30
4. Tujuan <i>Digital Citizenship</i> .....	34
5. Aspek <i>Digital Citizenship</i> .....	35
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Pikir.....	39
2.4 Hipotesis.....	41
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.3 Variabel Penelitian.....	45
3.4 Definisi Konseptual Dan Operasional .....	45
A. Definisi Konseptual .....	45
B. Definisi Operasional Variabel .....	47
3.5 Rencana Pengukuran Variabel .....	49
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	49
A. Teknik Pokok .....	49
B. Teknik Penunjang.....	50
3.7 Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	50



A. Uji Validitas .....	50
B. Uji Reliabilitas .....	51
3.8 Teknik Analisis Data.....	52
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	57
A. Persiapan Pengajuan Judul.....	57
B. Penelitian Pendahuluan .....	57
C. Pengajuan Rencana Penelitian .....	58
D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data .....	58
E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian .....	59
4.2 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	65
A. Profil Program Studi PPKn Universitas Lampung .....	65
B. Visi dan Misi Program Studi PPKn Universitas Lampung .....	66
C. Keadaan Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung .....	67
4.3 Deskripsi Data Penelitian .....	68
A. Pengumpulan Data .....	68
B. Penyajian Data .....	68
4.4 Analisis Data Penelitian.....	81
A. Uji Prasyarat.....	81
A. Uji Hipotesis .....	83
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
A. <i>Self Control</i> (Variabel X).....	86
B. <i>Digital Citizeship</i> (Variabel Y).....	92
C. Pengaruh <i>Self Control</i> (X) Terhadap Perilaku <i>Digital Citizenship</i> Mahasiswa PPKn Universitas Lampung (Y).....	97
4.6 Keterbatasan Penelitian .....	101
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>103</b>
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	104

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Diagram <i>Digital Citizenship</i> .....	7
2. Data Populasi Mahasiswa PPKn Universitas Lampung .....	43
3. Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada Dua Puluh Satu Responden Diluar Sampel.....	60
4. Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada Dua Puluh Satu Responden Diluar Sampel.....	61
5. Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel X) Kepada Dua Puluh Satu Responden Diluar Sampel.....	62
6. Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel Y) Kepada Dua Puluh Satu Responden Diluar Sampel.....	64
7. Daftar Nama Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	67
8. Distribusi Frekuensi Indikator <i>Behavioral Control</i> .....	71
9. Distribusi Frekuensi Indikator <i>Cognitif Control</i> .....	71
10. Distribusi Frekuensi Indikator <i>Decisional Control</i> .....	73
11. Distribusi Frekuensi Penyajian Data <i>Self Control</i> .....	74
12. Distribusi Frekuensi Indikator <i>Digital Citizenship</i> .....	76
13. Distribusi Frekuensi Indikator <i>Digital Literacy</i> .....	77
14. Distribusi Frekuensi Indikator <i>Digital Etiquette</i> .....	79
15. Distribusi Frekuensi Penyajian Data Digital.....	80
16. Hasil Uji Normalitas Angket Penelitian .....	81
17. Hasil Uji Linieritas Angket Penelitian .....	82
18. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Angket .....	83
19. Hasil perhitungan R kuadrat menggunakan SPSS 25 .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	41
2. Keterkaitan antara variabel X dan Y .....	45
3. Indeks Koefisien Reliabilitas .....	52

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Dokumen Administrasi

Lampiran 2 Tabulasi Data Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 3 Hasil Uji Angket Kepada 66 Responden

Lampiran 4 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X

Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y

Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen, Angket dan Pedoman Wawancara

Lampiran 7 Hasil Wawancara

Lampiran 8 Hasil Analisis Data

Lampiran 9 Dokumentasi Foto, Rekaman Penelitian



## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hampir seluruh aspek kehidupan manusia di berbagai sektor telah mengalami perubahan signifikan seiring pesatnya perkembangan teknologi. Inovasi teknologi yang terus berlanjut ini mendorong dunia masuk ke periode digital. Pada era ini, masyarakat dihadapkan pada arus informasi digital yang sangat deras, sehingga tidak jarang mengalami “krisis identitas budaya” akibat sulitnya mencerna dan menyesuaikan diri dengan banyaknya data yang tersaji. Kondisi tersebut membuat banyak orang mengalami kesulitan untuk membedakan berita bohong (*hoaks*) dari informasi yang benar jika tidak melakukan *verifikasi* ulang secara cermat atas informasi yang diterima. Bidang komunikasi termasuk salah satu sektor yang secara nyata merasakan pengaruh dari transformasi digital tersebut (Budiantoro, 2017).

Perkembangan mahasiswa jika ditinjau dari sisi psikologis atau kematangan mental, maka dapat dilihat dari berbagai macam faktor, yaitu kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial atau kelompok teman sebaya. Kemampuan berinteraksi inilah yang pada tahap berikutnya berkembang menjadi keterampilan berkomunikasi sosial. Diantara bentuk wujud komunikasi sosial para mahasiswa melakukan komunikasi melalui internet yang dikenal dengan media sosial. Menurut Hurlock dan Rahmat (2017), mahasiswa umumnya berada pada masa remaja akhir hingga dewasa awal, yaitu usia sekitar 18-22 tahun. Pada fase ini, mereka mengalami perubahan dan perkembangan dalam berbagai aspek, seperti

fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Di tengah proses perkembangan tersebut, mahasiswa juga dihadapkan pada berbagai tantangan dalam *digital citizen*.

Kemajuan teknologi telah mengubah sebagian besar aspek kehidupan manusia di berbagai bidang menuju era digital. Di era ini, masyarakat dibanjiri berbagai informasi sehingga rentan mengalami gegar budaya dan kesulitan dalam memprosesnya (Budiantoro, 2017). Tanpa ketelitian, masyarakat mudah tertipu dan sulit membedakan antara informasi *hoaks* dan fakta di tengah gelombang berita digital. Praktik *verifikasi* atau *double check* terhadap informasi yang diterima menjadi sangat penting agar tak terjebak oleh informasi palsu. Salah satu bidang yang paling terasa dampaknya adalah bidang komunikasi, yang kini sangat bergantung pada teknologi. Akibatnya interaksi sosial baik secara daring maupun luring, banyak dipengaruhi oleh dinamika dan tantangan era digital.

*Digital citizenship* menjadi bukti terhadap realita yang ada dalam mengimbangi kemajuan teknologi saat ini. kemajuan teknologi telah menghadirkan istilah warga negara digital yang ditandai dengan karakteristik yaitu aktif, kritis, etis, dan bertanggung jawab, sehingga mampu memilih informasi berdasarkan fakta dan data (Pradana, 2018). Selain sisi positif dari kemajuan teknologi, kemajuan teknologi tentunya memiliki sisi lain yang cenderung negatif. sisi yang dimaksud ialah seperti disinformasi, *cyberbullying* dan penyalahgunaan teknologi lainnya. Hal-hal tersebut tak jarang terjadi dalam kalangan peserta didik sebagai akibat arus keterbukaan informasi global. *Digital citizenship* didefinisikan oleh Ribble (2017) sebagai aturan perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dengan mengacu pada penggunaan teknologi. Ribble menawarkan konsep kewarganegaraan digital dalam konteks penggunaan teknologi yang lebih besar. Menurut definisi tersebut, digital citizenship merujuk pada perilaku individu ketika berinteraksi di dunia maya, khususnya di jejaring sosial dengan bertindak secara bertanggung jawab dan sesuai dengan standar

moral dan etika yang diterima oleh masyarakat. Lebih dari sekadar kemampuan teknis *digital citizenship* meliputi pemahaman akan hak dan tanggung jawab, dampak sosial dari perilaku daring, serta pemanfaatan teknologi secara bijak dan produktif. *Good digital citizenship* di Indonesia semakin relevan seiring meningkatnya penggunaan internet, terutama di sekolah, kampus, dan lingkungan kerja, yang menjadi ruang utama interaksi masyarakat muda secara daring. Praktik *digital citizenship* tidak hanya berlaku saat mengakses media sosial, tapi juga ketika belajar *online*, mengikuti seminar *virtual*, atau bekerja dari rumah aktivitas yang semakin marak setelah penetrasi teknologi digital di Tanah Air. Menurut Mike Ribble dan Gerald Bailey dalam Rini Triastuti (2016), kewarganegaraan digital adalah elemen baik dari teknologi yang memungkinkan setiap orang untuk bekerja dan bermain di dunia digital. Praktik *digital citizenship* di Indonesia juga dipengaruhi lokasi dan akses digital masyarakat di daerah dan fasilitas pendidikan cenderung lebih mudah mendapatkan sosialisasi dan edukasi dibandingkan daerah dengan infrastruktur dan literasi digital terbatas. Tantangan utama yang dihadapi adalah masih banyaknya masyarakat dan organisasi yang belum sepenuhnya mengimplementasikan pentingnya etika digital.

*Good digital citizenship* sangat penting diangkat karena penggunaan internet telah menjadi kebutuhan primer dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan sosialisasi, sehingga menuntut kesadaran dan tanggung jawab bersama dalam bermedia digital. Tanpa pemahaman yang baik tentang etika, keamanan, dan literasi digital, pengguna internet rentan terlibat dalam penyebaran *hoaks*, pelanggaran privasi, serta perilaku tidak bertanggung jawab di dunia maya. Meningkatnya kasus *cyberbullying*, *plagiarisme*, *hate speech*, dan kejahatan *syber* adalah sebagian dampak buruk dari kurangnya praktik *good digital citizenship*, yang dapat merusak kualitas interaksi dan kepercayaan masyarakat terhadap ruang digital. Penerapan konsep ini berperan menciptakan lingkungan digital yang lebih aman, suportif, serta

mendorong komunikasi yang saling menghormati, sehingga mendukung ekosistem *online* yang sehat dan kolaboratif. Dampak positif secara nasional generasi yang melek *digital citizenship* mampu membangun budaya kritis terhadap informasi, mengurangi penyebaran berita bohong, serta memperkuat identitas sebagai warga negara digital yang cerdas dan beretika. Edukasi dan kolaborasi lintas sektor pendidikan, pemerintah, komunitas, dan individu menjadi kunci menciptakan masyarakat digital Indonesia yang lebih matang, aman, dan produktif di era disrupsi teknologi.

Berdasarkan data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 220 juta jiwa, yang artinya sebagian besar masyarakat kini aktif dalam ruang digital. Perkembangan teknologi digital di Indonesia sangat pesat. Berdasarkan hasil riset dari perusahaan riset Data Reportal bertajuk Digital 2022, Indonesia menyebutkan bahwa pada Januari 2022 perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Tema *digital citizenship* sangat penting diangkat karena tingginya penetrasi internet ini belum sepenuhnya diiringi kesadaran dan literasi digital yang memadai, sehingga nantinya rentan terjadi penyebaran *hoaks*, rendahnya kepatuhan terhadap etika digital, *plagiarisme*, ujaran kebencian, hingga *cyberbullying*. Laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2024) mencatat, sekitar 57,3% pelajar dan mahasiswa menjadi target atau pelaku *cyberbullying* di Tanah Air, yang menandakan lemahnya etika digital di kalangan muda. Akibat rendahnya budaya *digital citizenship*, konflik sosial berbasis SARA dan ekonomi digital menjadi meningkat, memicu kehancuran reputasi pribadi, institusi, dan bahkan negara. Di sisi lain apabila *good digital citizenship* diterapkan secara masif, iklim demokrasi digital dan ekonomi kreatif di Indonesia akan tumbuh sehat, menciptakan masyarakat digital yang produktif, kritis, dan inklusif. Oleh karena itu, edukasi, sosialisasi, dan kolaborasi lintas sektor



sangat dibutuhkan untuk terciptanya *good digital citizenship* yang bertanggung jawab di Indonesia.

Data empiris menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa di Indonesia saat ini berada pada kategori sedang dengan skor *Indeks Literasi Digital* Indonesia sebesar 3,54 dari skala 5 pada tahun 2022 (Kominfo, 2023). Skor tersebut, yang terdiri dari empat pilar keterampilan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital menunjukkan capaian keterampilan digital masih di bawah etika dan budaya digital, meski semuanya rata-rata masih di bawah skor 4 (Kominfo, 2023). Fakta ini penting untuk disoroti karena mahasiswa yang aktif di dunia digital seringkali hanya mahir menggunakan perangkat, namun kurang mampu berpikir kritis, serta membedakan informasi benar dan palsu (Anggraini, 2025).

Akibatnya angka penyebaran *hoaks*, *plagiarisme*, konten negatif, hingga kasus *cyberbullying* di kalangan pelajar tetap tinggi misalnya, lebih dari 1,3 juta konten negatif ditemukan beredar di media sosial Indonesia antara Oktober 2024 hingga Maret 2025, termasuk perjudian, pelecehan digital hingga penipuan digital yang korbannya mayoritas perempuan (Santoso, 2025). Penguatan literasi digital melalui pendekatan pembelajaran yang berkualitas menjadi sangat penting, agar mahasiswa tidak hanya cakap secara teknis tetapi juga cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital (Anggraini, 2025).

Media digital sebagai penyelenggara komunikasi sosial menjadi wadah bagi para oknum untuk menyebarkan konten *negative*. Kebanyakan orang sering melupakan etika komunikasi saat memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya ungkapan kasar yang sering muncul dalam interaksi media sosial, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Seharusnya etika di media sosial harus dijunjung tinggi, misalnya dengan menggunakan bahasa yang sopan saat mengobrol secara *online* dan tidak meninggalkan komentar yang tidak baik di media

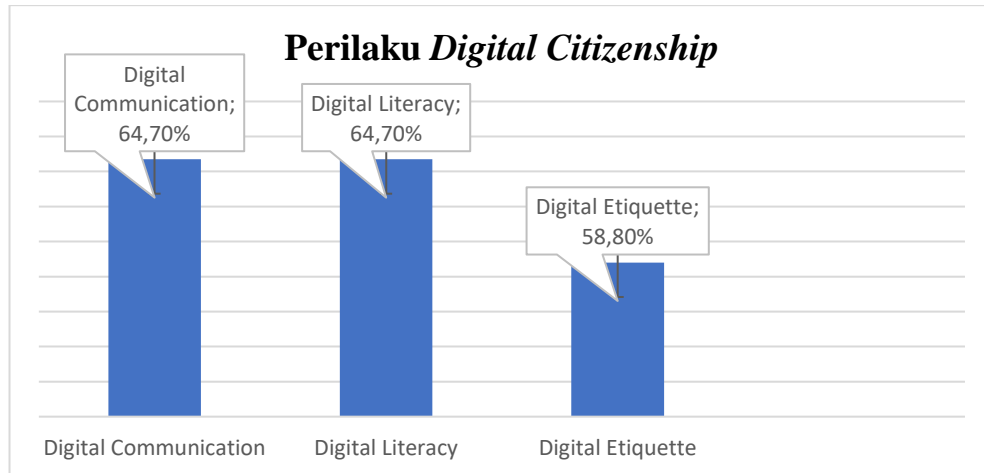
sosial seseorang. Mike Ribble dan Gerald Bailey (2007 dalam Rini Triastuti 2016) telah mengidentifikasi elemen elemen dari kewargaan digital yaitu *digital acces*, *digital commerce*, *digital communication*, *digital literacy*, *digital etiquette*, *digital law*, *digital rights and responsibilities*, *digital health and wellness*, dan *digital security*. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang diperoleh melalui angket di Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ditemukan masalah terdapat mahasiswa yang masih belum sepenuhnya mengimplementasikan *digital citizenship* secara optimal dikehidupan sehari hari khususnya pada bidang akademik yaitu *plagiarisme* berupa mengutip tugas atau karya ilmiah tanpa sumber yang jelas serta tidak *memparafrase* tulisannya.

Terdapat kurangnya *memparafrase* ulang kutipan tersebut yang tidak mendukung nilai kejujuran akademik. Kurangnya kesadaran etika digital mahasiswa bahwa perilaku mereka di media sosial seperti tindakan membagikan informasi tanpa izin dan menyebarkan percakapan yang bersifat pribadi ke oranglain serta kurangnya kesadaran akan pengendalian diri (*self control*) di ranah digital seperti beberapa mahasiswa pernah mengambil foto orang lain tanpa izin secara diam-diam. Mahasiswa masih belum sepenuhnya memahami konsep *digital citizenship* dibuktikan oleh hasil angket penelitian pendahuluan terdapat beberapa mahasiswa juga cenderung pasif dan hanya menjadi “*silent riders*” dalam diskusi partisipasi *online* dalam ranah digital. *Good digital citizenship* yang seharusnya adalah perilaku individu dalam menggunakan, memahami, dan berinteraksi dengan teknologi digital secara bertanggung jawab, etis, dan positif (Ribble et al., 2015).

Secara teori, *digital citizenship* merupakan integrasi antara literasi digital, etika berinternet, dan kapasitas individu untuk berkolaborasi serta berkomunikasi secara sehat dan produktif di ruang maya (Ribble & Bailey, 2007). Praktik ini tidak hanya menuntut pemahaman teknis, tetapi juga

kesadaran akan hak dan kewajiban, serta tanggung jawab moral dalam setiap aktivitas *online* (Jones & Mitchell, 2016).

**Tabel 1. Diagram Digital Citizenship**



Sumber : Hasil kuisisioner penelitian pendahuluan, 2025

Didukung oleh data penelitian pendahuluan yang diperoleh melalui angket menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa belum sepenuhnya menerapkan prinsip *digital citizenship*, khususnya dalam penulisan tugas dan karya ilmiah. Masih ditemukan perilaku *plagiarisme*, misalnya mengutip atau menyalin materi dari sumber lain tanpa mencantumkan referensi secara jelas, sebagian mahasiswa mengakui bahwa dalam pengerjaan tugas, proses sitasi dan *parafrase* sumber belum sepenuhnya menjadi kebiasaan yang rutin diterapkan dan hanya dilakukan kadang-kadang hal ini merupakan salah satu masalah *digital literacy*. Ditemukan adanya membagikan informasi tanpa klarifikasi izin pemilik, serta diskusi pribadi berupa *chat* yang sifatnya pribadi yang dibagikan di luar konteks semula dan beberapa mahasiswa juga menyatakan pernah memfoto orang lain tanpa persetujuan pihak terkait yang merupakan masalah dari *digital etiquette*. Dalam ruang digital pola partisipasi mahasiswa cenderung pasif dengan sebagian memilih mengambil peran sebagai *observer* daripada aktif terlibat diskusi digital hal ini merupakan salah satu masalah dalam *digital communication*. Dan mahasiswa belum sepenuhnya memahami konsep *digital citizenship* secara mendalam.

*Self control* yang seharusnya di dunia maya adalah kemampuan individu untuk menahan dorongan *impulsif* agar tidak menuliskan komentar *negatif*, sehingga perilaku *online* tetap sesuai norma sosial dan tidak merugikan orang lain. Namun berdasarkan data lapangan, sebanyak 58,8% individu masih kurang sadar akan pentingnya *self control*, yang terlihat dari maraknya komentar *negatif* di *platform online*. Artinya, banyak orang belum mampu mengendalikan emosi dan *impuls* saat berinteraksi di media sosial, sehingga perilaku negatif lebih mudah muncul.

Penelitian sebelumnya oleh Andika dan Susanto (2022) menunjukkan bahwa pemahaman konsep *digital citizenship* di kalangan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia masih belum menyeluruh, khususnya terkait tanggung jawab dalam menggunakan teknologi di lingkungan kampus. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa sering kali belum sadar akan pentingnya etika digital dalam aktivitas sehari-hari, seperti menghargai privasi dan kejujuran akademik saat memanfaatkan sumber informasi daring. Temuan serupa oleh Dewi dan Prasetyo (2021) penerapan etika digital seperti kejujuran akademik dan penghargaan terhadap privasi saat berselancar di dunia maya masih terbilang rendah dan menjadi tantangan bersama di lingkungan pendidikan tinggi. Sementara itu Penelitian Putri dan Santoso (2021) secara umum menemukan bahwa tingkat etika digital di kalangan mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia termasuk kategori rendah, sehingga perilaku seperti *plagiarisme*, pelanggaran privasi, dan partisipasi pasif masih kerap ditemukan. Kurangnya literasi digital dan edukasi mengenai etika berinternet menjadi salah satu faktor utama penyebab isu ini. Penguatan edukasi *digital citizenship* dan penanaman nilai-nilai etika bermedia di lingkungan kampus sangat penting untuk menumbuhkan warga digital yang bertanggung jawab.

Variabel *good digital citizenship* menjadi sangat penting untuk diangkat karena teknologi digital kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari

kehidupan akademik dan sosial mahasiswa. Pesatnya perkembangan teknologi menuntut mahasiswa tidak hanya pandai menggunakan gawai, tetapi juga mampu mengakses, memahami, dan menciptakan konten digital secara kritis, produktif, dan aman. Literasi digital yang meliputi pemahaman, keamanan, etika, budaya, serta keterampilan membuat konten digital menjadi kunci utama dalam membentuk warga digital yang bertanggung jawab dan mampu berperan aktif di masyarakat maya. Faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi minimnya implementasi *digital citizenship* yaitu kurangnya pemahaman mahasiswa tentang konsep *digital citizenship* secara mendalam, teknik penulisan ilmiah, serta pelanggaran *plagiarisme* (melakukan *copy-paste* tanpa menyebutkan sumber asli), Lemahnya keterampilan menulis ilmiah. Kemajuan dan kemudahan teknologi, akses internet yang mudah dan kecanggihan teknologi memudahkan mahasiswa mengakses informasi sekaligus memudahkan tindakan *plagiarisme*. Penggunaan aplikasi *AI* juga berpotensi meningkatkan kasus *plagiarisme* karena mahasiswa dapat menghasilkan karya secara instan tanpa memahami kontennya, Rendahnya integritas akademik, motivasi belajar, serta sikap apatis terhadap etika penulisan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi masalah *good digital citizenship* pada mahasiswa.

Menurut Goldfried dan Merbaum arti *self control* yaitu kemampuan individu untuk dapat membawa individu ke dalam hal positif. Baik itu mengatur mengarahkan menyusun maupun membimbing dirinya sendiri. Dalam hal ini Individu harus dapat mengontrol dirinya kedalam hal positif seperti berperilaku positif, mengendalikan diri berperilaku negatif, dan mengubah perilaku menjadi lebih baik lagi sesuai dengan yang diinginkan. *Self-control* mengacu pada kemampuan individu dalam mengatur, membimbing, mengarahkan, dan menahan perilaku, emosi, serta *respons* internalnya agar tetap selaras dengan nilai, norma, dan tujuan yang diyakini. Dalam psikologi *self-control* sering didefinisikan sebagai proses dinamis individu yang melibatkan upaya mengelola dorongan impulsif,

menghindari perilaku yang tidak diinginkan, serta memodifikasi respon agar sesuai dengan standar personal maupun sosial. Konsep ini tidak hanya mencakup aspek perilaku, tetapi juga proses fisik dan psikologis, sehingga sangat relevan dalam berbagai konteks kehidupan termasuk akademik, sosial, dan ranah dunia digital.

*Self-control* secara konseptual merujuk pada kemampuan individu untuk mengatur perilaku, emosi, dan impuls agar tidak melanggar norma serta tetap selaras dengan tujuan yang diharapkan. Kemampuan ini berpotensi memengaruhi bagaimana seseorang memanfaatkan internet dengan baik dan bijak. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Averill (dalam Thalib, 2010), tentang aspek *self control* yaitu antara lain Mengontrol perilaku (*behavioral control*), Mengontrol Kognitif (*cognitive control*), Mengontrol keputusan (*decison control*). Penelitian oleh Wahyuningrum (2023) menyatakan bahwa dimensi *cognitive control* dan *decisional control* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberbullying*, sedangkan *behavioral control* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Secara umum, *self-control* (kontrol diri) berperan dalam membantu individu mengelola *impuls* dan emosi yang dapat memicu perilaku agresif, termasuk dalam interaksi di dunia digital (Tangney et al., dalam Mirai Management, 2022).

Kontrol diri sangat diperlukan dalam penanganan masalah terkait *digital citizenship*, dimana kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam membaca situasi diri serta mengontrol perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan diri atau mengarahkan diri ke arah yang lebih baik ketika dihadapkan dengan godaan-godaan. Jika dilihat dari segi kontrol diri, mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang baik maka mempunyai peluang lebih besar untuk dapat menghindari masalah terkait *digital citizen*. Oleh karena itu mahasiswa diharapkan mampu untuk mengontrol diri agar bijak dalam beretika digital di media sosial.

Berdasarkan uraian di atas, timbul permasalahan dalam penelitian ini, yaitu apakah *self-control* berpengaruh terhadap *Digital Citizenship* pada mahasiswa. Menanggapi permasalahan tersebut, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji dan meneliti **“Pengaruh *Self-Control* terhadap Perilaku *Digital Citizenship* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat permasalahan yang diidentifikasi, sebagai berikut :

1. Mahasiswa belum sepenuhnya mengimplementasikan *digital citizenship* secara optimal khususnya pada bidang akademik
2. Kurangnya kesadaran etika digital yang baik
3. Kurangnya pemahaman yang mendalam mengenai konsep *digital citizenship*

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship* pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka perumusan masalah penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship* pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship* pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### A. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dengan menyoroti urgensi penguatan *self-control* (kontrol diri) sebagai salah satu aspek penting dalam membangun kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab sesuai dengan dimensi dan kajian PPKn yaitu salah satunya sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) dengan ruang lingkup Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu dan pengembangan pengetahuan tentang pentingnya pengendalian diri (*self-control*) dalam mencegah masalah *digital citizenship*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur dalam bidang pendidikan karakter serta menjadi landasan teoritis yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan etika digital di kalangan mahasiswa merancang program pendidikan yang berorientasi pada penguatan moral dan kontrol diri di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia.

### B. Manfaat Secara Praktis

#### 1. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang pengaruh pengaruh *self-control* terhadap perilaku *digital citizenship* pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

#### 2. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi pendidik untuk dapat terus mengajarkan akan pentingnya moral dan karakter dalam etika bermedia sosial.



### 3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan dalam mengendalikan diri saat berinteraksi di dunia digital serta menanamkan sikap tanggung jawab, empati, dan etika dalam bermedia sosial. Penelitian ini juga mendorong mahasiswa untuk lebih sadar dan bijak dalam bermedia sosial serta pentingnya menjaga karakter dan moralitas dalam membangun lingkungan akademik yang sehat dan harmonis.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup :

### A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila. Mengkaji aspek-aspek perilaku pengetahuan, keterampilan dan watak warga negara yang sesuai dengan nilai-nilai moral Pancasila. Menempatkan nilai moral dalam aspek yang berkaitan erat dengan nilai budi pekerti luhur, adat, budaya, dan nilai-nilai sosial.

### B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah *self-control* (pengendalian diri) terhadap perilaku *digital citizenship* mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

### C. Ruang Ligkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Angkatan 2023-2024 Universitas Lampung.

### D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Lampung yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141.

**E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 23 Mei 2025 dengan Nomor Surat : **173/UN26.13/PN.01.00/2025** yang dapat digunakan hingga keluar surat balasan dari Program studi PPKn Universitas Lampung.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Deskripsi Teoritis

#### A. Tinjauan Tentang *Self Control*

##### 1. Pengertian *Self Control*

*Self control* adalah gabungan kata dari kata *self* dan *control* yang mana dalam Kamus dijelaskan bahwa kata *Self* berarti diri dan *control* berarti Kontrol. Sehingga *Self Control* memiliki arti kontrol diri. Menurut Yusuf Blegur, *self control* atau kontrol diri adalah kondisi emosional yang berguna bagi manusia dalam menata dan mengelola keadaan emosi secara seimbang agar tidak menyebabkan konflik yang berlebihan dan tidak berujung.

Menurut Goldfried dan Merbaum arti *self control* yaitu kemampuan individu untuk dapat membawa individu ke dalam hal positif. Baik itu mengatur mengarahkan menyusun maupun membimbing dirinya sendiri. Dalam hal ini Individu harus dapat mengontrol dirinya kedalam hal positif seperti berperilaku positif, mengendalikan diri berperilaku negatif, dan mengubah perilaku menjadi lebih baik lagi sesuai dengan yang diinginkan. Mc. Mullen, John C (1999) juga mengatakan bahwa *self control* adalah sikap menahan diri untuk tidak berbuat hal yang menyimpang. Menyimpang ini berarti perilaku yang melanggar norma ataupun aturan yang telah diterapkan. Sekecil apapun hal yang dilakukan jika hal tersebut tidak sesuai dengan norma dan aturan berarti telah melakukan perbuatan yang menyimpang.

Menurut Hurlock yang dikutip dari M. Nur Ghufon dan Rini Risnawati (2019) *self control* berkaitan dengan emosi. Dimana mereka harus dapat mengendalikan emosi yang ada dalam dirinya serta dorongan dorongan lain yang ada dalam dirinya. Individu harus mampu mengelola emosi sesuai dengan situasi dan juga kondisi. *Self control* ini juga dapat menyadarkan akan bahayanya emosi yang tidak dapat dikendalikan, dengan adanya pengendalian diri yang baik pada diri maka akan membentuk karakter yang hebat pada dirinya. *Self control* merupakan kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan perilaku yang dapat membawa konsekuensi positif. *Self control* adalah suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya Jordan (1901). Selain itu kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku, cenderung menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain dan menutupi perasaannya.

Konsep dari kontrol diri adalah pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga aspek pada teori *self control* yang dipaparkan oleh Averill (dalam Thalib, 2010), yaitu kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*) dan mengontrol keputusan (*decision control*). Kontrol diri adalah suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya (Ghufon & Risnawita 2019). Tangney, Baumeister dan Boone mengatakan bahwa kontrol diri juga merupakan kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu seperti moral, nilai dan aturan yang ada di masyarakat agar mengarah pada perilaku positif (dalam Marsela & Supriana, 2019).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kontrol diri yang baik sangat esensial untuk setiap individu. Hal ini memungkinkan seseorang untuk secara efektif mengatur emosi, pikiran, dan tindakan mereka dalam berbagai situasi. Kontrol diri yang kuat menjadi fondasi penting untuk menghadapi tantangan hidup, baik dalam lingkungan sosial maupun pribadi, serta menghindari perilaku negatif yang merugikan. Lebih dari itu, kemampuan ini memfasilitasi pengembangan sikap positif, pengambilan keputusan yang bijaksana, dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dengan kontrol diri yang matang, individu tidak hanya mampu menyesuaikan diri dengan norma dan nilai yang berlaku, tetapi juga membentuk karakter yang kuat, membangun hubungan yang sehat, dan memberikan kontribusi positif. Daripada itu, kemampuan mengendalikan diri pada individu memegang peranan krusial dalam berinteraksi dengan orang lain serta lingkungan sekitarnya agar tercipta kontrol diri yang matang. Hal ini diperlukan karena seseorang harus mampu mengembangkan perilaku baru dan mempelajari perilaku tersebut secara efektif.

## **2. Aspek Aspek Self Control**

Terdapat beberapa aspek kontrol diri, berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Averill (1973) (dalam Thalib, 2010) yaitu:

### **a. Mengontrol perilaku (*behavioral control*)**

Mengontrol perilaku merupakan kemampuan untuk memodifikasi sesuatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku dibedakan atas dua komponen, yaitu :

- 1) Kemampuan mengatur pelaksanaan (*regulated administration*), yaitu menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan, dirinya sendiri atau orang lain atau sesuatu yang ada diluar dirinya. Individu dengan kemampuan mengontrol diri yang baik akan mampu mengatur perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya.

- 2) Kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*), merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki datang. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu dengan mencegah atau menjauhi stimulus, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

**b. Mengontrol Kognitif (*cognitive control*)**

Mengontrol kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam menafsirkan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif. Mengontrol kognisi merupakan suatu kemampuan dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan untuk mengurangi tekanan. Mengontrol kognitif dibedakan atas dua komponen, yaitu :

- 1) Kemampuan untuk memperoleh informasi (*information again*), informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan akan membuat individu mampu mengatasi keadaan melalui berbagai pertimbangan objektif.
- 2) Kemampuan melakukan penilaian (*appraisal*), penilaian yang dilakukan individu merupakan usaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memerhatikan segi-segi positif secara subjektif.

**c. Mengontrol keputusan (*decison control*)**

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan. Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi baik jika individu memiliki kesempatan, kebebasan, dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu tindakan. Dari aspek-aspek kontrol diri yang dipaparkan oleh Averill (dalam Thalib, 2010) di atas, peneliti ingin menjadikan aspek-aspek kontrol diri sebagai landasan untuk pembuatan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, yang mana

aspek-aspek tersebut dapat mengungkapkan kontrol diri secara lebih luas, meliputi kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan mengontrol stimulus, kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian, kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan kemampuan mengambil keputusan.

Menurut Tagney, et al., dalam Mirai Management, 2022 juga mengemukakan aspek tentang kontrol diri ada lima, yaitu:

**a) *Self-Discipline***

Aspek ini menilai tentang kedisiplinan diri individu dalam melakukan suatu. Disiplin dalam hal ini individu bisa fokus pada tugas. Individu yang memiliki *self discipline* mampu menahan diri dari hal-hal lain yang dapat mengganggu konsentrasinya.

**b) *Delibrate/Non-Impulsive***

Aspek ini menilai tentang kecenderungan individu untuk melakukan suatu tindakan yang tidak *impulsive*. Individu dengan kecenderungan *delibrate* mempunyai pertimbangan yang baik, bersifat hati-hati, dan tidak tergesa-gesa dalam pengambilan keputusan atau bertindak.

**c) *Healthy Habits***

Mengatur tentang kebiasaan atau pola hidup sehat. Individu dengan kecenderungan *healthy habits* akan mampu menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Individu tersebut akan mengutamakan hal-hal yang memberikan dampak positif meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung.

**d) *Work Ethic***

Menilai tentang etika individu dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Individu yang memiliki *work ethics* mampu

menyelesaikan tugas tanpa terpengaruh hal-hal yang ada diluar tugasnya.

e) ***Reliability***

Menilai kemampuan individu dalam menangani sebuah tantangan. Individu yang memiliki reliabilitas mampu melaksanakan rencana jangka panjang dalam pencapaian tertentu.

Berdasarkan dari aspek-aspek yang telah di jabarkan diatas peneliti merujuk pada teori yang paparkan oleh Averill (dalam Thalib, 2010) mengenai aspek-aspek dari kontrol diri yaitu mengontrol perilaku (*behavioral control*), kemampuan dan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian (*cognitive control*), kemampuan mengontrol keputusan (*decison control*) ini lebih komprehensif dari aspek lainnya. Serta peneliti menjadikan aspek *self control* atau kontrol diri ini sebagai acuan dalam penelitian.

### **3. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi *Self Control***

Menurut Ghufon dan Risnawati (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi *self control* terbagi menjadi 2 yaitu faktor eksternal (lingkungan sekitar dan keluarga), dan faktor internal (usia). Berikut adalah penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi *self control* :

a. **Faktor Eksternal**

Faktor internal yang memengaruhi kontrol diri meliputi lingkungan sekitar serta keluarga. Sebagai contoh, peran orang tua dalam menanamkan kedisiplinan kepada anak sangat penting untuk membentuk kepribadian yang positif dan membantu anak dalam mengendalikan perilaku yang tidak sesuai.

b. **Faktor Internal**

Usia merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi kemampuan kontrol diri. Seiring bertambahnya usia, seseorang



mengalami peningkatan dalam interaksi sosial, keanggotaan dalam komunitas, serta pengalaman hidup. Melalui proses tersebut, individu belajar untuk merespons berbagai emosi seperti kekecewaan, kebahagiaan, ketidaksukaan, dan kegagalan, serta pada akhirnya mengembangkan kemampuan untuk mengendalikan perasaan tersebut. Oleh karena itu, semakin bertambah usia seseorang, kemampuan kontrol dirinya cenderung semakin baik.

Berdasarkan paparan penjelasan diatas maka dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *self control* seseorang yaitu dari faktor eksternal terdiri dari lingkungan sekitar dan keluarga, dan faktor internal berasal dari usia individu itu sendiri.

## **B. Tinjauan Tentang Perilaku**

### **1. Pengertian Perilaku**

Perilaku adalah kumpulan tindakan atau respons yang dilakukan seseorang terhadap suatu hal, yang kemudian menjadi kebiasaan karena adanya nilai-nilai yang diyakini. Pada dasarnya, perilaku manusia mencakup segala aktivitas, baik yang dapat diamati maupun yang tidak, yang muncul dari interaksi individu dengan lingkungannya dan tercermin dalam bentuk pengetahuan, sikap, serta tindakan. Secara lebih sederhana, perilaku dapat dipahami sebagai reaksi seseorang atau organisme terhadap rangsangan yang berasal dari luar dirinya. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (Triwibowo, 2015).

## 2. Domain Perilaku

Menurut Triwibowo (2015) perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu pengetahuan (*knowledge*), Sikap (*attitude*), dan praktek atau tindakan (*practice*). Berikut adalah penjelasan domain perilaku :

### a. Pengetahuan (*knowledge*)

pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni : indera pengelihatan, pendengaran, 9 penciuman, rasa, dan raba.

Pengetahuan yang dicakup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, pertama yakni tahu (*know*) artinya sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Yang kedua memahami (*comprehension*) diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar. Yang ketiga aplikasi (*application*) diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajaripada situasi atau kondisi sebenarnya. Keempat analisis (*analysis*), suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tesebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kelima, sintesis (*syhthesis*)menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dan yang terakhir evaluasi (*evaluation*), evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

### b. Sikap (*Attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari,

sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap mempunyai tiga komponen pokok, yakni kepercayaan (keyakinan) merupakan ide dan konsep terhadap suatu objek, kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek, kecenderungan untuk bertindak (*trend to behave*). Sikap terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu menerima, merespon, menghargai, dan bertanggung jawab.

c. Praktek atau tindakan (*practice*)

Tindakan terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

- 1) Persepsi (*perception*), mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama.
- 2) Respon terpimpin (*guided respons*), dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indicator tindakan tingkat kedua.
- 3) Mekanisme (*mechanism*), apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga.
- 4) Adaptasi (*adaptational*), adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terdapat dalam teori psikologi sosial dalam konteks perilaku manusia dalam Ginting, S. Y. (2023), Terdapat teori dan model mengenai perilaku manusia dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial. Terdapat 4 teori dalam psikologi sosial dalam konteks perilaku manusia yaitu teori sosial kognitif, konflik sosial, identitas sosial, dan teori pengaruh sosial. Psikologi sosial adalah

cabang ilmu psikologi yang mempelajari cara individu mempengaruhi, dipengaruhi oleh, dan berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai konteks sosial. Teori-teori psikologi sosial merupakan kerangka kerja penting yang membantu memahami perilaku manusia dalam situasi sosial yang kompleks. Teori ini menjelaskan bagaimana individu merespons, beradaptasi, dan memengaruhi orang lain dalam berbagai situasi sosial.

### 1. Sosial Kognitif

Teori sosial kognitif menekankan peran pemikiran dan persepsi individu dalam membentuk perilaku sosial. Dalam teori ini, konsep-konsep penting meliputi :

#### a) Stereotip

Stereotip adalah gambaran mental yang berlebihan dan seringkali tidak akurat tentang karakteristik suatu kelompok manusia.

Contohnya adalah stereotip gender, ras, atau usia. Stereotip dapat memengaruhi cara individu mempersepsikan dan berinteraksi dengan orang dari kelompok tertentu,

#### b) Persepsi Sosial

Persepsi sosial adalah cara individu memproses informasi tentang orang lain. Ini mencakup penilaian tentang kepribadian, kemampuan, dan karakteristik lain dari individu. Bagaimana kita melihat orang lain dapat memengaruhi cara kita berperilaku terhadap mereka.

#### c) *Attribusi*

*Attribusi* adalah proses di mana individu mencoba memahami penyebab perilaku, baik perilaku mereka sendiri maupun orang lain. Ini mencakup atribusi internal (misalnya, seseorang bersikap ramah karena mereka baik hati) dan atribusi eksternal (misalnya, seseorang bersikap ramah karena situasi yang mengharuskannya melakukannya).

## 2. Konflik Sosial

Teori konflik sosial fokus pada konflik dan ketegangan dalam interaksi sosial. Ini membantu menjelaskan bagaimana konflik dapat memengaruhi perilaku individu dan kelompok. Konsep-konsep penting dalam teori ini adalah:

### a) Konflik Rasial

Konflik sosial sering kali muncul dalam bentuk konflik rasial, di mana perbedaan warna kulit atau latar belakang etnis menjadi sumber ketegangan dan diskriminasi. Teori ini membantu memahami akar penyebab dan dampak konflik rasial pada perilaku manusia.

### b) Konflik Kelas

Konflik sosial juga dapat berhubungan dengan perbedaan ekonomi dan sosial. Ini melibatkan ketegangan antara kelompok-kelompok dengan tingkat sosial dan ekonomi yang berbeda.

### c) Konflik Gender

Teori ini membantu menjelaskan peran dan harapan gender dalam masyarakat serta konflik yang mungkin timbul akibat perbedaan ini.

## 3. Identitas Sosial

Teori identitas sosial menyoroti bagaimana individu mengidentifikasi diri mereka dalam kelompok sosial tertentu dan bagaimana identitas kelompok ini memengaruhi perilaku mereka. Konsep-konsep utama dalam teori ini adalah:

### a) Identitas Kelompok

Individu memiliki berbagai identitas yang dapat berkaitan dengan kelompok sosial, seperti identitas rasial, etnis, agama, gender, atau identitas kelompok lainnya. Identitas kelompok ini dapat memengaruhi perilaku dan interaksi sosial.

b) Prasangka dan Stereotip

Teori ini membantu memahami bagaimana prasangka (persepsi negatif terhadap kelompok lain) dan stereotip (gambaran berlebihan tentang kelompok lain) dapat berkembang dan memengaruhi perilaku individu.

4. Pengaruh Sosial

Teori ini mencakup bagaimana orang memengaruhi satu sama lain dalam situasi sosial. Beberapa konsep yang relevan dalam teori ini termasuk:

a) Konformitas

Konformitas adalah kecenderungan individu untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan norma kelompok atau tekanan sosial. Ini dapat muncul dalam situasi di mana seseorang merasa perlu untuk berperilaku seperti orang lain.

b) Komunikasi Persuasif

Teori ini memahami bagaimana pesan persuasif memengaruhi keyakinan dan perilaku individu. Hal ini melibatkan penggunaan teknik komunikasi yang mempengaruhi pendapat dan sikap orang.

c) Otoritas dan Kepatuhan

Teori ini mengkaji interaksi antara orang yang memiliki kekuasaan atau otoritas dan individu yang patuh.

Bagaimana otoritas digunakan dan bagaimana individu meresponsnya merupakan fokus utama dalam teori ini.

**C. Tinjauan Tentang *Digital Citizenship***

**1. Pengertian *Digital Citizenship***

*Digital citizenship* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dengan kompeten seperti menafsirkan, dan memahami konten digital serta dapat menilai kredibilitasnya yang kemudian berlanjut pada kemampuan dalam membuat, meneliti, serta

berkomunikasi dengan alat yang tepat dan dapat berpikir kritis tentang tantangan dunia digital (Triastuti, 2019). *Digital citizenship* merupakan pengetahuan serta ketrampilan yang digunakan untuk menggunakan teknologi dengan tepat di dunia digital, mengelola resiko yang ada, dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan dunia digital secara tepat dan bijak (Setyowati, 2021). Dengan demikian dapat disimpulkan dari kedua konsep tersebut *digital citizenship* dapat membentuk masyarakat yang memiliki pemikiran kritis dan kreatif. *Digital citizenship* menjadi bukti terhadap realita yang ada dalam mengimbangi kemajuan teknologi saat ini.

Kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) muncul seiring dengan penyebaran informasi dan teknologi di seluruh lapisan masyarakat. Untuk memahami apa itu kewarganegaraan digital, pertama-tama harus memahami pengertian kewarganegaraan. Menurut Alberta (2012) kewarganegaraan adalah kondisi menjadi anggota kelompok sosial, politik, atau nasional tertentu yang mengandung hak dan kewajiban. Dengan demikian, pengertian kewarganegaraan dikaitkan dengan wilayah terbatas dan/atau kelompok individu, yang memerlukan hak dan kewajiban begitu juga dengan *digital citizenship*. Kewarganegaraan digital mengharuskan kita untuk mengevaluasi bagaimana warganegara berperilaku sebagai anggota komunitas global yang mencakup tetangga dan individu dari seluruh dunia, dan ini membantu untuk mengenali bahwa teknologi menghubungkan keterlibatan dalam jaringan ini. Warga digital menurut Karen Mossberger et al dalam Yudha Pradanna (2018) adalah orang-orang yang sering menggunakan teknologi, memanfaatkannya untuk belajar menjalankan tugas kewarganegaraan, dan menggunakannya di tempat kerja untuk menghasilkan uang. Oleh karena itu, individu yang sering menggunakan teknologi dan mengandalkannya untuk mencari informasi.

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

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *digital citizenship* digunakan untuk meningkatkan tingkat partisipasi masyarakat yang terlibat dalam jaringan atau komunikasi online menjadi lebih efektif dan bertanggung jawab, terutama yang berkaitan dengan masalah yang terkait dengan publik. *Digital citizenship* adalah kapasitas untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab sambil berpartisipasi dalam masyarakat dengan cara yang menghormati demokrasi, hak asasi manusia, dan martabat. Ini juga mencakup kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan menciptakan karya orisinal. Kewarganegaraan digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpartisipasi dalam dunia digital. Kemampuan tersebut terutama pada kapasitas untuk mengontrol perilaku saat menggunakan teknologi. Keamanan, etika, nilai, dan budaya hanyalah beberapa topik penting yang tercakup dalam kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan digital mengacu pada penggunaan teknologi yang benar, bijaksana, dan aman oleh orang-orang secara online untuk mencegah bahaya bagi diri mereka sendiri atau orang lain.



## 2. Karakteristik *Digital Citizenship*

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

### a) *Responsible*

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

### b) Produktif

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

### c) Bijaksana

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

Dapat disimpulkan bahwa karakter *digital citizenship* bahwa kewarganegaraan digital mensyaratkan pemahaman akan karakteristik *digital citizenship* yaitu tanggung jawab, produktivitas, dan kebijaksanaan agar masyarakat dapat berperilaku etis, produktif, dan aman dalam pemanfaatan teknologi digital, serta mampu beradaptasi dan berkembang di era yang serba digital.

### 3. Elemen *Digital Citizenship*

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

#### 1) *Digital Access*

*Full electronic participation ill society*. Atau akses Digital yaitu partisipasi penuh terhadap masyarakat. Akses digital memerlukan keterlibatan masyarakat secara keseluruhan. Orang yang memanfaatkan teknologi perlu memahami bahwa tidak semua orang memiliki kemungkinan yang sama. Dasar dari kewarganegaraan digital adalah mempromosikan akses elektronik dan bekerja untuk hak-hak digital yang adil karena masyarakat semakin sering menggunakannya sehingga menjadi sulit untuk berkembang ketika ada pengecualian digital. Semua warga digital harus berusaha untuk meningkatkan dan memfasilitasi akses ke teknologi. Pengguna harus menyadari bahwa orang-orang tertentu mungkin memiliki akses terbatas dalam penggunaan internet. Namun semuanya harus membuat komitmen untuk memastikan bahwa setiap orang memiliki akses ke internet untuk menjadi warga negara yang baik.

## 2) *Digital Commerce*

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

## 3) *Digital Communication*

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

## 4) *Digital Literacy*

Literasi digital adalah kapasitas untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dan memahami kapan dan bagaimana melakukannya. Meskipun sekolah telah menggunakan teknologi dengan baik, banyak pekerjaan yang harus dilakukan. Literasi Digital yaitu

kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan mengetahui kapan dan cara menggunakannya. Apa yang harus diajarkan dan bagaimana menggunakannya dengan teknologi perlu mendapat perhatian baru. Tempat kerja mengadopsi teknologi baru yang tidak digunakan di ruang kelas misalnya konferensi video atau ruang berbagi online seperti blog. Selain itu, pekerja di berbagai pekerjaan menginginkan informasi yang cepat (*timely information*). Kemampuan pencarian dan pemrosesan lanjutan diperlukan untuk prosedur ini yaitu, literasi informasi.

Mengajarkan siswa bagaimana belajar di era digital sangat penting. Dengan kata lain, guru perlu mengajari siswa cara belajar apa saja, kapan saja, di mana saja. Contoh yang sangat baik tentang bagaimana teknologi digunakan secara berbeda di abad ke-21 dapat ditemukan dalam berbagai bidang. Siswa harus belajar dengan cepat dan efektif bagaimana menggunakan teknologi baru saat mereka dikembangkan. Untuk mengedukasi masyarakat tentang kewarganegaraan digital, mereka harus memiliki literasi informasi yang tinggi.

##### 5) *Digital Etiquette*

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

#### 6) *Digital Law*

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

#### 7) *Digital Rights and Responsibilities*

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

#### 8) *Digital Health and Wellness*

Aspek kesejahteraan fisik dan psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi digital. Di era teknologi *modern*, masalah seperti keamanan mata dan ergonomi yang tepat perlu ditangani. Di luar masalah fisik, masalah psikologis seperti kecanduan internet menjadi semakin umum. Pengguna harus disadarkan akan

risiko yang terkait dengan teknologi. Melalui pendidikan dan pelatihan, pengguna teknologi diajari cara mempertahankan diri ketika menggunakan internet.

#### 9) *Digital Security*

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

#### 4. Tujuan Digital Citizenship

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

1. Membangun lingkungan digital di mana semua tindakan yang dilakukan oleh warga negara harus dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Memberikan fasilitas interaksi yang aman, menyenangkan, dan produktif di seluruh dunia tanpa memandang waktu atau ruang.

3. Memberikan keamanan digital dengan hak, kewajiban hukum, dan keamanan bagi masyarakat untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan karena kejahatan digital juga berkembang seiring dengan perkembangan yang meningkat.
4. Meningkatkan kesadaran penggunaan media digital daripada hanya menggunakannya.
5. Akses ke informasi berkualitas tinggi akan lebih mudah didapat, memungkinkan untuk mendidik dan menawarkan mentalitas positif kepada warga atau warga digital tanpa melanggar hak cipta dan melindungi warga dari hoax atau materi negatif.

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

## 5. Aspek Digital Citizenship

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

### a) *Being online*

Kemampuan dalam menggunakan TIK sebagai media online meliputi domain, kemampuan akses, dan inklusi, khususnya kemampuan mengakses dan menggunakan, serta keterampilan psikologis yang terdiri dari domain pembelajaran dan kreativitas,

kemampuan mempelajari dan menguasai kreativitas online, serta literasi media dan informasi. Kapasitas untuk mengakses, membaca, menulis, memasukkan, dan mengunggah informasi, mempublikasikan, mengambil bagian dalam jajak pendapat, dan mengekspresikan diri dengan cara yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam komunitas online mereka dianggap sebagai kemampuan fungsional dasar dan literasi digital.

b) *Wellbeing online*

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

c) *Rights online*

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

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Valen Mutiara Devia dan Mario Pratama (2021), dengan judul “Hubungan Antara *Self-Control* dengan Perilaku *Cyberbullying* di Media Sosial pada Remaja”. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 103 remaja dengan rentang usia 15-22 tahun. Penelitian



ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik korelasi. Instrumen yang digunakan adalah skala kontrol diri dan skala perilaku *cyberbullying*. Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi negatif sebesar  $-0,496$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan negatif dan signifikan antara *self-control* dengan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada remaja. Semakin tinggi *self-control*, maka semakin rendah perilaku *cyberbullying* yang dilakukan. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi *Person Product Moment* dan terlebih dahulu melakukan uji deskripsi serta uji prasyarat berupa uji linieritas dan uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 20.

Berdasarkan analisis data mendapatkan hasil penelitian, nilai korelasi antar kedua variabel mendapatkan nilai yang negatif yaitu sebesar  $-0,496$ . Sedangkan untuk nilai signifikansi, didapatkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sesuai dengan derajat pedoman pengukuran hubungan dapat diartikan bahwa nilai *Person Correlation*  $0,877$  memiliki kekuatan hubungan berkorelasi sempurna. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan negatif dan signifikan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada remaja. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel X, yaitu sama-sama membahas tentang *self-control* serta menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik korelasi. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini dilakukan pada remaja di berbagai jenjang pendidikan, dan perbedaan pada variabel Y sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung sebagai subjek penelitian dan penelitian ini menggunakan variabel x yaitu *cyberbullying* sedangkan peneliti menggunakan variabel x yaitu *digital citizenship*.

2. Penelitian oleh Islah & Helmi (2025) dengan judul “Peran mediasi *collective self-esteem* dalam meningkatkan kompetensi media sosial melalui kewarganegaraan digital di kalangan mahasiswa” (Jurnal Psikologi Indonesia, 13(2), 205–225). Penelitian ini meneliti hubungan

antara *digital citizenship* (kewarganegaraan digital) dengan kompetensi media sosial pada mahasiswa, dengan *collective self-esteem* sebagai mediator. Penelitian ini melibatkan 736 mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Instrumen yang digunakan adalah *Digital Citizenship Scale* (untuk mengukur perilaku *digital citizenship*), *Social Media Competence Scale for College Students* (untuk mengukur kompetensi media sosial), serta *Collective Self-Esteem Scale* (untuk mengukur identitas kolektif). Hasil analisis mediasi menunjukkan bahwa *collective self-esteem* berperan memediasi hubungan antara *digital citizenship* dengan kompetensi media sosial, meskipun peran mediasinya tidak sempurna. Artinya, semakin baik perilaku *digital citizenship* seseorang, secara tidak langsung juga meningkatkan kompetensi media sosial, khususnya jika didukung oleh evaluasi positif terhadap identitas kelompok.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Anda adalah sama-sama meneliti perilaku *digital citizenship* pada mahasiswa dengan pendekatan psikologi, menggunakan instrumen skala psikologis dan metode kuantitatif. Perbedaan utama adalah penelitian ini fokus pada kompetensi media sosial sebagai variabel tergantung dan memasukkan identitas kolektif sebagai mediator, sedangkan penelitian Anda fokus pada pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship*.

Terdapat keterkaitan konseptual, karena *self control* merupakan aspek penting dalam menginternalisasi dan mempraktikkan *digital citizenship* secara positif dan bertanggung jawab.

3. Penelitian oleh Ardilasari (2016) dengan judul “Hubungan *Self Control* dengan Perilaku *Cyberloafing* pada Pegawai Negeri Sipil” (dikutip dalam Ardilasari, N., 2023, Scholaria). Subjek penelitian ini adalah pegawai negeri sipil, namun temuan dan metode penelitian ini sangat relevan untuk dikaitkan dengan perilaku digital, termasuk pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberloafing*, yaitu penggunaan internet untuk

keperluan non-kerja selama jam kerja, yang secara konsep mirip dengan penggunaan internet yang tidak produktif atau tidak bertanggung jawab. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen skala *self control* (adaptasi Tangney) dan skala perilaku *cyberloafing* (adaptasi Akbulut). Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa *self control* berpengaruh signifikan sebesar 32,2% terhadap perilaku *cyberloafing*, artinya semakin tinggi *self control*, semakin rendah perilaku menyimpang dalam penggunaan internet.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama memfokuskan pada peran *self control* terhadap perilaku di ranah digital meskipun perilaku yang diukur berbeda, yaitu *cyberloafing* (penelitian referensi) dan *digital citizenship* (penelitian Anda). Kedua penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan instrumen psikologis berbasis skala. Perbedaan utamanya terletak pada subjek penelitian (pegawai vs mahasiswa) dan ranah perilaku yang diamati (perilaku negatif/*cyberloafing* vs perilaku positif/*digital citizenship*). Penelitian Anda diharapkan melengkapi kajian ini dengan menguji apakah *self control* juga berpengaruh terhadap perilaku digital yang positif pada mahasiswa, bukan sekadar mencegah perilaku *negative*.

### 2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu apakah *Self Control* berpengaruh dalam mengurangi perilaku *Digital Citizenship* pada mahasiswa.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, Mahasiswa belum sepenuhnya mengimplementasikan *digital citizenship* secara optimal khususnya pada bidang akademik. Kurangnya kesadaran etika digital yang baik. Kurangnya pemahaman yang mendalam mengenai konsep *good digital citizenship*. Perkembangan teknologi dan media sosial yang pesat membawa dampak positif sekaligus negatif, salah satunya meningkatnya masalah pada *digital citizenship*. *Self Control* pada dasarnya adalah kemampuan individu untuk mengatur dan mengendalikan dorongan

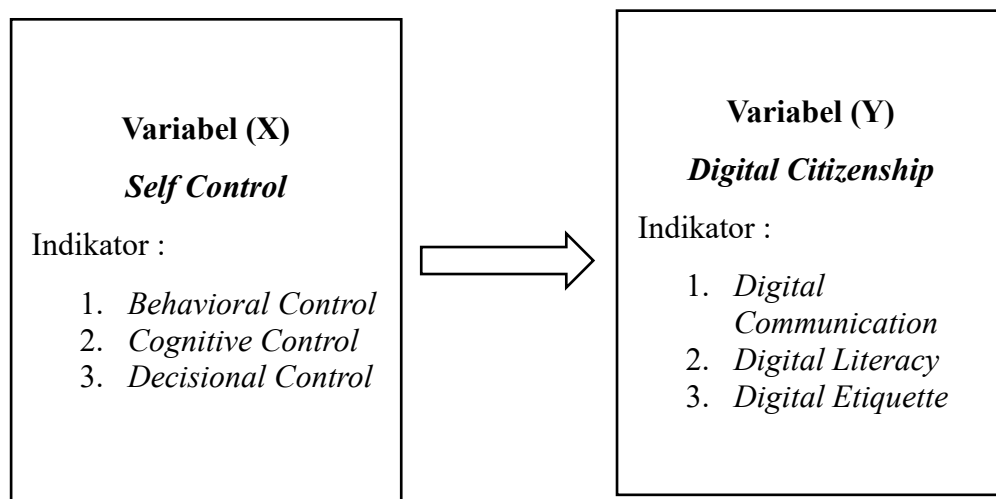
serta emosinya agar dapat bertindak secara positif dan sesuai norma sosial. Dengan memiliki *Self Control* yang baik, individu dapat menghindari perilaku menyimpang seperti masalah pada *digital citizenship*. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui pengaruh *Self Control* dalam mengurangi masalah pada perilaku *digital citizenship* pada mahasiswa.

Peneliti memilih tiga indikator digital citizenship, yaitu *Digital Communication*, *Digital Literacy*, dan *Digital Etiquette* sebagai fokus utama penelitian karena berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan diatas. Indikator *digital communication* dipilih karena indikator ini secara langsung mengukur kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi di ruang digital, pemilihan indikator ini dianggap relevan untuk melihat sejauh mana mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi komunikasi secara optimal dalam konteks akademik dan sosial. *Digital literacy* dijadikan sebagai salah satu indikator kunci karena literasi digital merupakan modal dasar bagi mahasiswa dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang ditemukan di dunia maya. Digital literacy penting untuk dievaluasi guna mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap hak cipta, validitas informasi, serta pemanfaatan teknologi digital secara bertanggung jawab. Dan *digital etiquette* dipilih sebagai indikator utama karena etika digital menjadi tolok ukur penting dalam membedakan perilaku digital yang bertanggung jawab indikator ini dianggap sangat relevan untuk mengukur kesadaran dan penerapan nilai-nilai etika dalam interaksi digital, serta implikasinya terhadap hubungan sosial dan akademik mahasiswa.

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti berpendapat bahwa tiga indikator ini *digital communication*, *digital literacy*, dan *digital etiquette* merupakan aspek yang paling relevan dan urgen untuk diteliti dalam konteks perilaku *digital citizenship* mahasiswa PPKn Unila, mengingat permasalahan yang muncul di lapangan sangat berpengaruh terhadap tiga

aspek tersebut. Indikator-indikator lain, seperti *digital access*, *digital commerce*, *digital law*, *digital health and wellness*, dan *digital security*, tidak menjadi fokus utama karena permasalahan dominan yang dihadapi mahasiswa saat ini lebih menyangkut literasi, komunikasi, dan etika dalam pemanfaatan media digital, sehingga tiga indikator ini dipandang paling representatif untuk memetakan dan menganalisis akar permasalahan *digital citizenship* yang ditemukan di lapangan.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka Berfikir**

## 2.4 Hipotesis

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

- 1)  $H_0$  = Tidak adanya pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku *Good Digital Citizenship* Pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung
- 2)  $H_1$  = Adanya pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku *Good Digital Citizenship* Pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, gejala dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis serta akurat. Dalam penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel lainnya dengan angka.

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif, karena hasil yang diperoleh melalui penelitian berupa data kuantitatif seberapa besar pengaruh *self-control* terhadap perilaku *good digital citizenship* pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Data penelitian berupa skor (angka-angka) dan proses melalui pengolahan *statistic*, selanjutnya dideskripsikan untuk mendapatkan Gambaran mengenai variabel perilaku *digital citizenship*.

#### **3.2 Populasi Dan Sampel Penelitian**

##### **A. Populasi**

Menurut Sugiyono (2015), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik keismpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2022) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli diatas,

maka populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2023 dan 2024

**Tabel 2. Data Populasi Mahasiswa PPKn Universitas Lampung**

No	Kelas	Total
1.	Angkatan 2023 Kelas A	47
2.	Angkatan 2023 Kelas B	45
3.	Angkatan 2024 Kelas A	34
4.	Angkatan 2024 Kelas B	35
5.	Angkatan 2024 Kelas C	31
<b>Total</b>		<b>192</b>

Sumber : Data Mahasiswa PPKn Universitas Lampung  
Tahun 2023 & 2024

## **B. Sampel**

Menurut Sugiyono (2015) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dapat diambil jika jumlah pupulasi besar dan peneliti tidak bisa mengambil semua resonden dalam suatu penelitian. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sedangkan untuk menentukan besar kecilnya sampel menurut Arikunto (2022) menatakan “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”.

Penelitian ini menerapkan rumus slovin dalam menentukan jumlah sampel agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara memadai. Dengan menggunakan rumus ini, hasil penelitian dapat digeneralisasi, dan proses perhitungannya tidak memerlukan tabel khusus untuk menentukan jumlah sampel. Jumlah mahasiswa PPKn Unila Angkatan 2023-2024 adalah 192 mahasiswa.

Jika dimasukkan kedalam rumus slovin dengan tingkat presisi yang ditetapkan yaitu 10% rincian perhitungannya sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + (N (e) )^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel / Jumlah Responden

N = Ukuran Populasi

e = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir: e=0,1

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 192 mahasiswa, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 10% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{192}{1 + 192 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{192}{1 + 192}$$

$$n = \frac{192}{2,92}$$

$$n = 65,75$$

dibulatkan menjadi 66

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 66 mahasiswa, yang merupakan 10% dari total populasi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*, yaitu dengan mengambil populasi secara acak tanpa memperhatikan starata yang ada dalam populasi.



### 3.3 Variabel Penelitian

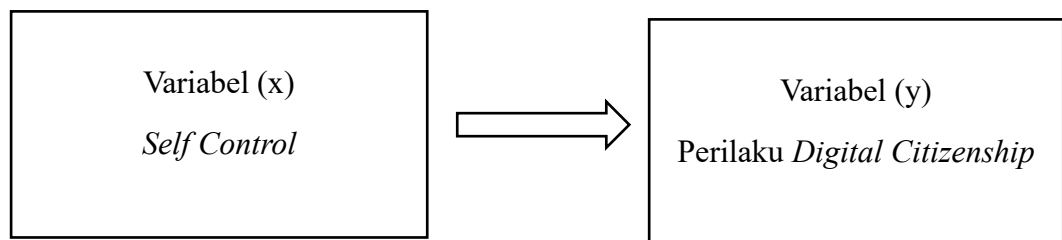
Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2019). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu :

#### 1. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (x) pada penelitian ini adalah Pengaruh *Self-Control*

#### 2. Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (y) pada penelitian ini adalah Perilaku *Digital Citizenship*.



**Gambar 2. Keterkaitan antara variabel X dan Y**

### 3.4 Definisi Konseptual Dan Operasional

#### A. Definisi Konseptual

##### 1. *Self Control*

*Self-control* atau kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur, mengendalikan, dan mengarahkan perilaku, emosi, serta pikiran agar dapat menahan dorongan atau perilaku negatif yang tidak diinginkan dan mengarahkannya ke perilaku yang lebih positif sesuai dengan norma, nilai, dan tujuan yang diinginkan. *Self control* mencakup kemampuan untuk menahan diri dari tindakan impulsif, mengelola emosi secara seimbang, serta mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku yang akan dilakukan. Dengan *self control* yang baik, individu mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan menghindari perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kontrol diri juga kemampuan individu untuk mengontrol atau

mengendalikan perilaku, emosi, serta pikiran agar dapat berperilaku positif dan mengubah perilaku menjadi lebih baik sesuai yang diinginkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa ini merupakan kecenderungan individu untuk mempertimbangkan berbagai konsekuensi dari perilaku yang akan dilakukan dan menahan perilaku sosial yang tidak pantas.

## 2. *Digital Citizenship*

*Digital citizenship* adalah tentang bagaimana seseorang tidak hanya sekadar menggunakan teknologi, tetapi juga memahami, menganalisis, dan menyikapi setiap informasi yang diterima di ruang digital dengan cerdas. Artinya, kita dituntut untuk tidak hanya bisa mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mampu membedakan mana informasi yang benar dan mana yang menyesatkan, serta bisa menciptakan dan menyebarkan konten yang bertanggung jawab.

*Digital citizenship* juga mengajarkan pentingnya kewaspadaan terhadap risiko seperti hoaks, penipuan, atau pelanggaran privasi, sambil tetap memanfaatkan peluang positif dari teknologi, seperti belajar, berkarya, dan berkolaborasi secara *online*. Dengan menguasai kemampuan ini, masyarakat akan lebih kritis dalam menanggapi isu-isu digital dan lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat. Intinya, *digital citizenship* adalah bekal penting agar kita tidak hanya jadi pengguna pasif, tapi juga menjadi warga digital yang aktif, cerdas, dan bertanggung jawab di era perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang.

## B. Definisi Operasional Variabel

### 1. *Self Control* (Kontrol Diri)

Dalam penelitian ini untuk mengukur indikator *self-control* menurut Averill (1973) (dalam Thalib, 2010) maka dapat dilihat indikator sebagai berikut :

- a. *Behavioral Control*
- b. *Cognitif Control*
- c. *Decisional Control*

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam menerima rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Kontrol diri adalah suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Kontrol diri dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan skala kontrol diri yang dibuat oleh peneliti berdasarkan tiga aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (dalam Thalib, 2010), yaitu: (1) mengontrol perilaku (*behavioral control*), (2) mengontrol kognitif (*cognitive control*), (3) mengontrol keputusan (*decision control*).

### 2. *Digital Citizenship*

*Digital citizenship* adalah kapasitas untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab sambil berpartisipasi dalam masyarakat dengan cara yang menghormati demokrasi, hak asasi manusia, dan martabat. Ini juga mencakup kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan menciptakan karya orisinal. Kewarganegaraan digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpartisipasi dalam dunia digital. Kemampuan tersebut terutama pada kapasitas untuk mengontrol perilaku saat menggunakan teknologi. Keamanan, etika, nilai, dan budaya hanyalah beberapa topik penting yang tercakup dalam kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan

digital mengacu pada penggunaan teknologi yang benar, bijaksana, dan aman oleh orang-orang secara online untuk mencegah bahaya bagi diri mereka sendiri atau orang lain. *Digital Citizenship* dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan skala *digital citizenship* yang dibuat oleh peneliti berdasarkan Sembilan yang dikemukakan oleh yang meliputi Terdapat Sembilan elemen kewarganegaraan digital telah digariskan oleh Mike Ribble dan Gerald Bailey dalam Rini Triastuti (2016), yaitu *Digital Access*, *Digital Commerce*, *Digital Communication*, *Digital Literacy*, *Digital Etiquette*, *Digital Law*, *Digital Rights and Responsibilities*, *Digital Health and Wellness*, dan *Digital Security*.

Peneliti berpendapat bahwa tiga indikator ini *digital communication*, *digital literacy*, dan *digital etiquette* merupakan aspek yang paling relevan dan urgen untuk diteliti dalam konteks perilaku *digital citizenship* mahasiswa PPKn Unila, mengingat permasalahan yang muncul di lapangan sangat berpengaruh terhadap tiga aspek tersebut. Indikator-indikator lain, seperti *digital access*, *digital commerce*, *digital law*, *digital health and wellness*, dan *digital security*, tidak menjadi fokus utama karena permasalahan dominan yang dihadapi mahasiswa saat ini lebih menyangkut literasi, komunikasi, dan etika dalam pemanfaatan media digital, sehingga tiga indikator ini dipandang paling representatif untuk memetakan dan menganalisis akar permasalahan *digital citizenship* yang ditemukan di lapangan.

### 3.5 Rencana Pengukuran Variabel

#### A. *Self Control*

1. *Behavioral Control*
2. *Cognitif Control*
3. *Decisional Control*

#### B. Perilaku *Digital Citizenship*

1. *Digital Communication*
2. *Digital Literacy*
3. *Digital Etiquette*

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang akurat. Oleh karena itu, proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara berikut:

#### A. Teknik Pokok

##### 1. Angket / Kuisioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Kuisioner adalah skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala likert. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini ada dua skala yang digunakan, yaitu skala kontrol diri dan *digital citizenship*. Pada penelitian ini menggunakan aitem-aitem instrumen dari variabel penelitian. Jawaban dari setiap instrumen memiliki gradasi tertinggi dan terendah, dengan masing-masing memiliki 3 kategori jawaban, yaitu “Sering, Kadang-Kadang, Tidak Pernah”. Penilaiannya adalah skor-skor yang dihitung melalui

aitem-aitem *favourable* dengan penskoran sering = 3, kadang-kadang = 2, tidak Pernah = 1.

Sedangkan Aitem -aitem *unfavourable* dengan penskoran sering = 1, kadang-kadang = 2, tidak Pernah 3.

Dalam memberikan jawaban pada instrumen ini digunakan *checklist* Sugiono (2017).

## **B. Teknik Penunjang**

### **1. Wawancara**

Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa Teknik wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti.

Jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terpimpin, dimana pihak yang mewawancarai yaitu peneliti sudah mempersiapkan dan memiliki daftar pertanyaan secara rinci dan detail mengenai topik yang akan ditanyakan kepada narasumber. Adapun tujuan wawancara ini dilakukan untuk melengkapi dan memperkuat data penelitian yang belum lengkap. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentu saja berkaitan dengan permasalahan yang diteliti dan untuk melihat bagaimana pengaruh *self-control* atau kontrol diri dan perilaku *Digital Citizensip* pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2023-2024.

## **3.7 Uji Validitas Dan Reliabilitas**

### **A. Uji Validitas**

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner (Sugioyo, 2019). Suatu kuesioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan

suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi pearson product moment dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

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

Berdasarkan signifikansi:

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

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid.

Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25.

## **B. Uji Reliabilitas**

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas angket digunakan rumus. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25. Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012)

kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel:

**Gambar 3. Indeks Koefisien Reliabilitas**

Nilai Interval	Kriteria
<0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Wibowo (2012)

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

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikuti sertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
- c. Membandingkan nilai cronbach's alpha dengan r table

### 3.8 Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan melalui penyebaran angket, tahap berikutnya adalah melakukan analisis data. Tujuan dari analisis data adalah untuk menyajikan data dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif, yaitu penguraian kata-kata dan angka secara sistematis yang dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Penulis menggunakan teknik analisis data sebagai berikut dalam penelitian ini:



### A. Analisis Distrubusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh (Hadi, 1998). Dalam hal ini juga pedoman menentukan kelas interval menurut Sturges dengan persamaan berikut :

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

Keterangan :

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Aturan Sturges adalah aturan yang digunakan untuk menentukan kelas interval dalam menyusun distribusi frekuensi. Menurut Sturges (1926) banyaknya kelas dipengaruhi oleh banyaknya data. Pada penelitian ini, peneliti mengambil aturan Sturges mengenai menentukan ujung bawah kelas interval beserta kelas-kelas berikutnya. Pada aturan Sturges saat menentukan kelas interval, ujung bawah kelas interval pertama boleh menggunakan data terkecil atau data yang lebih kecil dari data terkecil, namun tidak boleh melebihi data terbesar.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Besarnya Presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

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

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang Baik

0% - 39% = Tidak Baik

(Suharsimi Arikunto, 2022)

## B. Uji Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov. Menurut Rika Dwinana Putri (2020) "metode uji Kolmogorov Smirnov adalah salah satu uji kesesuaian yang dapat diadopsi untuk menguji normalitas ketika mean dan variansinya ditentukan".

Rumus Kolmogorov Smirnov adalah sebagai berikut:

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n1 + n2}{n1 + n2}}$$

Keterangan:

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari N1 = jumlah sampel yang diperoleh Sugiyono (2013)

N2 = jumlah sampel yang diharapkan

- 1) Jika nilai signifikasi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka data terdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikasi (Sig) lebih kecil dari 0,05, maka data terdistribusikan tidak normal.

### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah *Self Control* (variabel X) dan Perilaku *Good Digital Citizenship* (variabel Y)

memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

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

### C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari sebagai variabel bebas dengan Perilaku *Digital Citizenship* (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 25 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh *Self Control* (X) terhadap Perilaku *Digital Citizenship* (Y).
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar  $>$  dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh *Self Control* (X) terhadap Perilaku *Digital Citizenship* (Y).

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

- 1) Apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  atau  $33-2$  dan  $\alpha 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima.
- 2) Apabila probabilitas (sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $H_a$  ditolak.

Lalu untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25, penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier sederhana untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini 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). Analisis regresi ini digunakan karena peneliti ingin melihat besarnya pengaruh *Self Control* (X) terhadap *Perilaku Good Digital Citizenship* (Y). Persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subyek pada variable dependent

X= Prediktor

$\alpha$  = Harga Y bila X = 0 (Harga Konstanta)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2019)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan mengenai pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship* mahasiswa PPKn Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *self control* terhadap perilaku *digital citizenship*. Pengaruh *Self Control* terhadap Perilaku *Digital Citizenship* seperti kemampuan mengontrol diri dari tindakan negatif seperti penyebaran hoaks, komentar kasar, provokasi di media sosial, berpikir kritis, menilai informasi secara hati-hati, menghindari penyebaran informasi yang belum diverifikasi serta mengambil keputusan yang tepat di dunia digital. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan mengendalikan dorongan, emosi, dan pengambilan keputusan secara rasional sangat penting dalam membentuk sikap bertanggung jawab, etis, dan produktif di dunia digital. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan yang diperoleh dari indikator *behavioral control*, *kognitif control* dan *decisional control*. *Self control* memengaruhi perilaku *digital citizenship* melalui tiga indikator utama yaitu *behavioral control* (mengendalikan tindakan impulsif seperti komentar kasar atau penyebaran hoaks), *cognitive control* (berpikir kritis untuk menilai informasi sebelum disebar), dan *decisional control* (mengambil keputusan etis seperti menghindari plagiarisme atau pelanggaran privasi). Mahasiswa dengan *self control* tinggi mampu menahan dorongan negatif di media sosial, memverifikasi informasi, dan berinteraksi secara bertanggung jawab sesuai norma digital. Dengan adanya pengaruh positif tersebut, maka menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *self control* yang dimiliki oleh mahasiswa, maka

semakin meningkat juga perilaku *digital citizenship* mereka. Hasil ini memberikan pemahaman pentingnya *self control* dalam meningkatkan dan memperkuat perilaku *digital citizenship* guna mendukung karakter disiplin dan bertanggung dalam menggunakan media digital.

## 5.2 Saran

### A. Bagi Program Studi

Bagi program studi diharapkan untuk mengintegrasikan praktik *behavioral control* dalam proses pembelajaran dan kegiatan mahasiswa. Melalui pelatihan *workshop*, Mata kuliah dan pengawasan yang tepat yang berkaitan dengan akademik dan interaksi sosial. Penerapan *behavioral control* ini juga mendukung penguatan nilai *digital citizenship* yang bertanggung jawab, kritis, dan etis dalam dunia digital, sehingga mahasiswa mampu berperilaku positif di lingkungan maya maupun nyata.

### B. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan aktif meningkatkan *self control* melalui praktik *behavioral control* dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami pentingnya pengelolaan perilaku, mahasiswa dapat lebih bertanggung jawab dalam berinteraksi, baik secara langsung maupun di dunia digital. Penerapan *behavioral control* akan membantu mahasiswa menjadi warga digital yang bermoral dan beretika, mampu membedakan antara hak dan tanggung jawab, serta menegakkan *digital citizenship* yang baik dalam berbagai platform komunikasi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R., & Susanto, B. 2022. Digital Citizenship di Lingkungan Mahasiswa: Studi Kasus di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(3), 145-160.
- Anggraini, T. 2025. Penguatan literasi digital untuk kesehatan mental pelajar. *Info Singkat*, XVII(13), 1–4.
- APJII. 2024. Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Diakses dari <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2022. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, M. N. 2023. Pengaruh Self-Control dan Moral Disengagement terhadap Perilaku Cyberbullying pada Mahasiswa. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Budiantoro, W. 2017. Dakwah di Era Digital. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 263-281.
- CNN Indonesia. 2024. Survei APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang, (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240131152906-2131056781/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>)
- Dewi, N.K., & Prasetyo, A. 2021. Tantangan Implementasi Etika Digital pada Mahasiswa di Lingkungan Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 8(2), 78-92.
- Devia, V. M., & Pratama, M. 2021. Hubungan Antara Self-Control dengan Perilaku Cyberbullying di Media Sosial pada Remaja. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 227-237.
- Detikinet. 2024. APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Diakses dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. 2019. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: AR RUZZ MEDIA.

- Goldfried, M. R., & Merbaum, M. 1973. *Behavior change through self-control*. Holt, Rinehart & Winston.
- Halim, A., Pitoewas, B., Yanzi, H., & Mentari, A. 2019. Urgensi mata kuliah umum pendidikan pancasila dalam menanamkan nilai moral budaya bangsa pada mahasiswa memasuki era revolusi industri 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNILA* (204-210).
- Halim, A., Pitoewas, B., & Ardhani, R. R. 2023, May. The Role of PPKN Students in Disseminating the Values of Nationalism Through Social Media in the Globalization Era. *In 3rd Universitas Lampung International Conference on Social Sciences ULICoSS 2022* (349-354). Atlantis Press.
- Hurlock, E. B. 1990. *Psikologi Perkembangan Edisi 5*. Jakarta: Erlangga.
- Hutauruk, A. F. 2018. Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah di Era Global. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 2(2), 1-6.
- Islah, F.M., & Helmi, A.F. 2025. Peran Mediasi Collective Self-Esteem dalam Meningkatkan Kompetensi Media Sosial Melalui Kewarganegaraan Digital di Kalangan Mahasiswa. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 13(2), 205–225.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. 2016. Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2019. Siaran Pers No. 217/HM/KOMINFO/12/2019 tentang selama November 2019, Kementerian Kominfo identifikasi 260 hoaks, total hoaks sejak Agustus 2018 menjadi 3.901.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2023. Indeks literasi digital Indonesia 2022.
- Lestari, S., Nurmalisa, Y., & Mentari, A. 2024. Pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(1), 22-30.
- Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. 2014. Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. *JURNAL KULTUR DEMOKRASI JKD*, 2(2).
- Mardianto. 2018. Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional. Universitas Negeri Padang*. Sabtu, 30 Juni 2018. 523-538.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. 2019. Konsep diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 65-69.
- Mirai Management. 2022. *Self Control* dan Perilaku *Cyberbullying* pada Mahasiswa. *Jurnal Mirai Management*, 8(2), 370-380.



- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. 2018. Digital citizenship: The internet, society, and participation. MIT Press.
- Nehe, U. 2021. Kewarganegaraan Digital dalam Pendidikan Situasi Covid-19. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 1915-1921.
- Nurhayati, S., & Pramono, D. 2023. Netizenship dan Literasi Media pada Mahasiswa: Studi di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Sosial Humaniora, 10(1), 33-48.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. 2020. Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. Bhineka Tunggal Ika, 7(1), 34-46.
- Ohler, J. 2012. Digital citizenship means character education for the digital age. Kappa Delta Pi Record, 48(1), 25-27.
- Pradana, Y. 2018. Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. Untirta Civic Education Journal, 3(2), 168–182.
- Putri, D.A., & Santoso, E. 2021. Analisis Tingkat Etika Digital Mahasiswa Perguruan Tinggi di Indonesia. Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 88-100.
- Ribble, M. 2015. Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Ribble, M., & Bailey, G. 2007. Digital citizenship in schools. International Society for Technology in Education.
- Ribble, M., & Bailey, G. 2011. Digital citizenship in school. Washington DC: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Santoso, B. T. 2025. Keterampilan digital dasar penting, di tengah pesatnya transformasi digital.
- Sari, E., & Wulandari, I. 2022. Evaluasi Kemampuan Digital Citizenship Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung. Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah, 7(4), 112-127.
- Setyowati, R. N. 2021. Implementasi Pendidikan Digital Citizenship Dalam Membentuk Good Digital Citizen Pada Siswa Sma Labschool Unesa. 9, 580–594.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV.

- Tagney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. 2004. High Self-control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 5(2), 38-42.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. 2022. High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-324.
- Thalib, S. B. 2010. Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif. Jakarta: Kencana.
- Triastuti, R. 2016. Fostering Digital Citizenship In Indonesia. *Universitas Sebelas Maret*, Vol. 1(1), 494-496.
- Triwibowo. 2015. Tinjauan Pustaka: Domain Perilaku.
- Wahyuningrum, S. S., Rohmawati, L., Mustaqim, W., Qalban, A. A., & Heriyanto, Y. 2023. Fenomena Cyberbullying pada Kalangan Mahasiswa. *Assertive*.