

**PENGARUH *DIGITAL CITIZENSHIP* TERHADAP ETIKA DIGITAL
PESERTA DIDIK DI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

INDAH SEPTIA LESTARI

NPM 2213032110



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

ABSTRAK

PENGARUH *DIGITAL CITIZENSHIP* TERHADAP ETIKA DIGITAL PESERTA DIDIK DI MAN 2 BANDAR LAMPUNG

**Oleh
Indah Septia Lestari**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *digital citizenship* terhadap etika digital peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 76 peserta didik yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan wawancara. Teknik dalam menganalisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *digital citizenship* terhadap etika digital peserta didik kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung sebesar 42,0%. Pengaruh tersebut diperoleh dari indikator akses digital, komunikasi digital, dan literasi digital. *Digital citizenship* memengaruhi etika digital melalui tiga indikator yaitu akses digital (kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital secara adil atau merata), komunikasi digital (keterampilan dalam menyampaikan perkataan atau informasi sekaligus mempertimbangkan dampak jangka panjang), dan literasi digital (keterampilan dalam memahami, menggunakan, memilih dan mengevaluasi informasi digital). Peserta didik yang memiliki *digital citizenship* yang baik cenderung lebih bertanggung jawab dalam berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital.

Adanya pengaruh tersebut dapat menunjukkan bahwa semakin baik tingkat *digital citizenship* yang dimiliki oleh peserta didik, maka semakin baik etika digital peserta didik. Peserta didik yang memiliki etika digital yang baik akan memberikan tindakan atau aktivitas positif di ruang digital. Hal ini meliputi pemberian informasi yang valid, menghindari ujaran kebencian, tidak melakukan penghinaan, serta menjaga nama baik orang lain di media sosial.

Kata Kunci : *Digital Citizenship*, Etika Digital, Peserta Didik

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DIGITAL CITIZENSHIP ON STUDENTS DIGITAL ETHICS AT MAN 2 BANDAR LAMPUNG

By
Indah Septia Lestari

This study aims to determine the influence of digital citizenship on the digital ethics of students at MAN 2 Bandar Lampung. This study used a descriptive method with a quantitative approach. The subjects were 11th-grade students at MAN 2 Bandar Lampung in the 2025/2026 academic year. The sample consisted of 76 students selected through random sampling. Data collection was conducted using questionnaires and interviews. The data analysis technique used was a simple linear regression test using SPSS version 27. The results showed that digital citizenship had a 42.0% influence on the digital ethics of 11th-grade students at MAN 2 Bandar Lampung. This influence was obtained from indicators of digital access, digital communication, and digital literacy. Digital citizenship influences digital ethics through three indicators: digital access (a person's ability to use digital technology fairly or equitably), digital communication (skills in conveying words or information while considering long-term impacts), and digital literacy (skills in understanding, using, selecting, and evaluating digital information). Students with good digital citizenship tend to be more responsible in their interactions and communications in the digital space. This influence suggests that the better a student's digital citizenship, the better their digital ethics. Students with good digital ethics engage in positive actions and activities in the digital space. This includes providing valid information, avoiding hate speech, refraining from insults, and maintaining the good name of others on social media.

Keywords: Digital Citizenship, Digital Ethics, Students

**PENGARUH *DIGITAL CITIZENSHIP* TERHADAP ETIKA DIGITAL
PESERTA DIDIK DI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
INDAH SEPTIA LESTARI**

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**

Judul Skripsi

**: PENGARUH DIGITAL CITIZENSHIP TERHADAP
ETIKA DIGITAL PESERTA DIDIK DI MAN 2
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Indah Septia Testari

NPM

: 2213032110

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930916 201903 2 021

Pembimbing II,

Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19920708 202521 2 046

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**

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

NIP 197411082005011003

**Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn**

Dr. Yulisca Nurmalisa, M.Pd.

NIP 198706022008122001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris

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



Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. Yunisca Nuralisa, M. Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Indah Septia Lestari
NPM : 2213032110
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jl. Imam Bonjol LK I, RT 008/RW 000, Sumberrejo, Kemiling,
Bandar Lampung, Lampung

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

Bandar Lampung, 26 Januari 2026



Indah Septia Lestari
NPM 2213032110

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Indah Septia Lestari, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 24 September 2004, penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Sudirmansyah dan Ibu Dahlia.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 2 Sumberrejo yang diselesaikan pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2019.
3. MAN 2 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama berkuliah penulis aktif di Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (BEM FKIP UNILA), Program Kampus Merdeka atau Kampus Mengajar *Batch 7* dan Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) menjadi Wakil Sekretaris Umum tahun 2024 serta meraih prestasi non akademik yakni juara 2 lomba *public speaking* tingkat Fakultas pada tahun 2024.

Penulis pernah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan dengan tujuan Solo-Yogyakarta-Jakarta pada tahun 2024. Penulis juga pernah mengikuti program Kerja Kuliah Nyata (KKN) di Desa Penawar Kecamatan Gedung Aji Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Penawar tahun 2025.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 286)

“Berusaha dan yakin lah kepada-Nya bahwa tidak ada kesulitan
yang tidak bisa diselesaikan”

(Indah Septia Lestari)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai bukti cinta dan sayangku kepada :

“Kedua orang tuaku, Bapak Sudirmansyah dan Ibu Dahlia yang sangat aku cintai dan sangat aku sayangi. Terima kasih selalu mendo'akan kesuksesan untukku di dunia dan di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku, terimakasih telah menjadi sumber kekuatanku, terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus yang selalu kalian panjatkan demi kebahagiaan dan keberhasilanku. Aku tentu tidak dapat membalas semua yang telah kalian berikan dan tidak akan dapat menggantikan do'a yang tiada hentinya mengalir untuk anakmu ini, aku memohon kepada Allah SWT agar kedua orangtuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanananku untuk membahagiannya kelak.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu WaTa'ala yang telah memberikan rahmat, rahman dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih 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 Kerja sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembahas I. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;

6. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) sekaligus Dosen Pembimbing I. Terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Ibu Nurhayati, S. Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2. Terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Fitra Endi Fernanda, S. Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembahas 2. Terima kasih banyak atas saran dan masukan serta motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
9. 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;
10. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
11. Bapak Drs. Nuval, selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandar Lampung, terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Ibu Dewi Sri Leni Indah, M.Pd., Ibu Noperdayati, S.Pd. dan Ibu Linda Sari, S.Pd. selaku guru PPKn yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian, terima kasih banyak atas segala bantuan dan ilmu yang telah diberikan, serta motivasi juga semangat yang selalu diberikan;
13. Teristimewa untuk kedua orang tua hebatku, Bapak Sudirmansyah dan Ibu Dahlia. Terimakasih atas segala doa, cinta, kasih sayang, keikhlasan, ketulusan dan kesabaran yang diberikan dalam mendidik anakmu. Terima kasih untuk segala bentuk dukungan dan pengorbanan mu, baik itu materil maupun moril. Semoga Allah SWT menjaga kalian, memanjangkan umur kalian, memberikan keberkahan dalam kehidupan kalian dan selalu dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan;

14. Terima kasih kepada kakak ku, Siti Meidianti Sudari dan Ahmad Rizki Berliansyah, yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam bentuk moril maupun materil;
15. Terima kasih kepada teman seperjuangan skripsi, Siti Musaroh Maydiana Alpa, Laura Gayatri, Desika Fitriana, Riskiya Dina Paramita, Indah Purwoningsih, Martines Sabiliun Muttaqina, Elza Zeriana, Ririn Izzati Pangestuti, yang selalu memberikan ide atau saran, saling menyemangati, mendukung, serta memberikan motivasi satu sama lain;
16. Terima kasih kepada teman baik ku, Indi Maulida, Rahmatul Hidayah, dan Tsania Kholiza Nur Putri yang telah memberikan canda tawa, saling menyemangati, mendukung, serta memberikan motivasi satu sama lain;
17. Terima kasih kepada teman semasa SMP ku, Adila Bassiroh, Panca Adelia Putri, dan Zahra Nafisah yang saling menyemangati, mendukung, serta memberikan motivasi satu sama lain;
18. Terima kasih kepada kakak sekaligus teman Kampus Mengajar *Batch 7*, Muthiah Mualimah, Mas Ayu Soraya, Hanny Rahmah Cahyani, dan Mella Pasi Audia atas saran, doa, dan motivasi serta hal-hal baik lainnya;
19. Terima kasih kepada teman seperjuangan KKN-PLP Desa Penawar Kecamatan Gedung Aji Kabupaten Tulang Bawang, Afifah Fitri Ramadhani, Mutiara Afifah, Dea Clara Afrida .S, Nina Situmorang, Risma Luthfia, Reza Dara Mustika, Rosa Afrina Saputri, Afif Delta Al-Fansyah, M. Irfan Fakhruddin atas segala semangat dan motivasi serta hal-hal baik lainnya;
20. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2022 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih karena selalu berbagi ilmu, baik ketika perkuliahan maupun ketika mengerjakan skripsi. Terima kasih untuk segala bentuk kebersamaan kita selama ini;
21. Terima kasih kepada kakak dan adik tingkat angkatan 2020, 2021, 2023, 2024, dan 2025 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang telah diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini;

22. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan;
23. Terima kasih almamater tercintaku, Universitas Lampung.
24. *Last but not least, i wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for never quitting, i wanna thank me for always being a giver and trying give more than i receive, i wanna thank me for trying to do more right than wrong, i wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dalam penyajian sehingga penulis berharap semoga dengan kesederhanaan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 26 Januari 2026

Penulis,



Indah Septia Lestari

NPM 2213032110

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Pengaruh Digital Citizenship terhadap Etika Digital Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung*" yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulisan.

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

Bandar Lampung, 26 Januari 2026

Penulis,



Indah Septia Lestari
NPM 2213032110

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Ruang Lingkup Penelitian	13
II. TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Deskripsi Teori	14
1. Tinjauan Umum Tentang Etika Digital	14
2. Tinjauan Umum Tentang <i>Digital Citizenship</i>	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis	40
III. METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel	41
C. Variabel Penelitian	44

1. Variabel Bebas	44
2. Varibel Terikat	44
D. Definisi Konseptual dan Operasional	45
E. Rencana Pengukuran Variabel	47
F. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Angket.....	47
2. Wawancara.....	48
G. Instrumen Penelitian.....	48
1. Lembar Angket	48
2. Lembar Wawancara	50
H. Uji Instrumen.....	50
1. Uji Validitas	50
2. Uji Reliabilitas	51
I. Teknik Analisis Data	53
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	53
2. Uji Prasyarat.....	54
3. Uji Regresi Sederhana.....	55
4. Uji Hipotesis	56
5. Uji Koefisien Determinasi	56
J. Langkah-langkah Penelitian	58
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	58
2. Penelitian Pendahuluan.....	58
3. Pengajuan Rencana Penelitian	59
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	59
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	59
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	65
B. Deskripsi Data Penelitian Pengumpulan Data.....	67
C. Hasil Analisis Data	81
1. Hasil Uji Prasyarat	81
2. Uji Regresi Linier Sederhana.....	82

3. Uji Hipotesis	85
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
1. <i>Digital Citizenship</i> (Variabel X).....	86
2. Etika Digital (Variabel Y).....	97
3. Pengaruh <i>Digital Citizenship</i> (Variabel X) terhadap Etika Digital (Variabel Y).	110
V. KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Kesimpulan.....	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	124

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jumlah Pengguna Akses Media Sosial	2
3.1 Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung 2025/2026	42
3.2 Indeks Koefisien Reliabilitas	52
3.3 Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi	57
3.4 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel X).....	61
3.5 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel Y).....	62
3.6 Hasil Uji Coba Reliabilitas (Variabel X).....	64
3.7 Hasil Uji Coba Reliabilitas (Variabel Y).....	64
4.1 Prasarana MAN 2 Bandar Lampung.....	66
4.2 Distribusi Frekuensi Indikator Akses Digital	69
4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Komunikasi Digital.....	70
4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Literasi Digital	71
4.5 Distribusi Frekuensi Variabel X	73
4.6 Distribusi Frekuensi Memberikan Informasi yang Valid	74
4.7 Distribusi Frekuensi Memberikan Komentar yang.....	76
4.8 Distribusi Frekuensi Tidak Menyerang Nama Baik	77
4.9 Distribusi Frekuensi Tidak Melakukan Penghinaan	79
4.10 Distribusi Frekuensi Variabel Y	80
4.11 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS Versi 27.....	81
4.12 Hasil Uji Linearitas Menggunakan SPSS Versi 27	82
4.13 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	83
4.14 <i>Coefficients</i> Uji Regresi Linier Sederhana.....	83
4.15 <i>Model Summary</i> Uji Regresi Linier Sederhana.....	84
4.16 Hasil Uji Hipotesis SPSS Versi 27.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Grafik Jumlah Pengguna Gadget di Indonesia.....	2
1.2 Penggunaan Kata-kata Kasar, Ejekkan dan	7
2.1 Kerangka Pikir.	39

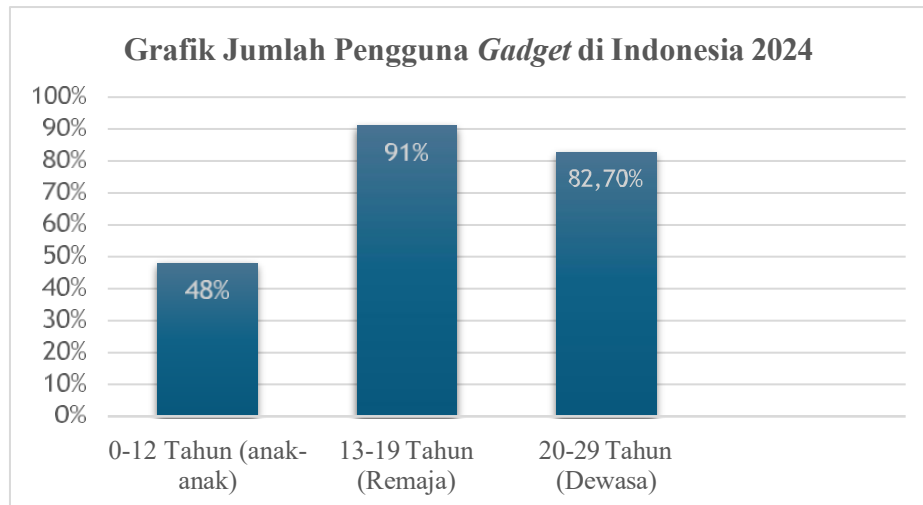
I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hadirnya teknologi digital menjadi bentuk perkembangan secara dinamis yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan dari adanya teknologi sebagian besar dapat membawa perubahan-perubahan di berbagai aspek kehidupan manusia sehingga hadirnya teknologi dapat membawa perkembangannya menuju era digital. Era digital adalah suatu keadaan di mana teknologi digital seperti jaringan internet dan perangkat seluler atau *gadget* menjadi fondasi utama dalam kehidupan serta mengubah cara manusia dalam berinteraksi, bekerja, belajar atau memperoleh informasi. Era digital saat ini menjadi era perkembangannya kehidupan manusia dalam menggunakan teknologi digital secara pesat dan menjadikan interaksi sosial manusia yang tidak hanya berlangsung di ruang nyata melainkan dapat juga dilakukan di ruang digital. Interaksi sosial di ruang digital tersebut hakikatnya dapat dilakukan melalui penggunaan platform media sosial yang dapat diakses dengan mudah oleh manusia.

Media sosial sebagai platform interaksi sosial di ruang digital hakikatnya merupakan produk dari era digital dalam bidang komunikasi, di mana platform media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok*, *Telegram*, *X* atau *Twitter* tidak hanya sekedar tempat berbagi konten foto atau video, tetapi juga membentuk ruang interaksi dan komunikasi tanpa batas waktu dan jarak. Media sosial dapat menjadikan manusia agar saling terhubung secara instan, memperluas jaringan sosial, dan membangun komunitas daring atau tujuan bersama (Mulyono, 2021). Berdasarkan survei yang

dilakukan oleh APJII 2024 para pengguna teknologi digital termasuk dalam menggunakan internet atau *gadget* di Indonesia memiliki jumlah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Pengguna Gadget di Indonesia

Data tersebut menunjukkan bahwa kategori usia 0-12 tahun tercatat sebesar 48,0% penggunaan teknologi digital atau *gadget*. Usia remaja 13-19 tahun sebesar 91% dan menjadi pengguna dominan. Sedangkan usia dewasa yaitu 20-29 tahun sebesar 82,7%. Berdasarkan *We Are Social* (2024), pengguna teknologi digital atau *gadget* menunjukkan bahwasannya paling banyak mengakses media sosial di Indonesia diantaranya:

Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Akses Media Sosial

No	Jenis Media Sosial	Jumlah Pengguna (%)
1	<i>WhatsApp</i>	90,9%
2	<i>Instagram</i>	85,3%
3	<i>TikTok</i>	73,5%
4	<i>Telegram</i>	61%
5	<i>X atau Twitter</i>	57,5%

Sumber : *We Are Social* (2024)

Akses media sosial seperti *WhatsApp* 90,9%, *Instagram* 85,3%, *TikTok* 73,5%, *Telegram* 61,3% dan *X* atau *Twitter* 57,5% menunjukkan bahwa usia remaja menjadi pengguna dominan, hal ini juga didukung oleh data survei APJII (2024), menyebutkan bahwa kelompok usia remaja memiliki akses *gadget* atau internet tertinggi yakni sekitar 91% dan mayoritas aktivitasnya adalah menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

Pengguna teknologi digital atau *gadget* dalam mengakses media sosial terkhususnya dalam membangun interaksi sosial dan komunikasi secara sehat di ruang digital hakikatnya sangat penting sekali menerapkan aspek-aspek atau tindakan yang bijak oleh remaja usia 13-19 tahun. Salah satu aspek atau tindakan yang perlu diterapkan oleh mereka sebagai pengguna *gadget* dalam berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital ialah menerapkan aspek etika. Etika menurut Qorib & Zaini (2020), ialah sebagai ilmu yang mempelajari adat kebiasaan, termasuk didalamnya mengandung nilai dan norma yang menjadi pegangan hidup seseorang atau sekelompok orang bagi pengaturan sedangkan etika di era digital atau etika digital adalah pedoman norma yang membimbing interaksi di ruang digital, seperti penghormatan terhadap privasi, menghindari *cyberbullying*, dan memahami batas perilaku yang dapat diterima dalam lingkungan digital (Jones & Mitchell, 2016). Etika digital juga dapat mengajarkan penggunaanya untuk berpikir sebelum berbagi, menghormati hak cipta, dan menjaga reputasi serta privasi diri dan orang lain. Prinsip ini juga menekankan tanggung jawab sosial, memastikan bahwa unggahan dan komentar tidak menyakiti pihak lain serta tidak menyebarkan informasi palsu. Penerapan aspek etika digital tidak hanya melindungi individu tetapi juga menjaga kualitas interaksi sosial remaja di ruang digital (Shina et al., 2021).

Etika digital dalam menjaga kualitas interaksi sosial remaja di ruang digital pada dasarnya mengacu kepada prinsip yang mengatur tindakan dan interaksi di ruang digital dengan nilai-nilai kesadaran, integritas, dan tanggung jawab demi menciptakan lingkungan digital yang aman dan bermanfaat (Silmi Nurul

Utami, 2025). Etika digital berfungsi sebagai landasan untuk membangun hubungan sehat dan bermakna di ruang digital. Hal ini sejalan dengan menurut Lenti, F., (2024), etika digital dapat membantu menciptakan budaya *respect* dalam interaksi media sosial, termasuk menghindari *trolling* atau perilaku online yang bertujuan memprovokasi orang lain dengan komentar atau kontroversial, menyinggung atau mengganggu dengan tujuan memancing reaksi emosional, kemudian *trdoxing* yaitu tindakan mengungkapkan informasi pribadi seseorang secara *online* tanpa persetujuan mereka, lalu melakukan ujaran kebencian dan lain sebagainya. Peran dari etika digital ialah sebagai landasan norma dalam interaksi daring, membantu pengguna untuk bersikap jujur, bertanggung jawab dan menghormati hak serta privasi orang lain sehingga tercipta lingkungan *online* yang positif dan saling percaya (Flandyansyah, 2024). Mengenai praktiknya, etika digital juga bertujuan membentuk perilaku pengguna agar tidak melakukan tindakan berbahaya seperti hoaks, *cyberbullying* atau ujaran kebencian, dan mencegah penyalahgunaan teknologi digital (Xanderina, 2023).

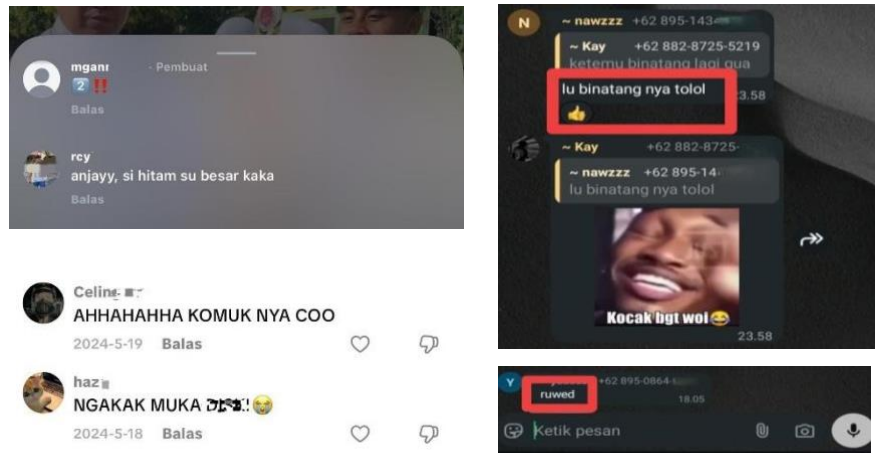
Idealnya, seseorang yang memiliki etika digital di dalam kehidupannya akan berperilaku etis dan menerapkan berbagai prinsip seperti menerapkan prinsip kesadaran yaitu bertindak dengan niat dan tujuan yang jelas misalnya memastikan bahwa informasi yang dibagikan adalah benar dan tidak menimbulkan kebingungan. Lalu menekankan pentingnya integritas yakni menjaga kejujuran, menghindari perilaku yang merugikan seperti *plagiarisme*, disinformasi dan menurunnya kepedulian sosial di kalangan generasi muda (Putri, D. S., dkk 2025). Prinsip kebajikan, di mana penggunaan teknologi digital dilakukan dengan landasan manfaat bagi banyak pihak. Seseorang juga harus menerapkan prinsip tanggung jawab yakni menyadari dan mempertimbangkan konsekuensi dari setiap tindakan digital, baik dalam komunikasi maupun penyebaran konten. Hal ini menjadikan kebajikan dan rasa tanggung jawab menjadi pondasi moral bagi kelangsungan interaksi digital yang sehat dan bermakna.

Etika digital sebagai pondasi moral bagi kelangsungan interaksi digital yang sehat dan bermakna pada dasarnya memiliki aturan-aturan dalam membatasi hal yang tidak boleh dilakukan oleh usia remaja. Batasan hal yang tidak boleh dilakukan itu ialah menyebarkan informasi yang mengandung kekerasan sehingga melanggar Pasal 28 ayat 2 UU ITE mengenai larangan menyebarkan informasi elektronik yang menyebarkan rasa kebencian atau permusuhan, “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”. Pengguna *gadget* bagi usia remaja dilarang berkomentar negatif dan menjelek-jelekkan individu sehingga melanggar Pasal 45A ayat 2 UU ITE, “Setiap orang yang dengan sengaja menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat 2 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 enam tahun”.

Kenyataannya, larangan yang diatur oleh perundang-undangan tersebut masih banyak dilanggar oleh remaja yang belum memahami pentingnya etika dalam berinteraksi di ruang digital, sehingga mereka melanggar bunyi pasal di dalam perundang-undangan tersebut. Hal ini menyebabkan maraknya perilaku yang tidak sesuai dengan aspek etika digital seperti tidak menghargai orang lain, bersikap tidak sopan dan bersikap tidak bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Berbagai perilaku negatif seperti perundungan daring atau *cyberbullying*, penyebaran hoaks, komentar kebencian, hingga pelanggaran privasi menjadi fenomena yang umum di kalangan remaja. Berdasarkan hasil riset Katadata 2021, mencatat skor etika digital tahun 2021 turun menjadi 3,53 dari 3,72 pada tahun 2020 (Kemenkominfo 2021). Seiring dengan meningkatnya budaya digital, kesopanan *online* (*digital civility*) Indonesia disebut terendah di Asia Tenggara. Menurut laporan *Microsoft Digital Civility Index* (2020), Indonesia menduduki peringkat terendah di Asia Tenggara yaitu peringkat 29 dari 32 negara dalam hal kesopanan digital,

menunjukkan perilaku negatif seperti komentar kasar, hoaks, ujaran kebencian, dan pelanggaran privasi masih marak terjadi. Livingstone dan Third (2017), menambahkan bahwa remaja kerap kali kekurangan landasan moral dalam menggunakan media sosial terutama pada saat berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital. Hal tersebut seharusnya menjadi wadah kreatif namun dapat berubah menjadi ruang konflik dan terjadinya penyalahgunaan. Lemahnya kesadaran akan tanggung jawab digital dapat membuat penggunaanya mudah terlibat dalam tindakan yang merugikan seperti berkata-kata kasar di ruang digital yang secara tidak langsung dapat menyebabkan tekanan psikologis pada penerima komentar kasar tersebut.

Banyaknya perilaku negatif dalam menggunakan teknologi digital yaitu *gadget* yang dilakukan oleh anak usia remaja 13–19 tahun pada saat mengakses media sosial menunjukkan bahwa aspek dari etika digital masih belum diterapkan dengan maksimal, namun di MAN 2 Bandar Lampung pembentukan etika digital dalam berinteraksi dan berkomunikasi di media sosial telah menjadi bagian dari proses kegiatan pembelajaran karakter melalui pendidikan Pancasila. Sebagian peserta didik mampu berinteraksi dan berkomunikasi di media sosial dengan baik seperti berpikir sebelum berkomentar, menyesuaikan isi pesan dengan topik yang dibahas, dan lain sebagainya. Meskipun demikian, sebaik-baiknya pembelajaran dalam membentuk etika digital pada peserta didik, nyatanya dalam praktik kehidupan sehari-hari masih terdapat peserta didik yang menunjukkan etika digital yang kurang baik. Hal ini ditandai dengan adanya perilaku peserta didik yang masih menggunakan bahasa yang kasar, menunjukkan respon digital yang kurang sopan, dan komentar yang berisikan tentang penghinaan di media sosial. Berikut ini merupakan hasil *screenshot* peserta didik saat berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan kata-kata kasar dan kata cemoohan serta menunjukkan interaksi sosial digital yang kurang sopan saat merespons atau menjawab pesan pada media sosial:



Gambar 1. 2 Penggunaan Kata-kata Kasar, Ejekkan dan Respon Kurang Sopan Peserta Didik

Kondisi tersebut mencerminkan bahwa meskipun pemahaman etika digital yang telah diberikan kepada peserta didik dapat berjalan dengan baik, tetapi pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Oleh karena itu, peserta didik masih diperlukan bimbingan dan arahan yang lebih baik lagi untuk membentuk etika digital dalam berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital. Etika digital tersebut hakikatnya dapat diterapkan menjadi lebih baik melalui kewarganegaraan digital atau *digital citizenship*. Kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* adalah kompetensi dalam penggunaan teknologi digital yang aman dan tanggung jawab serta produktif di ruang digital. Kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* pada dasarnya memiliki unsur-unsur dalam membentuk warga negara digital yakni hak dan tanggung jawab digital, komunikasi digital, akses digital serta literasi digital (Mike Ribble, 2017). Hakikatnya hak dan tanggung jawab digital merupakan hal-hal yang berkaitan kepada hak digital yang mencakup kebebasan dalam berpendapat, hak atas privasi dan akses yang adil terhadap informasi serta teknologi. Hak tersebut harus diimbangi dengan tanggung jawab manusia di ruang digital seperti menjaga keamanan data pribadi, menghormati hak cipta orang lain dan lain sebagainya.

Unsur kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* lainnya yakni komunikasi digital hakikatnya memfokuskan pada proses pertukaran informasi melalui berbagai platform atau aplikasi teknologi digital. Komunikasi digital tidak hanya sekadar menyampaikan pesan tetapi juga menuntut keterampilan dalam pemilihan kata, menghargai perbedaan dan menjaga kesopanan dalam ruang digital. Hal ini juga penting dalam mengatur atau mengelola pesan yang disampaikan melalui media digital sering kali bersifat permanen dan dapat diakses publik, sehingga setiap individu harus mempertimbangkan dampak jangka panjang dari kata-kata yang ditulis. Komunikasi digital yang sehat dapat meningkatkan kolaborasi antar sesama pengguna. Sebaliknya, komunikasi digital yang tidak sehat seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, atau perundungan siber dapat merusak kepercayaan antar pengguna.

Kewarganegaraan digital yang memiliki unsur pembentuk berupa akses digital pada dasarnya ialah mengacu pada kemampuan individu maupun masyarakat dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara setara. Akses digital dalam konsep *digital citizenship* hakikatnya adalah kunci bagi terwujudnya keadilan digital karena akses digital tanpa di dukung oleh pemerataan akan terjadi kesenjangan informasi antara kelompok yang memiliki akses dengan yang tidak. Berdasarkan hasil survei dari Indeks Masyarakat Digital Indonesia, skor tingkat kompetensi dan keterampilan masyarakat dalam mengakses teknologi digital di kehidupan sehari-hari tahun 2024 mencapai 43,34 naik dari 43,18 pada tahun 2023. Data ini menunjukkan adanya peningkatan, tetapi masih perlu dilakukan pemerataan infrastruktur di beberapa daerah (Kominfo, 2024). Akses digital hakikatnya perlu diperluas agar seluruh lapisan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi untuk pendidikan, ekonomi dan komunikasi serta di ikuti oleh pemahaman akan literasi digital.

Literasi digital sebagai salah satu unsur dari kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* merupakan tindakan yang dapat membekali individu untuk hidup di era digital. Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan teknis

dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif serta bertanggung jawab. Literasi digital mengacu kepada seseorang untuk memilah informasi yang valid dari informasi yang menyesatkan, sehingga mampu mencegah dampak negatif seperti hoaks atau misinformasi.

Berdasarkan hasil data dari indeks literasi digital Indonesia tahun 2024 menunjukkan peningkatan, dengan skor nasional 3,78 dari skala 5 sedangkan tahun 2023 berada pada 3,65 dari skala 5. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia berada dalam kategori sedang (Pusbang Literasi Digital Kementerian Komunikasi dan Digital, 2024). Literasi digital juga pada dasarnya sangat berkaitan dengan penggunaan teknologi digital yang dituntut untuk memanfaatkan atau menggunakan teknologi sesuai dengan nilai sosial atau aturan yang berlaku, sehingga literasi digital tidak hanya menjadi keterampilan secara teknis saja melainkan adanya kompetensi yang dapat membantu individu menjadi warga digital yang kritis dan berintegritas.

Warga digital yang kritis dan berintegritas hakikatnya dapat terwujud dari hasil keterampilan unsur-unsur kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* yang memfokuskan kepada konsep pembentukan lingkungan digital yang aman sekaligus bermanfaat dalam meningkatkan kualitas interaksi antar penggunaannya di ruang digital. Kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* bertujuan untuk membentuk penggunaannya agar lebih aktif dan positif dalam komunitas ruang digital atau daring sekaligus dapat berpartisipasi secara bijak di ranah digital (Suprayitno & Wahyudi, 2020). Seorang individu yang dapat memahami kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* dengan baik pada dasarnya dapat menerapkan hak dan kewajiban digital, komunikasi digital, akses digital serta literasi digital. *Digital citizenship* dengan unsur-unsur tersebut sangat diperlukan dalam membentuk etika digital peserta didik yang kurang baik menjadi lebih baik saat berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MAN 2 Bandar Lampung dengan judul **“Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital Peserta Didik MAN 2 Bandar Lampung”** guna mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel tersebut sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi kepada peserta didik, pendidik, peneliti dan sekolah. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar menemukan solusi terbaik dalam memaksimalkan etika digital pada peserta didik saat berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital melalui media sosial.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Sebagian peserta didik menggunakan kata-kata yang kasar pada saat berkomunikasi di ruang digital atau media sosial.
2. Sebagian peserta didik menunjukkan interaksi sosial digital yang kurang sopan seperti merespon atau menjawab pesan dengan menggunakan kata-kata yang meremehkan.
3. Sebagian peserta didik menggunakan kata-kata yang bersifat mengejek atau mencemooh kepada teman sebayanya saat berkomunikasi di ruang digital.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan bagaimana peserta didik dapat memahami kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* dalam menguatkan etika digital yang baik di ruang digital. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti yang akan meneliti mengenai masalah ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman secara langsung berinteraksi dengan peserta didik dan mengetahui masalah-masalah dari etika digital juga melihat bagaimana *digital citizenship* dalam membentuk penggunaan teknologi digital yang etis dan bertanggung jawab.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan mengenai pentingnya *digital citizenship* agar etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) peserta didik di ruang digital khususnya dalam berkomunikasi dan berinteraksi dapat diterapkan dengan baik.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mereka dalam memahami *digital citizenship* atau kewarganegaraan digital dan mendorong mereka untuk lebih menerapkan pentingnya etika saat berkomunikasi atau berinteraksi di ruang digital.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih mengoptimalkan *digital citizenship* sehingga peserta didik dapat menerapkan pentingnya etika saat berkomunikasi atau berinteraksi di ruang digital.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila karena mengkaji mengenai pengaruh *digital citizenship* atau kewarganegaraan digital terhadap etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah MAN 2 Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan Gatot Subroto No. 139-149, Pecoh Raya, Kecamatan Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung, Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 22 Mei 2025 atau pada saat kegiatan pra penelitian berlangsung serta surat balasan pelaksanaan penelitian pendahuluan oleh MAN 2 Bandar Lampung

Nomor: 4965/UN26.13/PN.01.00/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Umum Tentang Etika Digital

a. Pengertian Etika Digital

Etika digital atau yang sering disebut juga sebagai *digital ethics* merupakan serangkaian aturan-aturan dalam berkomunikasi di ruang digital sehingga perilaku pengguna di ruang digital mencerminkan nilai-nilai yang sama pada saat interaksi tatap muka di ruang nyata. Aturan dalam berkomunikasi di ruang digital tersebut ialah menjaga kesopanan, tanggung jawab dan rasa hormat dalam berkomunikasi antar sesama pengguna. Hal ini juga didukung oleh Suerni (2024), bahwa penggunaan bahasa yang baik dan bersikap sopan dalam ruang digital memiliki pengaruh positif terhadap interaksi sosial, sehingga pentingnya kesadaran penerapan dari etika berbahasa dalam konteks digital. Menurut Moor (2017), etika digital dapat didefinisikan sebagai studi tentang bagaimana prinsip-prinsip etika tradisional diterapkan dalam konteks digital. Etika digital tidak hanya mencakup perilaku individu di ruang digital tetapi juga mencakup tanggung jawab sosial. Etika digital harus mempertimbangkan dampak dari teknologi terhadap masyarakat dan individu dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kebaikan bersama.

Menurut Spinello (2017), etika digital merupakan cabang etika terapan yang secara khusus berfokus pada persoalan moral yang muncul dari pemanfaatan teknologi digital. Etika digital memfokuskan bagaimana penggunaan teknologi memengaruhi

perilaku manusia dan membentuk pola interaksi sosial yang baru. Etika digital juga menekankan bahwa privasi bukan sekadar perlindungan data, melainkan penghormatan terhadap hak individu untuk menentukan batas diri dalam ranah digital. Menurut Deloitte (2020 dikutip oleh Kusumastuti dkk, 2021), etika digital adalah pedoman atau aturan perilaku yang mengatur cara individu dalam menyadari dan menyesuaikan diri di ruang digital. Etika digital berfungsi sebagai rambu moral agar setiap pengguna teknologi mampu membedakan tindakan yang pantas dan tidak pantas ketika memanfaatkan media digital atau media sosial. Pedoman tersebut menekankan pentingnya kesadaran terhadap dampak sosial dan hukum dari setiap aktivitas digital yang dilakukan. Etika digital hakikatnya tercermin melalui perilaku seseorang dalam memberikan informasi yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak menyebarkan hoaks atau informasi menyesatkan yang merugikan pihak lain. Etika digital juga menuntut individu untuk menghindari komentar yang mengandung ujaran kebencian berdasarkan SARA. Pengguna media digital juga diwajibkan tidak menyerang nama baik orang lain serta tidak melakukan penghinaan karena tindakan tersebut merusak keharmonisan sosial di ruang digital.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa etika digital adalah seperangkat aturan yang mengatur perilaku dan komunikasi di ruang digital. Etika digital menekankan pentingnya menjaga rasa hormat saat berinteraksi dengan orang lain secara daring, seperti halnya dalam interaksi tatap muka. Penerapan etika digital hakikatnya tidak hanya sebatas pada perilaku individu, tetapi juga mencakup tanggung jawab sosial, di mana teknologi harus digunakan untuk kebaikan bersama. Etika digital juga mencakup aspek privasi dan integritas, di mana penghormatan terhadap hak

individu untuk mengendalikan data dan informasi pribadi menjadi sangat penting. Kesadaran akan etika digital ini menjadi fondasi dalam membangun hubungan yang sehat dan menciptakan kesejahteraan bersama di ruang digital.

b. Prinsip-prinsip Etika Digital

Prinsip-prinsip etika digital menurut Shea, V., (1994), ialah mengingatkan kita bahwa setiap pesan daring ditujukan kepada manusia yang memiliki perasaan, sehingga hal ini secara langsung melarang penggunaan bahasa yang menyakiti atau menyinggung perasaan orang lain. Aturan ini menekankan pentingnya memperlakukan orang lain dengan hormat dan empati. Prinsip lainnya juga menganjurkan untuk menghargai waktu dan bandwidth orang lain dengan tidak menyebarkan informasi yang tidak penting atau tidak relevan. Prinsip-prinsip ini menjadi landasan penting untuk menciptakan lingkungan digital yang positif dan saling menghormati. Menurut Luciano Floridi (2018), penilaian moral etika digital harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang bersifat formal, di mana manusia dan lainnya memiliki hak yang sama untuk dihormati. Etika digital harus mempertimbangkan dampak teknologi terhadap informasi secara keseluruhan. Prinsip dari etika digital ini hakikatnya harus mencakup empat prinsip utama seperti menghormati privasi, mencegah kerugian, praktik informasi yang adil dan akuntabilitas digital. Seseorang yang memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini dapat berkontribusi pada lingkungan digital yang lebih etis dan bertanggung jawab.

Prinsip etika digital yang dikemukakan oleh Bennett dan O'Rourke (2018), menunjukkan bahwa etika digital adalah studi tentang bagaimana prinsip-prinsip etika tradisional, seperti keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab, diterapkan dalam konteks digital.

Keadilan misalnya memastikan akses dan distribusi teknologi yang adil bagi semua orang. Prinsip tanggung jawab juga menjadi salah satu kunci, di mana individu harus bertanggung jawab atas dampak dari penggunaan teknologi digital yang mereka lakukan. Mereka juga menyoroti pentingnya transparansi, akuntabilitas, dan integritas dalam setiap tindakan digital untuk membangun kepercayaan di antara pengguna dan masyarakat secara keseluruhan.

Astuti (2021), menjelaskan bahwa komunikasi dan interaksi di ruang digital bagi para pengguna nya harus dapat menyeleksi dan menganalisis hal-hal apa saja yang hendak disampaikan dengan lawan bicara di ruang digital. Pengguna teknologi digital harus cermat menyeleksi kaidah penggunaan bahasa yang tepat misalnya berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, sepantaran atau sebaya, maupun yang lebih muda melalui media sosial. Prinsip ini pada dasarnya dapat dipakai dalam memilih tindakan-tindakan yang sesuai dengan etika digital saat berinteraksi atau berkomunikasi di ruang digital. Menurut Amanda (2021), etika di ruang digital tersebut diantaranya ialah berinteraksi atau berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik, memberikan informasi atau komentar maupun respon dengan sopan dan tidak mengandung SARA, serta bijak dalam memberikan komentar. Menurut Limbong (2018), menekankan perilaku yang sesuai dengan etika digital atau etika dalam internet seperti memberikan komentar yang baik, menghormati orang lain dengan tidak mempermalukan atau mengejek orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya prinsip etika digital harus didasarkan pada aturan yang menuntut pengguna nya agar tidak menggunakan bahasa yang menyakiti perasaan seseorang. Pengguna teknologi digital juga harus bijak

dalam memilih dan menyesuaikan bahasa dengan usia atau status lawan bicara agar interaksi daring tetap sopan dan tepat. Prinsip ini mencerminkan pentingnya mematuhi etika digital serta komunikasi. Etika digital hakikatnya mencakup penggunaan bahasa santun, penyampaian komentar tanpa muatan SARA, serta bijaksana dalam memberi tanggapan. Hal ini juga memfokuskan kepada pentingnya komentar yang baik dengan memberikan perlakuan yang saling menghargai tanpa mempermalukan atau mengejek orang lain.

c. Manfaat Etika Digital

Etika digital sangat penting dalam menghadapi tantangan era digital saat ini. Menurut Floridi, (2024) etika digital dapat membantu individu dan masyarakat menavigasi atau mengakses ruang digital yang terus berkembang. Etika digital bukan hanya tentang menghindari perilaku negatif tetapi juga tentang membentuk perilaku positif yang mendukung kesejahteraan digital. Pentingnya prinsip etika digital seperti transparansi, keadilan, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital dapat bermanfaat kepada masyarakat sehingga dapat mengurangi risiko penyebaran informasi palsu dan pelanggaran privasi. Pemahaman atau kesadaran terhadap etika digital juga ditekankan kepada generasi muda atau remaja agar mereka dapat melek digital dan menggunakan teknologi digital secara etis serta bertanggung jawab.

Manfaat dari etika digital pada dasarnya tidak hanya bermanfaat bagi individu tetapi juga mendorong terciptanya masyarakat yang lebih adil dan menyeluruh. Etika digital membantu dalam menjaga integritas data dan mencegah penyebaran informasi yang menyesatkan. Etika digital juga memfokuskan kepada kejujuran dan tanggung jawab dari penggunaan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial di ruang digital. Etika digital berperan dalam melindungi hak-hak individu di ruang digital, termasuk hak atas privasi

dan kebebasan berekspresi. Etika digital hakikatnya menjadi landasan penting dalam pembangunan masyarakat digital yang berkelanjutan. Etika digital dalam praktik hakikatnya memfokuskan kepada penggunaan teknologi digital yang etis dan mencakup etiket kesopanan, akses, dan hukum digital. Ini berarti pengguna teknologi diharapkan untuk menunjukkan penghormatan kepada sesama pengguna, menggunakan bahasa yang tepat, dan mematuhi norma serta aturan digital (Ribble, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya etika digital berperan penting dalam membentuk perilaku positif seperti transparansi, keadilan, dan tanggung jawab demi meningkatkan kesejahteraan digital. Selain mendorong integritas data dan mencegah penyebaran informasi menyesatkan, etika digital memperkuat kejujuran dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi untuk mendukung kesejahteraan sosial di ruang digital. Tindakan seperti kesopanan, akses, dan kepatuhan terhadap hukum digital memupuk penghormatan antar pengguna serta komunikasi yang tepat di ruang digital. Kesadaran etika digital yang ditanamkan sejak dini penting agar generasi muda bisa menjadi pengguna melek digital yang etis dan bertanggung jawab, dengan demikian etika digital menjadi fondasi utama dalam membangun masyarakat digital yang adil dan sopan.

d. Landasan Hukum Etika Digital

Etika digital hakikatnya ialah sebagai pondasi moral bagi kelangsungan interaksi digital yang sehat dan bermakna. Etika digital memiliki aturan-aturan dalam membatasi seseorang untuk bertindak di ruang digital. Aturan-aturan tersebut termuat pada landasan hukum etika digital di negara Indonesia yakni melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Seseorang dalam berinteraksi sekaligus berkomunikasi di ruang digital

pada dasarnya penting sekali untuk mengetahui bahwasannya terdapat aturan dalam Pasal 28 ayat 2, UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 mengenai larangan menyebarkan informasi elektronik yang menyebabkan rasa kebencian atau permusuhan, "Setiap orang dilarang menyebarkan informasi elektronik yang dapat menimbulkan kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)". Aturan tersebut menegaskan bahwa ujaran kebencian dan provokasi yang menyerang identitas kelompok tertentu tidak boleh dilakukan di media sosial, sedangkan aturan yang boleh dilakukan adalah menyampaikan pendapat, kritik, atau informasi dengan bahasa yang santun, objektif dan tidak menyerang kelompok tertentu.

Hal yang tidak boleh dilakukan seseorang dalam aturan tersebut adalah menggunakan platform digital untuk menghasut permusuhan, menyebarkan propaganda intoleransi, atau menebar ujaran kebencian. Hal ini juga sesuai dalam Ikhtisar Putusan Nomor 105/PUU-XXII/2024, MK menegaskan bahwa Pasal 28 ayat 2 merupakan delik materiil, di mana unsur akibat timbulnya rasa kebencian atau permusuhan adalah syarat yang menentukan tindak pidana. Hukum tersebut hanya bisa diterapkan jika suatu pernyataan secara substansial memuat ujaran kebencian berbasis identitas, dilakukan secara sengaja, terbuka, dan memiliki potensi mendorong diskriminasi atau kekerasan (Mahkamah Konstitusi, 2025). Menurut Hutagaol (2024), seseorang tidak boleh merilis konten yang menimbulkan permusuhan namun seperti kritik konstruktif dan pendapat bukan berbasis identitas sosial tetap boleh dan dilindungi. Kritik berbasis fakta dan kepentingan publik masih boleh disampaikan meskipun berada di ranah digital, selama tidak masuk dalam kategori ujaran kebencian (AJI, 2024).

Landasan hukum dari etika digital lainnya ialah terdapat pada pasal 27A UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 mengatur larangan menyerang

kehormatan atau nama baik orang lain melalui media elektronik. Hal ini dapat diartikan bahwasannya dalam berkomunikasi di media sosial, pengguna tidak boleh menyebarkan fitnah, kata-kata penghinaan, atau tuduhan yang mencemarkan nama baik seseorang, melontarkan tuduhan palsu, menyebarkan gosip merugikan, atau menyerang reputasi orang dengan kata-kata kasar. Hal-hal yang boleh dilakukan adalah menyampaikan kritik, saran, atau perbedaan pendapat secara rasional tanpa merendahkan martabat orang lain. Aturan ini menekankan keseimbangan antara kebebasan berpendapat dan perlindungan terhadap kehormatan pribadi. Aturan mengenai etika digital juga hakikatnya dapat ditemukan dalam Pasal 436 KUHP UU Nomor 1 Tahun 2023 yang mengatur tentang penghinaan ringan yang dilakukan melalui perkataan atau tulisan yang menyinggung martabat orang lain. Aturan tersebut melarang pengguna tidak boleh menggunakan kata-kata kasar, ejekan atau meremehkan yang dapat melukai perasaan orang lain. Hal-hal yang boleh untuk dilakukan adalah berkomunikasi dengan sopan, saling menghargai dan menjaga etika saat memberikan komentar atau opini. Aturan tersebut dibuat untuk membentuk komunikasi yang santun di ruang publik maupun digital.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya etika digital merupakan landasan moral yang harus dijunjung tinggi dalam berinteraksi di ruang digital. Etika digital hakikatnya memiliki landasan hukum seperti pada Pasal 28 ayat 2, Pasal 27A UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 dan Pasal 436 KUHP UU Nomor 1 Tahun 2023 yang menegaskan pentingnya menjaga komunikasi yang sehat, sopan, dan bebas dari ujaran kebencian maupun penghinaan. Pengguna media sosial diperbolehkan menyampaikan pendapat, kritik, dan informasi secara santun, rasional, dan objektif sepanjang tidak merugikan atau menyerang martabat pihak lain. Tindakan seperti provokasi, ujaran kebencian, maupun penghinaan dilarang karena dapat menimbulkan

konflik dan merusak keharmonisan sosial. Penerapan etika digital tersebut pada dasarnya menjadi kunci dalam menciptakan interaksi dan komunikasi digital yang sehat.

2. Tinjauan Umum Tentang *Digital Citizenship*

a. Pengertian *Digital Citizenship*

Seiring perkembangannya zaman, kita dihadapkan oleh kehadiran teknologi digital di kehidupan. Kehadiran teknologi digital dapat memunculkan konsepsi dari adanya *digital citizenship* atau kewarganegaraan digital yang hakikatnya menjadi sangat penting di dalam kehidupan saat ini. *Digital citizenship* merupakan kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara tepat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Mike Ribble, 2017). *Digital citizenship* tidak hanya sekadar merujuk kepada kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, melainkan mencakup pemahaman norma dan tanggung jawab sosial saat berkomunikasi serta berinteraksi di ruang digital. Kompetensi tersebut diperlukan agar individu mampu berpartisipasi secara aman dan bermoral dalam masyarakat digital yang terus berkembang mencakup perangkat yang terdiri dari sarana dalam berkomunikasi, aplikasi, jaringan internet, dan lain sebagainya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada penggunaan aplikasi atau platform komunikasi seperti *WhatsApp*.

Digital citizenship menurut Choi (2016), ialah pemahaman moral dan sosial dalam menggunakan media digital, salah satunya yakni platform komunikasi di ruang digital yang melibatkan interaksi sosial yang harus diarahkan pada pembentukan komunitas *online* yang sehat, kolaboratif dan saling menghormati. *Digital citizenship* hakikatnya juga mengacu kepada etika dalam kegiatan berinternet,

keamanan digital, dan tanggung jawab dalam ruang digital. Era teknologi yang telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi, sangat diperlukan sekali kesadaran serta tanggungjawab manusia dalam menggunakan teknologi digital, sehingga *digital citizenship* hakikatnya dapat membantu masyarakat atau warga negara agar mereka tidak rentan terhadap penyalahgunaan teknologi.

Digital citizenship menekankan proses dimana seseorang dapat mengakses di ruang digital dengan kesadaran akan hak, tanggung jawab, dan konsekuensi dari aktivitas digitalnya (Choi, M., 2016). Hal tersebut tidak hanya memfokuskan perihal keterampilan menggunakan teknologi, tetapi juga menekankan kepada individu atau manusia agar dapat memahami hak, kewajiban, dan konsekuensi dari aktivitas berinteraksi serta berkomunikasi di dunia digital. *Digital citizenship* juga mengarah kepada pembentukan norma perilaku manusia ataupun warga negara agar dapat bertanggung jawab dan adanya nilai etis dalam berinteraksi serta berkomunikasi sehingga penggunaan digital hakikatnya memiliki aspek etika serta hak juga kewajiban warga negara menjadi lebih baik.

Konsepsi *digital citizenship* mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang bertanggung jawab secara digital di mana hal ini perlu ditegakkan dan menjadi bagian dari proses pembinaan agar mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan digital. Menurut Saputra (2022), kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* merupakan tindakan untuk membentuk warga negara yang baik dan cerdas dalam menggunakan teknologi digital. Hal ini juga memfokuskan kepada penggunaan yang etis dan bertanggung jawab pada kegiatan interaksi serta adanya perilaku yang berdampak baik melalui akses teknologi

di ruang digital. Tujuan utama dari *digital citizenship* adalah membantu individu memahami hak dan kewajiban mereka dalam dunia digital serta menggunakan teknologi khususnya yang mengarah kepada interaksi sosial dan komunikasi secara bertanggung jawab serta etis. Tujuan lainnya ialah untuk menciptakan lingkungan digital yang aman, di mana setiap individu dapat berinteraksi dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *digital citizenship* merupakan kompetensi individu dalam menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab dan aman. Kehadiran teknologi digital menuntut individu tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memahami aspek moral, sosial, dan etika dalam berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital. Kesadaran terhadap hak, kewajiban, serta konsekuensi aktivitas digital menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan *online* yang sehat dan saling menghormati. *Digital citizenship* juga berperan besar dalam membentuk generasi muda agar lebih bijak, cerdas, serta tidak mudah terjerumus dalam penyalahgunaan teknologi. Penerapan *digital citizenship* dapat membantu mewujudkan masyarakat digital yang aman, kolaboratif, dan bertanggung jawab.

b. Karakteristik *Digital Citizenship*

Karakteristik kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* menurut Hutaeruk (2018), terdapat tiga ciri utama yang harus dimiliki oleh warga digital, yakni:

1. Tanggung Jawab

Masyarakat saat ini berada dalam sebuah lingkungan digital yang sering kali masih belum sepenuhnya memahami batasan sosial. Hal ini dapat memunculkan tantangan baru menentukan moral dan etika yang tepat dalam bersikap di ruang digital.

Pada konteks ini, karakter bertanggung jawab menjadi sangat penting untuk dimiliki oleh setiap pengguna teknologi. Warga digital harus bertanggung jawab secara etis dalam menghadapi berbagai situasi, termasuk dalam penggunaan media sosial atau platform yang berkaitan dengan interaksi dan komunikasi seperti *WhatsApp*. Pemahaman tentang hak dan kewajiban di ruang digital juga perlu dikembangkan agar masyarakat tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga pelaku aktif yang sadar akan dampak dari setiap tindakan digital yang dilakukan.

2. Produktivitas

Perkembangan teknologi memberikan peluang besar bagi masyarakat untuk berkembang secara intelektual dan sosial. Karakter produktif dapat menunjukkan bahwa seseorang tidak hanya sekadar hadir di ruang digital, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sesuatu yang bernilai. Masyarakat dituntut untuk menjadi kontributor aktif dalam menciptakan produk digital yang kreatif dan inovatif, seperti membuat konten edukatif, membangun komunitas virtual yang positif, dan mengembangkan ide-ide yang bermanfaat. Produktivitas digital tidak hanya diukur dari seberapa sering seseorang menggunakan teknologi, tetapi lebih kepada sejauh mana teknologi tersebut digunakan untuk menambah nilai dan manfaat baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

3. Kebijakan

Kebijakan menjadi karakter penting dalam menghadapi derasnya arus informasi di ruang digital. Pengguna digital harus mampu menggunakan akal sehat, logika dan pemahaman yang mendalam dalam menyaring informasi, menghindari konten berbahaya, serta menjaga keamanan diri dalam berinteraksi secara daring. Melalui pemahaman prinsip-prinsip keamanan digital dan etika digital, masyarakat dapat

membentuk pola interaksi yang aman, sopan, dan bertanggung jawab.

Menurut Al-Zahrani (2017), karakteristik kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* dipandang sebagai kombinasi dari keinginan dan keterampilan untuk berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab di ruang digital. Karakteristik kewarganegaraan digital yakni diantaranya:

1. Sikap dan partisipasi *online*

Individu yang menganggap teknologi digital sebagai alat penting untuk belajar dan menjalin komunikasi cenderung lebih terlibat dalam aktivitas digital, seperti berbagi ilmu.

2. Kepercayaan diri dalam teknologi (*computer self-efficacy*)

Rasa mampu mengoperasikan perangkat digital mendorong pengguna untuk melindungi diri serta orang lain dari risiko di ruang digital.

3. Rasa hormat terhadap orang lain

Pengguna yang berpengalaman dan memiliki pandangan positif terhadap teknologi digital atau internet menunjukkan sikap saling menghormati dan etis dalam interaksi digital.

Menurut Büyüköztürk (2018), karakteristik kewarganegaraan digital hakikatnya ialah berupa kesadaran dalam menggunakan teknologi digital secara kompeten, keterampilan dalam mengartikan atau memahami konten digital, mengukur kredibilitas, menciptakan komunikasi menggunakan fitur teknologi secara tepat dan bertanggung jawab. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kesadaran dalam menggunakan teknologi secara kompeten

Kesadaran dalam menggunakan teknologi secara kompeten merupakan salah satu aspek utama dalam *digital citizenship*, bahwa individu yang memiliki kompetensi digital dapat

memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung kehidupan pribadi dan akademik. Kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap berbagai perangkat digital dan cara menggunakannya secara efektif. Selain itu, individu yang kompeten secara digital juga mampu menjaga keamanan data pribadinya serta menghindari penyalahgunaan teknologi.

2. Keterampilan dalam mengartikan dan memahami konten digital dan mengukur kredibilitas

Selain kompetensi dalam penggunaan teknologi, keterampilan dalam mengartikan dan memahami konten digital juga menjadi aspek penting dalam *digital citizenship*. Individu harus mampu menilai kredibilitas informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital. Era informasi yang serba cepat, banyaknya berita palsu atau informasi yang menyesatkan dapat memengaruhi opini publik secara negatif sehingga keterampilan analisis dalam memilah informasi atau mengakses konten yang valid sangat diperlukan agar tidak mudah terjebak dalam disinformasi.

3. Menciptakan komunikasi dengan fitur teknologi secara tepat dan bertanggung jawab

Individu tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta konten digital yang bertanggung jawab. Hal ini juga menciptakan individu yang dapat berkomunikasi melalui platform digital, sehingga penting untuk menerapkan etika dan norma yang berlaku. Penggunaan fitur teknologi yang tepat dapat meningkatkan produktivitas serta memperluas jaringan sosial. Individu yang memiliki keterampilan ini mampu berpartisipasi aktif dalam ruang digital tanpa menimbulkan dampak negatif bagi dirinya maupun orang lain.

Menurut (Ribble & Miller, 2019), karakteristik dari *digital citizenship* atau kewarganegaraan digital terdiri atas tanggung jawab digital dan etika digital. Karakteristik tanggung jawab digital menekankan pengguna digital agar bertindak secara bertanggung jawab dengan menjaga dan menghormati hak para pengguna serta bertanggung jawab menggunakan teknologi secara aman atau bijak. Etika di ruang digital meliputi komunikasi dan respon yang sopan dan menghargai orang lain dalam ruang digital. Produktivitas digital berkaitan dengan teknologi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan atau partisipasi aktif dan positif di ruang digital, bukan untuk kegiatan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Hal ini juga sesuai dari Choi, Glassman, & Cristol (2017), bahwa produktivitas digital tercermin dari partisipasi aktif dalam aktivitas sosial daring yang bermanfaat, seperti berbagi informasi edukatif dan menciptakan konten positif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya karakteristik kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* memfokuskan kepada kesadaran berkelanjutan untuk bertindak secara bertanggung jawab, produktif, dan bijaksana di ruang digital sehingga pengguna harus memahami norma sosial dan hak serta kewajiban digital mereka yang terdiri atas akses, privasi, keamanan. Karakteristik ini menuntut individu aktif yang sadar akan dampak dan konsekuensi dari setiap tindakan digital yang dilakukan. Karakteristik tanggung jawab, menjadikan seseorang mampu bertindak secara etis dan berpedoman pada moral digital. Karakteristik kebijaksanaan, menjadikan seseorang agar mampu menyaring informasi dan menjaga keamanan dalam mengakses teknologi digital. Sikap produktif juga hakikatnya dapat terlihat dari kontribusi positif misalnya akses atau membuat konten edukasi, ide kreatif, atau kolaborasi yang mencerminkan

kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta partisipasi aktif dalam masyarakat digital. Karakteristik *digital citizenship* menjadikan warga yang ideal bukan hanya berada dalam ruang digital saja, tetapi aktif mencipta, melindungi, menghormati, dan berpikir secara kritis serta menyadari konsep kewarganegaraan digital atas setiap interaksi yang dilakukan di ruang digital.

c. Unsur-unsur *Digital Citizenship*

Kewarganegaraan digital menurut Mike Ribble (2017), adalah kompetensi individu yang menggambarkan perilaku yang tepat dalam menggunakan teknologi serta berinteraksi di ruang digital. Menjadi warga digital yang baik bukan hanya tentang mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga tentang bagaimana seseorang menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini penting dipahami terutama dalam konteks pendidikan dan generasi muda atau usia remaja yang tumbuh di era serba digital. Untuk menjelaskan lebih rinci, Ribble (2017), menyusun unsur-unsur utama kewarganegaraan digital:

1. Akses Digital

Akses terhadap teknologi digital menuntut partisipasi aktif seluruh lapisan masyarakat. Fondasi utama dari kewarganegaraan digital adalah memastikan bahwa setiap individu memiliki peluang yang sama untuk menggunakan teknologi secara adil dan merata. Akses digital hakikatnya mendorong pemerataan akses digital agar semua warga digital dapat terlibat penuh dalam aktivitas daring. Akses digital berarti menyediakan kesempatan bagi masyarakat untuk ambil bagian secara aktif dalam kehidupan digital. Oleh karena itu, selain ketersediaan perangkat, keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien juga sangat penting.

2. Perdagangan Digital

Kegiatan transaksi daring atau jual beli secara elektronik merupakan bagian dari perdagangan digital. Era saat ini, mayoritas aktivitas ekonomi berlangsung melalui platform digital. Pengguna harus memahami bahwa meskipun sebagian transaksi sah dan diakui secara hukum, ada juga praktik ilegal atau tidak etis yang dapat terjadi, seperti unduhan konten tanpa izin, perjudian daring, atau distribusi konten terlarang.

Kemampuan untuk bersikap bijak dan bertanggung jawab dalam aktivitas ekonomi digital sangat penting agar seseorang dapat menjadi konsumen digital yang cerdas dan beretika.

3. Komunikasi Digital

Komunikasi digital yakni proses pertukaran informasi melalui media elektronik. Transformasi besar dalam cara manusia berinteraksi terjadi berkat kemajuan teknologi digital. Jika pada masa lalu komunikasi terbatas pada surat atau telepon rumah, kini individu dapat berkomunikasi melalui pesan instan, dan media sosial secara *real-time*. Perubahan ini menjadikan seseorang untuk tetap terhubung dalam berbagai situasi, namun juga menuntut kemampuan untuk memilih penggunaan bahasa saat berkomunikasi dengan orang lain di ruang digital.

4. Literasi Digital

Kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijak dengan memiliki keterampilan dalam memahami, memilih, dan menggunakan informasi digital disebut literasi digital. Walaupun saat ini pemanfaatan teknologi di sekolah sudah berlangsung, pemahaman tentang apa yang perlu diajarkan dan bagaimana penggunaannya harus terus ditingkatkan. Oleh karena itu,

peserta didik harus dibekali keterampilan literasi informasi dan kemampuan belajar mandiri dalam dunia digital yang dinamis, agar mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi.

5. Hukum Digital

Segala bentuk aktivitas digital tunduk pada peraturan hukum yang berlaku. Pelanggaran seperti peretasan, pencurian data pribadi, atau pelanggaran hak cipta merupakan contoh penyalahgunaan teknologi yang melanggar hukum. Etika dalam menggunakan teknologi sangat berkaitan erat dengan kepatuhan terhadap hukum digital. Hal ini penting bagi pengguna untuk menyadari bahwa tindakan seperti menyebarkan data orang lain tanpa izin atau meretas akun digital adalah pelanggaran hukum yang serius.

6. Hak dan Tanggung Jawab Digital

Warga digital memiliki hak-hak tertentu dalam menggunakan teknologi, seperti hak atas privasi dan kebebasan berpendapat, namun mereka juga dibebani tanggung jawab moral dan sosial. Konsep ini disebut sebagai hak dan tanggung jawab digital. Artinya, setiap pengguna teknologi harus paham bahwa kebebasan yang mereka miliki harus diimbangi dengan sikap bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Keseimbangan antara hak dan kewajiban ini harus dipahami, didiskusikan, dan diterapkan dalam konteks pembelajaran serta kehidupan bermasyarakat di dunia digital.

7. Kesehatan dan Kesejahteraan Digital

Penggunaan teknologi digital turut memengaruhi kesehatan fisik dan mental pengguna. Beberapa risiko yang muncul antara lain gangguan mata karena layar, postur tubuh yang tidak baik dan kecanduan digital yang bisa mengarah pada stres atau isolasi sosial. Penting untuk menyadarkan masyarakat dalam menjaga kesehatan saat menggunakan perangkat digital. Melalui pelatihan

dan edukasi, pengguna diajarkan untuk menggunakan teknologi secara seimbang dan menjaga kondisi fisik serta psikologisnya.

8. Keamanan Digital

Keamanan digital berkaitan dengan langkah-langkah proteksi untuk melindungi perangkat, data pribadi dan jaringan dari berbagai ancaman siber sehingga diperlukan antivirus, sistem pencadangan data dan pengamanan kata sandi. Sebagai warga digital yang bertanggung jawab, pengguna wajib menjaga data dan informasi pribadinya dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Unsur-unsur kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* menurut Choi (2017), pada dasarnya mengemukakan lima dimensi yang mencerminkan kapasitas individu untuk terlibat secara aktif, etis dan kritis dalam ruang digital. Berikut ini merupakan unsur-unsur *digital citizenship* menurut Choi (2017):

1. *Technical Skills*

Technical skills yaitu keterampilan dasar yang diperlukan untuk mengoperasikan perangkat teknologi dan memanfaatkan aplikasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi ini mencakup pemahaman terhadap perangkat keras dan lunak, akses internet, serta penggunaan platform digital secara efektif. Kemampuan teknis bukan sekadar keterampilan operasional, tetapi juga menjadi fondasi untuk partisipasi aktif dalam masyarakat ruang digital.

2. *Internet Political Activism*

Menggambarkan keterlibatan warga digital dalam isu-isu sosial dan politik melalui platform online. Dimensi ini mencakup tindakan seperti menandatangani petisi daring, berdiskusi tentang kebijakan publik di media sosial, hingga berpartisipasi dalam kampanye digital.

3. *Local/Global Awareness*

Merujuk pada kesadaran individu terhadap isu-isu yang terjadi baik di lingkup lokal maupun global. Individu tidak hanya fokus pada lingkungan terdekatnya, tetapi juga memahami bahwa aktivitas daring membawa dampak yang luas dan lintas batas geografis. Kesadaran ini menumbuhkan empati, toleransi, dan keterbukaan terhadap keberagaman budaya dan perspektif global.

4. *Critical Perspective*

Menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi informasi digital. Individu dituntut untuk tidak mudah percaya, tetapi mampu mengevaluasi kebenaran, sumber, dan suatu konten. Perspektif kritis ini menjadi pelindung utama dari manipulasi, propaganda, dan disinformasi di ruang digital.

5. *Network Agency*

Merujuk pada kemampuan individu untuk membangun, memelihara, dan mengelola hubungan sosial serta identitas diri dalam jaringan digital. Dimensi ini meliputi keterampilan membangun komunikasi kolaboratif, menciptakan reputasi digital yang positif, serta menjaga keberlanjutan interaksi dalam komunitas daring.

Verbena Ayuningsih Purbasari dkk. (2019) membahas tentang pentingnya kewarganegaraan digital dalam konteks pendidikan dan kehidupan sosial masyarakat modern, terdapat sembilan komponen utama dalam membentuk warga digital yang bertanggung jawab, cakap, dan beretika. Komponen ini dikembangkan dengan merujuk pada kerangka awal yang disusun oleh Mike Ribble, namun disesuaikan dengan pembelajaran abad ke-21:

1. Akses Digital

Komponen ini mengacu pada kemampuan individu untuk memperoleh dan menggunakan teknologi secara setara dan adil. Bahwa hak atas akses digital merupakan bagian dari keadilan sosial. Ketimpangan akses akan menimbulkan kesenjangan digital (*digital divide*) yang dapat menghambat partisipasi penuh warga negara dalam masyarakat digital.

2. Komunikasi Digital

Komunikasi telah berkembang dari tatap muka menjadi lintas platform atau aplikasi. Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih untuk mampu berkomunikasi dengan baik, menyampaikan ide, opini dan gagasan melalui media digital secara efektif, sopan, dan bertanggung jawab. Komunikasi yang baik akan mendukung interaksi sosial yang positif dan mencegah terjadinya konflik.

3. Literasi Digital

Literasi digital bukan hanya soal kemampuan menggunakan perangkat digital, melainkan juga mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang beredar. Literasi digital mencakup keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, dan mengelola informasi serta memahami cara kerja media digital agar tidak mudah terjebak dalam disinformasi dan berita palsu.

4. Hukum Digital

Komponen ini menekankan pentingnya kesadaran hukum dalam beraktivitas di ruang digital. Peserta didik perlu diberi pemahaman tentang hak cipta, larangan plagiarisme dan konsekuensi hukum dari tindakan ilegal di dunia maya, seperti pencemaran nama baik atau penyebaran konten terlarang.

5. Hak dan Tanggung Jawab Digital

Sebagai warga digital, setiap individu memiliki hak seperti hak atas privasi dan kebebasan berekspresi namun juga

memiliki tanggung jawab untuk menghargai hak orang lain. Pemahaman terhadap hak dan kewajiban ini penting untuk menciptakan lingkungan digital yang harmonis dan aman.

6. Keamanan Digital (*Digital Security*)

Komponen ini merujuk pada kesadaran dan tindakan preventif dalam menjaga data pribadi dan keamanan perangkat digital, di konteks pendidikan peserta didik harus dibimbing untuk mengenali ancaman seperti *phising*, *malware* dan *cyberbullying*, serta diajarkan cara melindungi diri mereka secara digital.

7. Kesehatan Digital (*Digital Health and Wellness*)

Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, komponen ini mengajak peserta didik untuk menjaga keseimbangan antara kehidupan daring dan luring, termasuk membatasi waktu agar tidak kecanduan media sosial.

Berdasarkan unsur-unsur kewarganegaraan digital diatas, dapat disimpulkan bahwasannya sangat penting sekali kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* untuk diterapkan di kehidupan. Terkhususnya pada unsur kewarganegaraan digital yang membahas mengenai komunikasi digital dan hak serta tanggung jawab digital karena dapat membentuk komunikasi juga interaksi warga digital yang etis sekaligus bertanggung jawab. Unsur-unsur *digital citizenship* tersebut sangat berkaitan dengan etika digital untuk menjadi landasan moral dalam berperilaku di ruang digital agar tercipta lingkungan yang aman dan saling menghargai. Unsur *digital citizenship* tersebut sangat penting dalam mewujudkan kewarganegaraan digital di era teknologi saat ini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Adelia Septiani Harahap, Syara Nabila, Dinna Sahyati, Marshanda Tindaon, Abdinur Batubara (2024), dengan judul "Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Etika Remaja di Era Digital". Hasil dari penelitian tersebut ialah mengkaji pengaruh media sosial terhadap etika remaja, khususnya siswa SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan, dengan melibatkan 23 siswa kelas XI melalui survei dan diskusi. Temuan menunjukkan bahwa media sosial memiliki dampak signifikan, baik positif maupun negatif, terhadap perilaku etis remaja. Dampak positif meliputi peningkatan akses informasi, keterampilan komunikasi yang lebih baik, serta platform untuk berbagi pengetahuan dan inspirasi. Sebaliknya, dampak negatif mencakup ketergantungan teknologi, sensitivitas berlebihan terhadap komentar, penindasan maya (*cyberbullying*), penyebaran informasi palsu, dan kecanduan. Selain itu, responden percaya bahwa media sosial dapat menyebarkan kebencian dan intoleransi, mendukung pembatasan usia pengguna, dan menganggap edukasi etika media sosial di sekolah sangat penting. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian akan diteliti oleh peneliti ialah terdapat pada objek yang akan diteliti, objek dari penelitian tersebut ialah peserta didik di SMA swasta sedangkan objek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel etika di era digital.
2. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Amalia Noviani, Muhammad Mona Adha, dan Rohman (2022) dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring terhadap Sikap *Digital Citizenship* Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN". Hasilnya yaitu penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

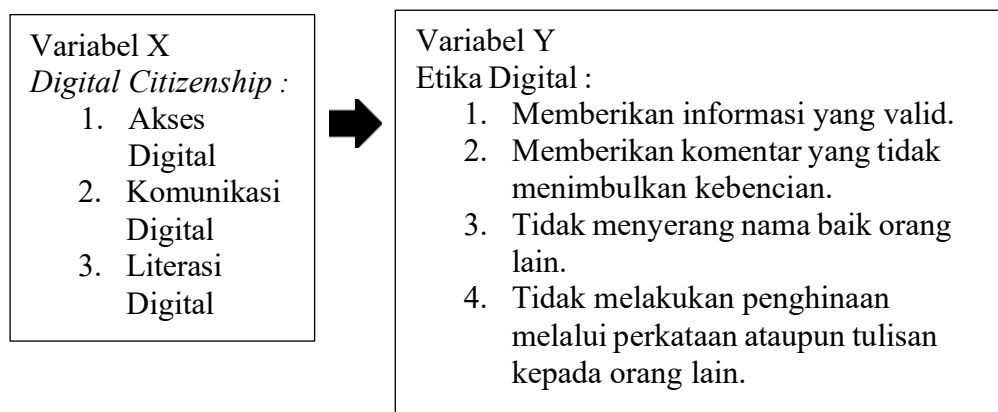
media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan besar persentase pengaruhnya yaitu 56,5%, di mana adanya hasil analisis angket tentang media pembelajaran daring dengan 20 poin soal pilihan ganda. Maka, diperoleh data dengan skor tertinggi 73 dan terendah 32 dengan 4 indikator. Skor 32-45 sebanyak 34 responden atau setara dengan 3%, skor 46-59 sebanyak 40 responden atau setara dengan 45%, dan skor 60-73 sebanyak 47 responden atau setara dengan 52%. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah objek yang akan diteliti yaitu siswa di SMA Negeri 16 Bandar Lampung sedangkan objek penelitian yang akan diteliti penulis adalah peserta didik MAN 2 Bandar Lampung. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel *digital citizenship*.

3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Chika Tiara Sari, Yunisca Nurmalisa, Abdul Halim, Berchah Pitoewas (2024) dengan judul "Faktor-faktor yang Memengaruhi Pembentukan *Digital Citizenship*". Hasil dari penelitian tersebut ialah menunjukkan bahwasannya faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan digital citizenship pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung meliputi berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, dan keamanan digital. Pada aspek berpikir kritis, mayoritas mahasiswa (52.63%) menunjukkan kemampuan yang baik dalam membedakan informasi hoaks dan valid, serta aktif mencari kebenaran dari berbagai sumber, meskipun sebagian kecil masih kesulitan dalam hal ini. Selanjutnya, keterampilan berkomunikasi menjadi faktor yang paling dominan, dengan 61.40% mahasiswa menunjukkan kemampuan yang efektif dalam menyampaikan ide dan berdiskusi di media sosial menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti. Terakhir, dalam hal keamanan digital, 47.37% mahasiswa telah memiliki

kesadaran dan kemampuan yang baik dalam mengamankan aktivitas serta memproteksi identitas digital mereka, meskipun masih ada sebagian yang kurang memperhatikan penggunaan kata sandi yang kuat atau berhati-hati terhadap tautan yang mencurigakan. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti ialah terdapat pada objek yang akan diteliti, objek dari penelitian tersebut ialah mahasiswa PPKn sedangkan objek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel *digital citizenship*.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta dan kajian kepustakaan yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Unaradjan, 2019). Kerangka pikir mempunyai kegunaan dalam menjelaskan proses pemikiran peneliti sehingga dijadikan acuan agar penelitian dapat berjalan sesuai konsep yang sudah dibuat. Kerangka pikir dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana *digital citizenship* mempengaruhi etika digital peserta didik. Penelitian ini diawali dengan pemahaman bahwa *digital citizenship* sebagai kompetensi kewarganegaraan digital dapat mempengaruhi etika digital seseorang pada saat berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital. Indikator variabel *digital citizenship* pada penelitian ini hakikatnya menggunakan teori Mike Ribble tahun 2017 dan variabel etika digital merujuk kepada Deloitte (2020). Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

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

Ho : Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari *digital citizenship* terhadap etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

Ha : Adanya pengaruh yang signifikan dari *digital citizenship* terhadap etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian deskriptif (*descriptive research*) ditunjukkan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena secara apa adanya. Penelitian ini juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan dari satu variabel dengan variabel lainnya melalui angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI A1-7 hingga XI B1-3 MAN 2 Bandar Lampung dengan jumlah 324 peserta didik. Kelas XI dipilih sebagai populasi dari penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dan penelitian pendahuluan, peneliti mendapati permasalahan etika digital pada peserta didik di kelas XI. Berikut ini merupakan jumlah populasi penelitian:

Tabel 3.1 Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung 2025/2026

No	Kelas	Jumlah
1	XI A1	34
2	XI A2	33
3	XI A3	32
4	XI A4	34
5	XI A5	33
6	XI A6	26
7	XI A7	27
8	XI B1	35
9	XI B2	35
10	XI B3	35
Total		324

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2018), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama, bersifat representatif dan menggambarkan populasi sehingga, dianggap dapat mewakili semua populasi yang diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling* yaitu sampel acak sehingga peneliti memberikan hak kepada peserta didik kelas IX di MAN 2 Bandar Lampung 2025/2026 untuk memperoleh kesempatan untuk menjadi sampel. Penelitian ini menggunakan rumus Taro Yamane yaitu:

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

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

d^2 : Presisi (10%)

Perhitungan rumus di atas, maka dihitung besarnya sampel untuk penelitian ini adalah:

$$n = \frac{324}{324 \times 0,10^2 + 1}$$

$$n = \frac{324}{324 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{324}{3,24 + 1} = \frac{324}{4,24} = 76,41$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus Taro Yamane di atas, maka dengan pembulatan diperoleh hasil sampel 76 peserta didik. Hal ini ditentukan dari jumlah masing-masing sampel menurut jumlah peserta didik yang berada di setiap kelas XI A1-A7 hingga XI B1-B3. Adapun untuk menentukan jumlah sampel berdasarkan tingkatan digunakan teknik *sampel random sampling* sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N}{n + e^2}$$

Keterangan :

n_i : Jumlah sampel menurut jumlah kelas

n : Jumlah sampel seluruhnya

N_i : Jumlah populasi menurut jumlah kelas

N : jumlah populasi seluruhnya

(Riduan, 2013)

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

$$\text{Kelas XI A1} = \frac{34}{324} \times 76 = 7,97 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI A2} = \frac{33}{324} \times 76 = 7,74 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI A3} = \frac{32}{324} \times 76 = 7,50 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI A4} = \frac{34}{324} \times 76 = 7,97 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI A5} = \frac{33}{324} \times 76 = 7,74 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI A6} = \frac{26}{324} \times 76 = 6,09 = 6 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI A7} = \frac{27}{324} \times 76 = 6,33 = 6 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI B1} = \frac{35}{324} \times 76 = 8,20 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI B2} = \frac{35}{324} \times 76 = 8,20 = 8 \text{ peserta didik}$$

$$\text{Kelas XI B3} = \frac{35}{324} \times 76 = 8,20 = 8 \text{ peserta didik}$$

Jumlah sampel yang akan diteliti peneliti dari kelas XI A1-7 hingga XI B1-3 sebanyak 76 peserta didik.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Peneliti dalam penelitian ini membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *digital citizenship*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah etika digital.

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual hakikatnya ialah batasan terhadap masalah-masalah dari variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada di dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, yakni:

a. *Digital Citizenship*

Digital citizenship adalah kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara tepat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi tersebut diperlukan agar individu mampu berpartisipasi secara aman dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital yang terus berkembang. *Digital citizenship* memfokuskan kepada unsur-unsur berupa akses digital, komunikasi digital dan literasi digital sehingga berperan penting terhadap pembentukan lingkungan digital yang sehat dan positif.

b. Etika Digital

Etika digital adalah pedoman atau aturan perilaku yang mengatur cara individu dalam menyadari dan menyesuaikan diri di ruang digital. Etika digital dapat berfungsi sebagai rambu moral agar setiap pengguna teknologi mampu untuk memberikan tindakan yang benar dan pantas di ruang digital.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada variabel yang dapat diamati melalui pengoperasionalan variabel menggunakan metode pengukuran yang akurat. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. *Digital Citizenship*

Digital citizenship adalah hasil dari pengembangan watak kewarganegaraan. *Digital citizenship* memfokuskan kepada unsur-unsur pembentuknya seperti:

- a. Akses digital, yaitu kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital secara adil dan merata seperti ketersediaan perangkat digital.
- b. Komunikasi digital, yakni proses pertukaran informasi melalui platform atau aplikasi teknologi digital yang menuntut keterampilan dalam menyampaikan perkataan atau informasi sekaligus mempertimbangkan dampak jangka panjang.
- c. Literasi digital, yaitu keterampilan dalam memahami, menggunakan, memilih dan mengevaluasi informasi digital.

2. Etika Digital

- a. Memberikan informasi yang valid. Contohnya ialah memberikan informasi yang benar, relevan, akurat dan berasal dari sumber terpercaya.
- b. Memberikan komentar yang tidak menimbulkan kebencian. Contohnya ialah tidak menyebarkan ujaran kebencian atau komentar yang dapat menyebabkan permusuhan berdasarkan suku, agama, ras dan antar golongan.
- c. Tidak menyerang nama baik orang lain. Contohnya ialah menghindari kata-kata kasar dan penghinaan yang dapat mencemarkan reputasi seseorang.
- d. Tidak melakukan penghinaan melalui perkataan ataupun tulisan kepada orang lain. Contohnya ialah menggunakan bahasa yang sopan tanpa menyinggung martabat atau perasaan orang lain dan saling menghargai serta menjaga etika saat memberikan komentar kepada orang lain.

E. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk dijawab sesuai dengan keadaan individu peserta didik masing-masing. Pada penelitian ini variabel yang akan diukur adalah *digital citizenship* (X) dan variabel etika digital (Y). Metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert*. *Skala likert* dapat digunakan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu masalah. Instrumen penelitian dalam *skala likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kualifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat melakukan perhitungan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Tujuan dari penggunaan instrumen penelitian yakni guna mencari informasi dan data yang lengkap terkait permasalahan, baik fenomena alam maupun sosial. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (pertanyaan beserta jawabannya), untuk diisi langsung oleh responden namun tidak secara langsung dengan tujuan menghimpun pendapat umum. Peneliti pada penelitian ini menggunakan angket yang bersikap tertutup dengan jawaban yang sudah disediakan peneliti. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018), wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Penelitian ini melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru di MAN 2 Bandar Lampung untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan *digital citizenship* terhadap etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung sebagai teknik pendukung atau penunjang dari angket.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diteliti, maka tujuan dari penggunaan instrumen penelitian yakni guna mencari informasi dan data yang lengkap terkait permasalahan, baik fenomena alam maupun sosial. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka. Penelitian ini sasarannya adalah peserta didik kelas XIA1-A7 hingga XI B1-B3 yang terpilih secara acak menjadi sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan angket tertutup dan skala likert. Skala Likert merupakan salah satu metode pengukuran yang umum digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok.

Menurut Sugiyono (2017), skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang

terhadap fenomena sosial tertentu melalui pilihan jawaban yang telah disusun secara bertingkat. Pada dasarnya, skala Likert dapat memiliki berbagai jumlah kategori jawaban, namun dalam beberapa penelitian dapat disederhanakan menjadi tiga pilihan agar lebih mudah dipahami responden. Tiga kategori tersebut biasanya berupa "Selalu," "Kadang-kadang," dan "Tidak Pernah," yang menggambarkan frekuensi atau intensitas suatu perilaku maupun sikap. Setiap pilihan diberikan skor tertentu untuk membantu proses pengukuran kuantitatif, di mana jawaban yang menunjukkan sikap atau perilaku positif mendapatkan skor tertinggi, sedangkan jawaban yang menunjukkan sikap negatif diberi skor lebih rendah.

Skala Likert sangat efektif dalam mengukur sikap, pendapat dan persepsi, sehingga menetapkan pemberian skor dengan gradasi nilai sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

Jumlah skor yang diberikan pada pernyataan positif;

- a) Jawaban Selalu diberi skor 3.
- b) Jawaban Kadang-kadang diberi skor 2.
- c) Jawaban Tidak Pernah diberi skor 1.

Jumlah skor yang diberikan pada pernyataan negatif;

- a) Jawaban Tidak Pernah diberi skor 3.
- b) Jawaban Kadang-kadang diberi skor 2.
- c) Jawaban Selalu diberi skor 1.

2. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan sebuah perbincangan yang dilakukan oleh dua orang untuk berukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab sehingga, dapat diperoleh inti yang akan menjadi kesimpulan dari sebuah topik tertentu. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan sehingga akan dibutuhkan instrumen sebagai alat penunjang untuk mendapatkan data-data yang ingin diketahui oleh peneliti. Penelitian ini melakukan wawancara kepada peserta didik kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung untuk mengetahui hal-hal berkaitan dengan *digital citizenship* terhadap etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung.

H. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing- masing variabel penelitian. Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya (Darma, 2021). Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing- masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

r_{hitung} : Koefisien korelasi

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

N : Banyak responden

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:

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

Berdasarkan signifikansi:

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

2. Uji Reliabilitas

Menurut (Arikunto, 2013), reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen sudah baik. Maka dari itu untuk menentukan reliabilitas angket digunakan rumus. Uji reliabilitas dilakukan pada setiap masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* digunakan rumus sebagai berikut (Sulisyanto dalam Wibowo, 2012):

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Jumlah butir

$\sum ab^2$: Jumlah variabel butir

σ^2 : Varian total

Menurut Sekaran (Wibowo, 2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Indeks Koefisien Reliabilitas

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

Sumber : (Wibowo, 2012)

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

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

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Tujuan untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Proses analisis data sering kali menggunakan statistika. Statistika disini berfungsi untuk menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis data frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (*Digital Citizenship*) dan angket (Etika Digital). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta presentase tingkat pengaruh *digital citizenship* terhadap etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986):

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

Keterangan :

I : Interval

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai terendah

K : Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Besarnya presentase

F : Jumlah skor yang diperoleh diseluruhitem

N : Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

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

76% - 100% : Baik

56% - 75% : Cukup

40% - 55% : Kurang baik

0% - 39% : Tidak baik

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu percobaan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 27 untuk memperoleh koefisiennya.

Penelitian ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*, karena sampel yang digunakan merupakan mempunyai skala yang besar ≥ 50 . Pedoman dalam pengambilan hasil akhir menggunakan uji kolmogrov adalah jika nilai Sig. atau probabilitas (p) $\geq 0,05$ data bertribusi normal dan jika nilai Sig. atau probabilitas (p) $\leq 0,05$ data bertribusi tidak normal. Hal ini dilakukan untuk menentukan data statistik yang digunakan. Data berdistribusi normal dapat digunakan metode statistik parametrik.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah *digital citizenship* (Variabel X) dan Etika Digital (Variabel Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas biasanya digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS 27 dengan menggunakan *Test For Linearity*. Pada taraf sig 0,05 dan dua variabel dapat dikatakan mempunyai hubungan apabila signifikansi linier berkurang dari 0,05.

3. Uji Regresi Sederhana

Pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi Regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *digital citizenship* terhadap Etika digital (komunikasi dan interaksi di media sosial) Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung. Kriteria penerimaan dan penolakan digunakan nilai signifikan 5%. Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak atau hipotesis alternatif H_a diterima. Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat peran antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu *digital citizenship* (X) terhadap etika digital (Y). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + bx$$

Keterangan :

Y : Subjek pada variabel dependent

X : Prediktor

α : Harga Y ketika harga X-0 (harga Konstanta)

B : Koefisien regresi

Sugiyono (2019).

4. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yang telah disusun dapat diterima atau tidak. Dimana analisis uji hipotesis tidak menguji kebenaran hipotesis, tetapi menguji hipotesis tersebut ditolak atau diterima. Setelah dilakukan uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 27 berdasarkan hasil uji analisis regresi linier sederhana untuk memperoleh koefisien signifikannya.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh *digital citizenship* (X) terhadap etika digital (Y)
2. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh *digital citizenship* (X) terhadap etika digital (Y)

5. Uji Koefisien Determinasi

Menurut Gozali (2011), Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh serentak variabel- variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai adjusted R^2 dimana untuk

menginterpretasikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah kedalam bentuk persentase. Sisa dari total (100%) yang artinya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

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

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

Keterangan :

KD : Nilai Koefisien Determinasi

r^2 : Nilai Koefisien Korelasi

Tabel 3.3 Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,9%	Sangat Lemah
20% - 39,9%	Lemah
40% - 59,9%	Sedang
60% - 79,9%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2010)

J. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian ialah suatu upaya persiapan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis, di mana di dalamnya meliputi perencanaan, prosedur sampai dengan pelaksanaan penelitian di lapangan. Hal ini dapat dilakukan agar penelitian dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara peneliti mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik selanjutnya peneliti mengajukan judul tersebut kepada ketua atau koordinator program studi PPKn dan disetujui pada tanggal 07 Mei 2025 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. dengan pembimbing pembantu yaitu Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

2. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapatkan Surat izin penelitian pendahuluan dari dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan nomor 4965/UN26.13/PN.01.00/2025 pada tanggal 22 Mei 2025. Penelitian pendahuluan dimulai di lokasi penelitian yaitu di MAN 2 Bandar Lampung. Adapun maksud dilakukannya penelitian pendahuluan adalah untuk mengetahui gambaran umum mengenai berbagai informasi yang peneliti butuhkan dalam penyusunan proposal penelitian sehingga penelitian ini ditunjang oleh berbagai literatur dan arahan dari dosen pembimbing.

3. Pengajuan Rencana Penelitian

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur dalam memperoleh persetujuan dalam melaksanakan seminar proposal. Melalui beberapa tahap yakni adanya perbaikan proposal sampai dengan akhirnya proposal disetujui oleh pembimbing II pada tanggal 28 Juli 2025 dan pembimbing I pada tanggal 11 Agustus 2025. Lalu seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2025. Adapun tujuan dari diadakannya seminar proposal tersebut adalah untuk memperoleh masukan, saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi. Setelah selesai melaksanakan seminar proposal, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, saran dan kritik dari dosen pembahas.

4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan angket sebagai alat bantu dalam pengumpulan data, kemudian angket diberikan kepada seluruh responden yang berjumlah 76 peserta didik dengan jumlah 39 soal. Penulis melakukan penyusunan pada angket tersebut dengan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat angket tentang pengaruh *digital citizenship* terhadap etika digital peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung.
- b. Mengkonsultasikan angket ke pembimbing I dan pembimbing II.
- c. Setelah angket tersebut disetujui oleh pembimbing I dan pembimbing II kemudian peneliti mengadakan uji coba kepada 20 orang responden di luar dari sampel yang sebenarnya.

5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian

Peneliti melakukan uji coba angket yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2025. Pelaksanaan penelitian ini hakikatnya peneliti dilakukan uji coba angket terhadap 20 orang di luar sampel yang akan

diteliti. Penelitian ini selanjutnya dilakukan pada tahapan uji coba yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Coba Validitas Angket

Uji validitas angket yang telah dilakukan dalam penelitian ini yakni dengan terlebih dahulu menyebarkan angket dengan mengujinya kepada 20 peserta didik di luar responden. Uji validitas tersebut dapat dilakukan dengan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel X yaitu *digital citizenship* dan variabel Y yaitu etika digital. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 27. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 27 yaitu langkah pertama masukkan dengan seluruh data dan skor total; langkah kedua yakni *analyze >> correlate >> bivariate*; langkah ketiga yakni masukkan seluruh item ke dalam kotak *variables*; langkah keempat yakni klik *pearson* dan OK. Output hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 27 dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 20 responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel X)

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Pernyataan			
Butir 1	0,602	0,443	Valid
Butir 2	0,687	0,443	Valid
Butir 3	0,126	0,443	Tidak Valid
Butir 4	0,630	0,443	Valid
Butir 5	0,623	0,443	Valid
Butir 6	0,500	0,443	Valid
Butir 7	0,555	0,443	Valid
Butir 8	0,547	0,443	Valid
Butir 9	0,502	0,443	Valid
Butir 10	0,097	0,443	Tidak Valid
Butir 11	0,477	0,443	Valid
Butir 12	0,558	0,443	Valid
Butir 13	0,671	0,443	Valid
Butir 14	0,525	0,443	Valid

Sumber : Analisis data uji coba instrumen tes SPSS versi 27

Hasil perhitungan data diatas menggunakan program SPSS versi 27 maka untuk angket variabel X yakni *digital citizenship*, dapat diperoleh item yang valid sebanyak 12 item pernyataan dan 2 item yang dinyatakan tidak valid. Hasil tersebut berpedoman dari ketentuan setiap item $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05) maka item tersebut valid dan dapat digunakan untuk instrumen pengumpulan data penelitian dan item yang tidak valid akan dibuang karena item yang valid sudah mewakili keseluruhan indikator.

Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel Y)

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Pernyataan			
Butir 15	0,582	0,443	Valid
Butir 16	-0,258	0,443	Tidak Valid
Butir 17	0,578	0,443	Valid
Butir 18	0,566	0,443	Valid
Butir 19	0,556	0,443	Valid
Butir 20	0,483	0,443	Valid
Butir 21	0,563	0,443	Valid
Butir 22	0,511	0,443	Valid
Butir 23	0,530	0,443	Valid
Butir 24	0,169	0,443	Tidak Valid
Butir 25	0,128	0,443	Tidak Valid
Butir 26	0,612	0,443	Valid
Butir 27	0,591	0,443	Valid
Butir 28	0,385	0,443	Tidak Valid
Butir 29	^b	0,443	Tidak Valid
Butir 30	0,655	0,443	Valid
Butir 31	0,587	0,443	Valid
Butir 32	0,548	0,443	Valid
Butir 33	0,499	0,443	Valid
Butir 34	0,526	0,443	Valid
Butir 35	0,706	0,433	Valid
Butir 36	0,190	0,433	Tidak Valid
Butir 37	0,176	0,433	Tidak Valid
Butir 38	0,789	0,433	Valid
Butir 39	0,265	0,433	Tidak Valid

Sumber : Analisis data uji coba instrumen tes SPSS versi 27

Hasil perhitungan data diatas menggunakan program SPSS versi 27 maka untuk angket variabel Y yakni etika digital, dapat diperoleh item yang valid sebanyak 17 item pernyataan dan 8 item yang dinyatakan tidak valid. Hasil tersebut berpedoman dari ketentuan setiap item $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05) maka item tersebut valid dan dapat digunakan untuk instrumen pengumpulan data penelitian dan item yang tidak valid akan dibuang karena item yang valid sudah mewakili keseluruhan indikator.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *person product moment* dengan bantuan SPSS versi 27 maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 29 pernyataan dari 39 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk pengumpulan data penelitian dan item yang tidak valid akan dibuang karena item yang valid sudah mewakili keseluruhan indikator.

b. Uji Coba Reabilitas Angket

Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* dari data hasil uji coba instrumen angket. Untuk pengujian reliabilitas penelitian menggunakan bantuan program SPSS versi 27. Langkah-langkah menghitung reliabilitas menggunakan SPSS versi 27 yaitu pertama masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; kedua *analyze >> scale >> reliability >> analysis*; ketiga masukkan nomor item yang valid ke dalam kotak item, skor tidak diikuti; keempat statistics, pada kotak dialog *descriptives for klik scale if item deleted >> continue >> OK*. Output hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 27 dapat dilihat pada lampiran. Suatu instrumen penelitian dinyatakan cukup reliabel jika memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas. Jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kriteria yang sangat rendah, sedangkan jika uji reliabilitas 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah kriteria tinggi.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 20 responden di luar sampel penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Reliabilitas (Variabel X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,806	12

Sumber : Analisis Uji Coba Reliabilitas SPSS Versi 27

Hasil angka tersebut dapat diketahui menghasilkan 0,806 (tinggi). Angket dipakai penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan dalam kategori reliabilitas tinggi yaitu (0,80-1,00) dari 12 item yang valid dan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian ini.

Tabel 3.7 Hasil Uji Coba Reliabilitas (Variabel Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,874	17

Sumber : Analisis Uji Coba Reliabilitas SPSS Versi 27

Hasil angka tersebut dapat diketahui menghasilkan 0,874 (tinggi). Dengan demikian angket dipakai penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan karena sudah dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 27 untuk variabel Y diperoleh (0,80-1,00) dari 17 item yang valid dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa *digital citizenship* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap etika digital peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung sebesar 42,0% dengan kategori sedang. *Digital citizenship* peserta didik berada pada kategori cukup baik, khususnya pada indikator akses digital, komunikasi digital dan literasi digital. Akses digital mengacu kepada seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital secara adil dan merata, komunikasi digital mendorong kehati-hatian dalam menyampaikan perkataan atau informasi sekaligus mempertimbangkan dampak jangka panjang, sedangkan literasi digital yakni keterampilan dalam memahami, menggunakan, memilih dan mengevaluasi informasi digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa semakin baik *digital citizenship* peserta didik, maka semakin baik pula etika digital yang ditunjukkan.

Pengaruh *digital citizenship* tercermin dalam etika digital peserta didik, seperti memberikan informasi yang valid, menghindari komentar yang mengandung kebencian, menjaga nama baik orang lain serta tidak melakukan penghinaan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kesadaran untuk bersikap bijak, bertanggung jawab, dan menghormati orang lain dalam aktivitas digital, khususnya di media sosial. Dengan demikian, *digital citizenship* berperan sebagai fondasi penting dalam membentuk etika digital peserta didik sehingga *digital citizenship* secara konsisten akan berkontribusi pada penguatan perilaku digital yang beretika.

B. Saran

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

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, diharapkan mampu memberikan kegiatan yang mendukung bagi peserta didik seperti sosialisasi atau program lainnya sehingga dapat membantu menanamkan pemahaman kewarganegaraan digital dan dapat mengoptimalkan kesadaran etika digital pada peserta didik.

2. Bagi Guru

Bagi guru, diharapkan dapat menjadi contoh fasilitator yang baik dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan pengawasan kepada peserta didik agar mereka memiliki pemahaman kewarganegaraan digital dan kesadaran etika digital dengan baik.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, diharapkan memiliki kesadaran dan kontrol diri yang baik untuk selalu membiasakan penggunaan teknologi digital secara bijak serta positif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji lebih lanjut mengenai permasalahan etika digital dengan menambahkan indikator lain dan responden yang lebih luas sehingga nantinya akan mendapatkan informasi yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Septiani, A., Rahmawati, D., & Putri, N. A. 2024. *Pengaruh lingkungan media sosial terhadap pembentukan etika digital remaja*. Jurnal Pendidikan Sosial, 12(2), 145–156.
- Adha, M., Pitoewas, B., & Yanzi, H. 2021. *Media sosial dan pembentukan karakter kewarganegaraan digital peserta didik*. Jurnal Civic Education, 6(1), 23–34.
- AJI. 2024. *Panduan kritik konstruktif dan kebebasan berpendapat di ranah digital*. Aliansi Jurnalis Independen.
- Al-Zahrani, A. 2017. Characteristics of digital citizenship: Combining desire and skills for active participation. *Journal of Digital Ethics*, 4(2), 112–125.
- Amalia Noviani, A., Prasetyo, D., & Kurniawan, R. 2022. *Penguatan digital citizenship melalui pemanfaatan media digital sebagai ruang pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 101–112.
- Amanda. 2021. Etika berbahasa dan komunikasi digital. *Jurnal Komunikasi Digital*, 9(1), 45–57.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi VI). Rineka Cipta.
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). 2024. *Laporan Survei Internet APJII 2024*.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R. 2021. Komunikasi dan interaksi di ruang digital: Analisis etika digital. *Jurnal Media dan Teknologi*, 4(2), 112–124.
- Astuti, S., & Nugroho, A. 2021. *Peran komunikasi digital dalam membentuk partisipasi sosial peserta didik*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 15(1), 55–67.
- Bennett, C., & O'Rourke, T. 2018. Ethics and digital technology: Principles and applications. *Journal of Digital Ethics*, 3(1), 10–22.
- Büyüköztürk, S. 2018. *Karakteristik Digital Citizenship: Aspek-Aspek Kompetensi Warga Negara Digital*. *Journal of Digital Citizenship*, 15(2), 45–62.
- Choi, M. 2016. Understanding digital citizenship and the importance of active and responsible participation. *International Journal of Digital Literacy*, 8(1), 20–34.
- Choi, M., Glassman, S., & Cristol, D. 2017. Digital citizenship: What are we talking about? *Media and Communication*, 5(3), 31–41.
- Darma, Y. 2021. *Statistika untuk penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Deloitte. 2019. *Digital ethics: Trust in the digital age*. Deloitte Insights.

- Fahmi, I. 2019. *Media sosial: Teori dan praktik analisis wacana digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fahmi, I. 2021. *Big data, media sosial, dan etika komunikasi digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Flandyansyah, F. 2024. Etika digital sebagai fondasi interaksi sosial di media daring. *Jurnal Etika dan Teknologi*, 6(1), 45–56.
- Floridi, L. 2018. *The ethics of information*. Oxford University Press.
- Floridi, L. 2024. The role of digital ethics in promoting social wellbeing. *Ethics and Information Technology*, 26(1), 15-28.
- Hadi, S. 1986. *Metodologi penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Hastuti, S., & Nurhadi. 2019. *Pelanggaran etika digital dan pencemaran nama baik di media sosial*. *Jurnal Hukum dan Masyarakat*, 8(2), 87–99.
- Heath, D., & Mullis, R. 2019. Digital citizenship: Ethics, security, and responsibility in digital activities. *Journal of Technology and Society*, 10(4), 87-98.
- Hoskins, B., Janmaat, J. G., & Villalba, E. 2008. *I am, therefore I participate: Understanding the relationship between active citizenship and the development of social capital in European youth*. *European Journal of Education*, 43(4), 375-386.
- Hoskins, B., & Mascherini, M. 2009. *Measuring Active Citizenship through the European Social Survey*. *European Journal of Education*, 44(3), 347-362.
- Hutagaol, M. 2024. Kritik konstruktif dan ujaran kebencian dalam konteks digital. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 5(1), 70-84.
- Hutauruk, J. 2018. Three main characteristics of digital citizens: Responsibility, productivity, and wisdom. *Journal of Cyber Ethics*, 2(1), 12-21.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. 2016. Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079.
- Juditha, C. 2018. Ujaran kebencian di media sosial: Dampak dan tantangannya. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 22(1), 1–13.
- Kusumastuti, A., Nugroho, P., & Santosa, R. 2021. Etika digital dan tata kelola netiket dalam komunikasi daring. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(3), 233-248.
- Kusumastuti, A., Widodo, S., & Pratiwi, R. 2021. *Literasi dan etika digital di era media baru*. Jakarta: Siberkreasi.
- Kominfo. 2024. *Indeks masyarakat digital Indonesia 2024*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Law, N., Woo, D., & Wong, G. 2018. *A global framework of reference on digital literacy skills*. UNESCO.
- Lenti, F. N. 2024. *Etika digital dan budaya respect di media sosial*. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 12(2), 77–89.
- Lestari, S., & Setiawan, E. 2022. *Etika digital dan perlindungan privasi di kalangan remaja*. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 89–100.
- Limbong, T. 2018. Etika berkomunikasi dalam penggunaan internet dan media

- sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 112–123.
- Livingstone, S., & Third, A. 2017. Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657-670.
- Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. 2025. *Ikhtisar Putusan Nomor 105/PUU-XXII/2024*. MK RI.
- Mayes, T., & Fowler, C. 2016. Learning, technology and learning spaces. *British Journal of Educational Technology*, 47(3), 457–468.
- Mike Ribble. 2017. *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). ISTE.
- Mulyana, D. 2021. *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2021. Media sosial dan pembentukan komunitas digital. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(2), 101–115.
- Moor, J. H. 2017. What is digital ethics? *Metaphilosophy*, 49(4), 499-519.
- Nasrullah, R. 2017. *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. 2018. *Etnografi virtual: Riset komunikasi, budaya, dan sosioteknologi di internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. 2019. *Teori dan riset media siber*. Jakarta: Kencana.
- Noviani, A., Adha, M. M., & Rohman, R. 2022. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring terhadap sikap digital citizenship peserta didik pada mata pelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 19(2), 123-135.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. 2019. Literasi digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Informasi*, 4(2), 75–84.
- Nurmalisa, Y., Yanzi, H., & Adha, M. 2019. Pendidikan moral sebagai upaya pembentukan karakter peserta didik di era digital. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 10(1), 44–56.
- Nurudin. 2017. *Pengantar komunikasi massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pitoewas, B., Yanzi, H., & Adha, M. 2020. Media sosial dan pembentukan etika komunikasi remaja. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 66–77.
- Pusbang Literasi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2024. *Laporan indeks literasi digital Indonesia 2024*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Putri, D. S., Rahmawati, N., & Hidayat, A. 2025. Etika digital dan krisis kepedulian sosial generasi muda. *Jurnal Pendidikan Moral dan Karakter*, 8(1), 33–47.
- Qorib, A., & Zaini, M. 2020. *Pengantar etika dan moral dalam kehidupan sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahayu, S. 2018. Akses digital dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 12–22.
- Renee, H. 2018. Digital communication competence in online interaction. *Journal of Digital Literacy*, 3(1), 30–41.
- Ribble, M. 2019. *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (2nd ed.). Eugene, OR: International Society for

Technology in Education.

- Ribble, M. 2017. *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education (ISTE).
- Ribble, M., & Miller, T. 2019. *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education (ISTE).
- Saputra, F. 2022. Digital citizenship: Building responsible digital citizens. *Journal of Contemporary Education*, 11(1), 45-57.
- Sari, D., & Pratama, A. 2021. Kualitas akses digital dan tanggung jawab warga digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(1), 52-63.
- Sekaran, U. 2012. Kriteria reliabilitas. *Jurnal Manajemen*, 8(1), 32-39.
- Setiawan, E. 2021. Etika komunikasi digital dalam mencegah perundungan daring. *Jurnal Komunikasi Sosial*, 9(2), 90-101.
- Setyaningsih, R., & Nugroho, A. 2020. Media sosial dan efektivitas interaksi digital peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 34-45.
- Shea, V. 1994. *Netiquette*. Albion Books.
- Shina, F., et al. 2021. Penerapan etika digital dalam menjaga kualitas interaksi sosial remaja. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 2(1), 34-47.
- Shina, R., Pratama, D., & Lestari, S. 2021. Digital ethics and adolescent social interaction in online environments. *Journal of Digital Society*, 4(2), 89-101.
- Siberkreasi & Deloitte. 2020. *Netiquette dan tata kelola etika digital di Indonesia* (dikutip dalam Kusumastuti et al., 2021).
- Siberkreasi. 2021. *Modul literasi digital: Etika digital*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Silmi Nurul Utami. 2025. Etika digital: Prinsip, fungsi, dan peranannya dalam interaksi sosial remaja. *Jurnal Psikologi dan Media Baru*, 3(1), 15-29.
- Spinello, R. A. 2017. *Cyberethics: Morality and law in cyberspace* (6th ed.). Jones & Bartlett Learning.
- Suerni, N. 2024. Pengaruh bahasa yang baik terhadap interaksi sosial di ruang digital. *Jurnal Bahasa dan Komunikasi*, 10(1), 33-44..
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulisyanto. 2012. Metode pengukuran reliabilitas Cronbach's Alpha. *Jurnal Statistik*, 5(2), 45-50.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, D. 2020. Kewarganegaraan digital sebagai penguatan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 98-109.
- Sutrisna, I. 2020. Literasi digital sebagai modal pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(2), 89-98.
- Suyanto, & Widodo. 2018. Pengendalian emosi dalam komunikasi daring.

- Jurnal Psikologi Sosial*, 6(1), 21–33.
- Wahida Suddin, W. 2024. *Digital citizenship dan etika komunikasi peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 55–67.
- Wahyu Nugroho, W. 2021. Literasi digital sebagai kecakapan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(2), 112–123.
- Westheimer, J., & Kahne, J. 2004. *What kind of citizen? The politics of educating for democracy*. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237–269.
- We Are Social. 2024. *Digital 2024: Indonesia*.
- Wibowo, A. 2012. *Statistika terapan untuk penelitian*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Xanderina. 2023. *Etika digital dan pencegahan penyalahgunaan teknologi*. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 8(3), 201–215.
- Yanzi, H., Adha, M., & Nurmalisa, Y. 2019. Pendidikan etika dan pembentukan karakter digital remaja. *Jurnal Civic Culture*, 4(2), 77–88.
- Yuliana, R., & Prasetyo, T. 2020. Kesadaran informasi dan etika bermedia sosial peserta didik. *Jurnal Ilmu Sosial*, 9(1), 65–76.
- Zainuddin, A. 2019. Pendidikan karakter dan pencegahan perundungan digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 40–52.