

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PERILAKU  
DIGITAL PESERTA DIDIK DI SMAN 2 GADINGREJO**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**ELISA MARLINA**

**NPM 2213032107**



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

**2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PERILAKU DIGITAL PESERTA DIDIK DI SMAN 2 GADINGREJO**

**Oleh:**

**ELISA MARLINA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital dan perilaku digital peserta didik serta menganalisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik SMAN 2 Gadingrejo, dengan jumlah sampel sebanyak 80 peserta didik dari kelas X, XI, dan XII. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data penelitian dianalisis dengan bantuan SPSS versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dan perilaku digital peserta didik berada pada kategori baik. Selain itu, hasil uji regresi menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku digital peserta didik. Nilai koefisien determinasi sebesar 62,1% menunjukkan bahwa literasi digital memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perilaku digital peserta didik, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari literasi digital. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.

**Kata Kunci: Literasi Digital, Perilaku Digital, Peserta Didik, Sekolah Menengah Atas**

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERACY ON STUDENTS' DIGITAL BEHAVIOR AT SMAN 2 GADINGREJO**

**By:**

**ELISA MARLINA**

*This study aims to determine the level of digital literacy and digital behavior of students, as well as to analyze the effect of digital literacy on students' digital behavior at SMAN 2 Gadingrejo. This research uses a descriptive method with a quantitative approach. The research population consists of all students of SMAN 2 Gadingrejo, with a sample of 80 students from grades X, XI, and XII. Data were collected using a questionnaire that had been tested for validity and reliability. The research data were analyzed using SPSS version 27. The results show that students' digital literacy and digital behavior are in the good category. Furthermore, the regression test results indicate that digital literacy has a positive and significant effect on students' digital behavior. The coefficient of determination of 62.1% indicates that digital literacy contributes substantially to students' digital behavior, while the remaining percentage is influenced by other factors beyond digital literacy. Thus, it can be concluded that digital literacy has a significant effect on students' digital behavior at SMAN 2 Gadingrejo.*

**Keywords: Digital Literacy, Digital Behavior, Students, Senior High School**

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PERILAKU  
DIGITAL PESERTA DIDIK DI SMAN 2 GADINGREJO**

**Oleh:**

**ELISA MARLINA**

**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 LITERASI DIGITAL TERHADAP PERILAKU DIGITAL PESERTA DIDIK DI SMAN 2 GADINGREJO**

Nama Mahasiswa : **Elisa Marlina**

NPM : **2213032107**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

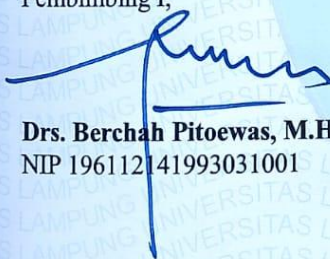
Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

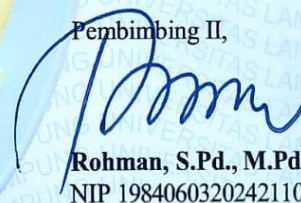
**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,



**Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**  
NIP 196112141993031001

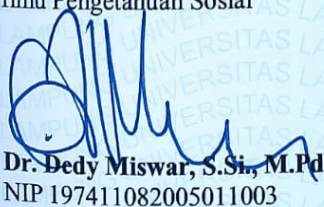
Pembimbing II,



**Rohman, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 198406032024211015

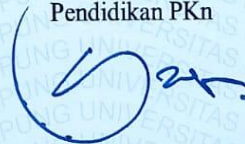
**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 197411082005011003

Koordinator Program Studi  
Pendidikan PKn



**Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**  
NIP 198706022008122001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

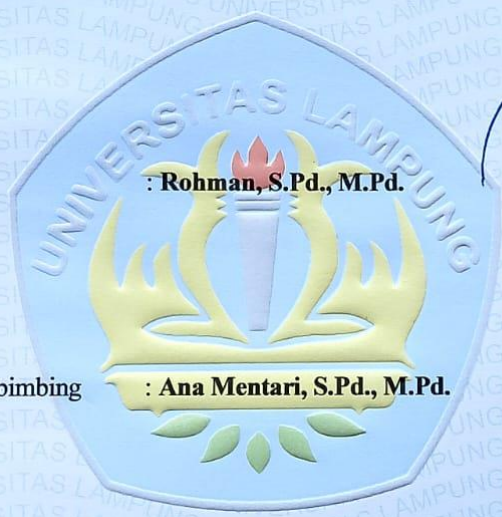
**Ketua : Drs. Berchah Pitoewas, M.H**



**Sekretaris : Rohman, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji  
Bukan Pembimbing : Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Februari 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Elisa Marlina  
NPM : 2213032107  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Yogyakarta 1, Kelurahan Yogyakarta, Kecamatan  
Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu 35372.

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 Februari 2026

Penulis



Elisa Marlina

NPM 2213032107

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Elisa Marlina, dilahirkan di Yogyakarta, pada tanggal 22 Maret 2004. Penulis merupakan anak keempat dari 4 bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Sriyono dan Ibu Tumirah.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Yogyakarta yang diselesaikan pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 2 Gadingrejo yang diselesaikan pada tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Gadingrejo yang diselesaikan pada tahun 2022, dan melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diselesaikan pada tahun 2026.

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).

Pada tahun 2024, penulis mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 8 yang merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Penulis ditugaskan di SMKS 17 Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu.

Pada tahun 2025 di awal bulan Januari, penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Aji Mesir Kecamatan Gedung Aji Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 01 Aji Mesir.

***MOTTO***

**“Jangan takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah.”**

**(Buya Hamka)**

**“Hari yang berat untuk orang yang hebat.”**

**(Elisa Marlina)**

## PERSEMBAHAN



*Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:*

*“Kedua orang tua hebatku, Bapak Sriyono dan Ibu Tumirah yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian bahagia dan tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan, umur panjang, serta keberkahan agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.*

*Serta*

*Almamaterku tercinta Universitas Lampung*

## SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Digital Peserta Didik di SMAN 2 Gadingrejo”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun 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, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Bambang Riadi, S. Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas I terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak Febra Anjar Kusuma, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
12. Ibu Dr. Yuli Yanti, M.Pd., selaku kepala SMA Negeri 2 Gadingrejo terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
13. Ibu Maya Elsa Susanti, S.Pd., selaku waka kesiswaan dan Bapak Yoga Yahya Pratama, S.Pd., selaku guru Bimbingan Konseling (BK). Seluruh Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha SMA Negeri 2 Gadingrejo yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMA Negeri 2 Gadingrejo;
14. Terima kasih kepada diriku sendiri yang begitu hebat dan kuat telah berjuang hingga saat ini, terima kasih telah menjadi sosok tangguh yang

bisa melewati berbagai masalah yang terjadi. Tidak menyerah biarpun lelah selalu dirasa, terimakasih sudah bertahan hingga bisa menyelesaikan pendidikanmu sampai kuliah dan menjadi Sarjana, I'm proud of you Elisa.

15. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sriyono dan Ibu Tumirah. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan; aku menyayangi mama dan bapak.
16. Teruntuk kakakku tersayang, Irwan, Iva Puspita dan Evita Sari terima kasih atas kebaikan, bantuan, dukungan, semangat dan juga motivasi untukku;
17. Teruntuk keponakan-keponakanku yang kusayangi, Al Zhaidan, Nesya dan Azqira terima kasih telah menjadi penghiburku dikala sedang lelah karena tingkah lucu kalian yang membuatku bahagia tertawa.
18. Teruntuk teman-teman seperjuanganku semasa kuliah Ririn Izzati Pangestuti, Rejeki Charistias Siregar, Putri Agustina Cahaya Negara, Anisatul Mustafidah, Yunida Nurlina, Ferdiansyah, Andika Wildan Fachrezi, M. Fathurozak Alfayet, Tsalitsa Fadilatu R, dan Ratna Wulandari terima kasih atas kebersamaan, kebaikan dan terimakasih semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.
19. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2022 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
20. Kakak dan adik tingkat PPKn angkatan 2020, 2021, 2023, 2024 dan 2025 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan

dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.

21. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Aji Mesir Kecamatan Gedung Aji Kabupaten Tulang Bawang (Icha, Friska, Nada, Laras, Adzky dan Vina). Terima kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN-PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
22. Teman-teman seperjuangan Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMKS 17 Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu (Sifa, Afitrianingsih, dan Zahra). Terimakasih untuk kebersamaannya selama 4 bulan pada saat penugasan di sekolah. Semoga tali silaturahmi kita terus terjaga dengan baik dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
23. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.
24. Terimakasih almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

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 Februari 2026

**Penulis**

**Elisa Marlina**

**NPM 2213032107**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “**Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Digital Peserta Didik di SMAN 2 Gadingrejo**” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

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

Bandar Lampung, 26 Februari 2026

**Penulis**

**Elisa Marlina**

**NPM 2213032107**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>MENYETUJUI</b> .....	<b>v</b>
<b>MENGESAHKAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	12
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
2.1 Tinjauan Umum Tentang Literasi Digital .....	14
2.1.1 Pengertian Literasi .....	14
2.1.2 Pengertian Literasi Digital .....	15
2.1.3 Komponen Literasi Digital.....	19
2.1.4 Indikator Literasi Digital.....	20
2.1.5 Literasi Digital dalam Konteks Pendidikan .....	22
2.2 Tinjauan Umum Tentang Perilaku Digital .....	23
2.2.1 Pengertian Perilaku Digital.....	23
2.2.2 Karakter Perilaku Digital.....	25

2.2.3 Indikator Peserta Didik .....	28
2.2.4 Bentuk-Bentuk Perilaku Digital Peserta Didik .....	30
2.3 Penelitian yang Relevan .....	31
2.4 Kerangka Pikir .....	33
2.5 Hipotesis .....	35
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Populasi dan Sampel.....	37
3.3 Variabel Penelitian.....	40
3.3.1 Variabel Bebas ( <i>Independent Variabel</i> ) .....	40
3.3.2 Variabel Terikat ( <i>Dependent Variabel</i> ).....	40
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	41
3.4.1 Definisi Konseptual .....	41
3.4.2 Definisi Operasional .....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.5.1 Teknik Pokok .....	43
3.5.2 Teknik Penunjang .....	43
3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	44
3.6.1 Uji Validitas .....	44
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	45
3.7 Teknik Analisis Data .....	47
3.7.1 Analisis Distribusi Data .....	47
3.7.2 Uji Prasyarat.....	48
3.7.3.1 Uji Normalitas.....	48
3.7.3.2 Uji Linieritas .....	48
3.8 Analisis Data .....	49
3.8.1 Uji Regresi Sederhana .....	49
3.9 Uji Hipotesis.....	49
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian .....	51
4.1.1 Profil SMA Negeri 2 Gadingrejo .....	51
4.1.2 Visi dan Misi SMA Negeri 2 Gadingrejo .....	52
4.1.3 Tujuan SMA Negeri 2 Gadingrejo .....	52
4.1.4 Sarana dan Prasarana.....	51
4.1.5 Keadaan Pendidik, Peserta Didik dan Staf.....	53
4.2 Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian .....	53

4.3 Hasil Uji Coba Validitas .....	53
4.4 Hasil Uji Coba Reliabilitas .....	59
4.5 Deskripsi Data Penelitian .....	59
4.5.1 Pengumpulan Data .....	59
4.5.2 Penyajian Data .....	60
4.5.2.1 Penyajian Data Indikator Literasi Digital.....	60
1. Indikator Internet Searching .....	60
2. Indikator Navigasi Hiperteks.....	62
3. Indikator Penyusun Pengetahuan.....	64
4. Indikator Evaluasi Konten.....	66
5. Kesimpulan Penyajian Data Literasi Digital (X) .....	68
4.5.2.2 Penyajian Data Indikator Perilaku Digital .....	71
1. Indikator Keamanan Digital.....	71
2. Indikator Etika Digital.....	73
3. Indikator Tanggung Jawab Digital .....	75
4. Indikator Kritis dan Bijak Digital .....	76
5. Kesimpulan Penyajian Data Perilaku Digital (Y).....	78
4.6 Analisis Data Literasi Digital dan Perilaku Digital .....	81
4.6.1 Uji Prasyarat .....	81
4.6.1.1 Uji Normalitas.....	81
4.6.1.2 Uji Linieritas.....	82
4.7 Uji Hipotesis .....	83
4.7.1 Uji Regresi Linier Sederhana .....	83
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
4.8.1 Literasi Digital (X) .....	86
4.8.2 Perilaku Digital (Y) .....	93
4.8.3 Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Digital .....	99
<b>V. KESIMPULAN .....</b>	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan .....	106
5.2 Saran.....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Tabel Hasil Data Penelitian Pendahuluan.....	7
Tabel 3.1 Tabel Populasi Peserta Didik.....	37
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas X Yang Menjadi Sampel.....	39
Tabel 3.3 Koefisiensi Interval.....	47
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana .....	53
Tabel 4.2 Pendidik, Peserta Didik dan Staf.....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Validitas .....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Reliabilitas .....	59
Tabel 4.5.1 Interval Indikator Internet Searching.....	61
Tabel 4.5.2 Interval Indikator Navigasi Hiperteks .....	63
Tabel 4.5.3 Interval Indikator Penyusun Pengetahuan.....	65
Tabel 4.5.4 Interval Indikator Evaluasi Konten.....	67
Tabel 4.5.5 Interval Literasi Digital (X).....	69
Tabel 4.5.6 Interval Indikator Keamanan Digital .....	72
Tabel 4.5.7 Interval Indikator Etika Digital .....	74
Tabel 4.5.8 Interval Indikator Tanggung Jawab Digital .....	76
Tabel 4.5.9 Interval Indikator Kritis dan Bijak Digital .....	78
Tabel 4.5.10 Interval Perilaku Digital (Y) .....	80
Tabel 4.6.1 Hasil Data Uji Normalitas .....	81
Tabel 4.6.2 Hasil Data Uji Linieritas.....	82
Tabel 4.7.1 Hasil Dara Uji Regresi Sederhana .....	83
Tabel 4.7.2 Hasil Perhitungan R Kuadrat .....	84

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
2.3 Gambar Kerangka Berpikir .....	34
4.1 Gambar Keadaan dan Lokasi SMAN 2 Gadingrejo .....	51

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket
- Lampiran 7 Instrumen Penelitian
- Lampiran 8 Data Observasi
- Lampiran 9 Data Variabel X dan Y
- Lampiran 10 Uji Coba Instrumen

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat kini turut memengaruhi cara peserta didik berperilaku dan berinteraksi. Fenomena ini dikenal sebagai perilaku digital, yaitu kebiasaan penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada peserta didik, perilaku digital tampak dari cara mereka menggunakan media sosial, mencari informasi, serta berkomunikasi di dunia maya. Tanpa pengendalian yang baik, perilaku tersebut berpotensi menimbulkan dampak negatif, termasuk *cyberbullying*, hoaks, hingga penyalahgunaan media daring. Karena itu, perilaku digital menjadi isu krusial yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan (Putri et al., 2023).

Perilaku digital positif tidak hanya sebatas kemampuan teknis dalam mengoperasikan teknologi, tetapi juga berkaitan dengan etika, norma, serta tanggung jawab sosial yang melekat pada diri peserta didik. Mereka yang memiliki perilaku digital baik mampu berkomunikasi dengan bahasa yang santun, menghormati hak-hak orang lain, serta memanfaatkan media digital untuk aktivitas yang bermanfaat. Keadaan ini mendorong terbentuknya suasana belajar yang sehat dan harmonis di sekolah. Sebaliknya, perilaku digital negatif berpotensi menimbulkan konflik sosial, mengganggu proses pendidikan, hingga merusak pembentukan karakter generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu, dunia pendidikan harus berperan aktif dalam menanamkan perilaku digital yang positif (Karima et al., 2024).

Perilaku digital diartikan sebagai tindakan, kebiasaan, dan sikap seseorang dalam menggunakan media digital. Perilaku digital menggambarkan bagaimana seseorang bertindak, berkomunikasi, dan berinteraksi di

lingkungan digital. Dalam era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, perilaku digital menjadi elemen penting yang menunjukkan bagaimana individu memanfaatkan media digital dalam konteks sosial, budaya, maupun akademik. Peserta didik sebagai generasi yang tumbuh dalam dunia digital hidup di tengah ekosistem teknologi yang kompleks, di mana hampir seluruh aktivitasnya mulai dari belajar, berkomunikasi, hingga bersosialisasi berkaitan erat dengan penggunaan media digital (Nasrullah, 2017).

Menurut Nasrullah (2017), perilaku digital merupakan aktivitas manusia di ruang siber yang mencakup cara individu menggunakan media sosial, internet, serta perangkat digital untuk berinteraksi, memperoleh informasi, dan mengekspresikan diri. Ia menegaskan bahwa perilaku digital bukan sekadar tindakan teknis, melainkan juga mencerminkan nilai, norma, dan etika yang diterapkan seseorang dalam dunia maya. Dengan demikian, perilaku digital dapat dianggap sebagai representasi karakter individu dalam berinteraksi secara daring. Sementara itu, menurut Ariani dan Rahmawati (2020), mengartikan perilaku digital sebagai pola kebiasaan seseorang dalam menggunakan media digital yang melibatkan tiga dimensi, yakni kognitif (pemahaman informasi), afektif (sikap terhadap penggunaan media), dan konatif (tindakan nyata di dunia digital). Mereka menambahkan bahwa perilaku digital yang sehat terlihat dari kemampuan peserta didik berkomunikasi secara santun, menjaga privasi, serta menghormati hak orang lain dalam ruang digital.

Menurut Ribble (2011), perilaku digital yang baik merupakan bagian dari konsep *digital citizenship* (kewargaan digital) yang mencakup sembilan elemen utama, seperti *digital etiquette*, *digital communication*, *digital literacy*, *digital rights and responsibilities*, dan *digital security*. Perilaku digital yang positif menunjukkan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi secara etis, bertanggung jawab, dan produktif, termasuk dalam dunia pendidikan.

Dalam konteks peserta didik, perilaku digital merefleksikan bagaimana siswa menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran dan berinteraksi secara sosial. Siswa dengan perilaku digital positif umumnya menggunakan media

digital untuk mencari informasi akademik, menumbuhkan kreativitas, serta membangun komunikasi yang baik di dunia maya (Rohmah, 2020). Sebaliknya, perilaku digital negatif terlihat dari penyalahgunaan media sosial, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, serta perilaku tidak etis lainnya yang timbul akibat rendahnya tingkat literasi digital (Fitriyani & Wulandari, 2021).

Dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), perilaku digital dipandang sebagai aspek yang berperan besar dalam membentuk karakter warga negara yang berpengetahuan dan beretika. Prinsip demokrasi, sikap toleran, serta tanggung jawab yang menjadi inti ajaran PPKn juga relevan untuk diterapkan di ruang digital. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan nyata, tetapi juga mampu mengimplementasikannya di dunia maya. Apabila peserta didik memiliki perilaku digital yang positif, maka mereka dapat berpartisipasi secara sehat dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital. Oleh sebab itu, perilaku digital memiliki keterkaitan yang erat dengan tujuan utama pembelajaran PPKn (Syamsinar et al., 2024).

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), peserta didik dipahami sebagai warga negara muda yang sedang mengalami proses pembentukan karakter, sikap, dan tanggung jawab kewarganegaraan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, ruang aktualisasi kewarganegaraan tidak lagi terbatas pada dunia nyata, tetapi juga berkembang ke ruang digital. Media sosial dan berbagai platform digital menjadi sarana baru bagi peserta didik untuk berinteraksi, mengekspresikan pendapat, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, perilaku peserta didik di ruang digital merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari praktik kewarganegaraan di era digital.

PPKn berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, cerdas, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945. Nilai-nilai kewarganegaraan yang diajarkan, seperti etika, tanggung jawab, sikap kritis, serta penghormatan terhadap hak orang lain, seharusnya diterapkan tidak hanya dalam kehidupan bermasyarakat secara langsung,

tetapi juga dalam interaksi di dunia digital. Dengan demikian, perilaku digital peserta didik dapat dipandang sebagai cerminan internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan tersebut.

Akan tetapi, realitas menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mampu mengimplementasikan nilai-nilai PPKn dalam aktivitas digitalnya.

Fenomena seperti *cyberbullying*, penggunaan bahasa yang tidak santun, penyebaran informasi palsu, serta rendahnya kesadaran terhadap hak dan kewajiban digital menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan kewarganegaraan dan praktik peserta didik sebagai warga negara digital. Kondisi ini menandakan adanya tantangan baru dalam pembentukan karakter kewarganegaraan di era digital.

Konsep kewargaan digital menegaskan bahwa warga negara yang baik dituntut untuk memiliki etika dan tanggung jawab, baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Oleh karena itu, literasi digital menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku digital yang sesuai dengan nilai-nilai kewarganegaraan. Peserta didik yang memiliki literasi digital yang memadai cenderung mampu berpikir kritis, menjaga etika komunikasi, menghargai perbedaan, serta memahami konsekuensi sosial dan hukum dari aktivitas digitalnya, yang selaras dengan tujuan utama PPKn.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa perilaku digital peserta didik masih menghadapi berbagai persoalan. Sebagian peserta didik cenderung menggunakan media sosial secara berlebihan tanpa memperhatikan etika berkomunikasi. Masih ditemukan kebiasaan menyebarkan informasi tanpa mengecek kebenarannya, menggunakan bahasa yang tidak pantas, atau mengabaikan privasi pihak lain. Fenomena ini menyingkap adanya jarak antara tingginya akses teknologi dengan idealnya perilaku digital yang diharapkan. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya penelitian untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku digital peserta didik (Kominfo, 2023).

Survei nasional memperlihatkan kondisi serupa. Hasil Indeks Literasi Digital Indonesia tahun 2023 menunjukkan bahwa tingkat literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada kategori menengah, terutama pada aspek budaya dan

etika digital (Kominfo, 2023). Meskipun akses internet semakin luas, kesadaran untuk menerapkan perilaku digital yang bijak belum sepenuhnya terbangun. Generasi remaja, sebagai pengguna paling aktif media digital, menjadi kelompok yang paling rentan. Mereka cenderung memanfaatkan media digital untuk hiburan ketimbang belajar, sehingga memperbesar risiko terpapar dampak negatif dunia maya. Realitas ini menekankan perlunya penelitian terkait perilaku digital peserta didik.

Hasil penelitian sebelumnya juga mengonfirmasi hal tersebut. Putri et al. (2023) menegaskan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki kesadaran kritis dalam bermedia digital, sehingga rentan menyebarkan informasi tanpa melakukan verifikasi. Karima et al. (2024) menambahkan bahwa lemahnya pemahaman mengenai privasi digital masih menjadi persoalan penting. Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku digital remaja perlu diarahkan agar sesuai dengan nilai moral dan etika. Apabila dibiarkan tanpa intervensi pendidikan, perilaku digital yang tidak tepat justru dapat mengganggu pembentukan karakter generasi muda. Oleh karena itu, studi mengenai perilaku digital di sekolah menjadi sangat penting.

Salah satu faktor utama yang diyakini memengaruhi perilaku digital adalah tingkat literasi digital. Literasi digital bukan sekadar penguasaan teknis terhadap perangkat, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, penerapan etika, serta tanggung jawab dalam berteknologi (Zakia et al., 2023). Peserta didik dengan literasi digital tinggi biasanya lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial, mampu memilah informasi yang benar, dan menjauhi perilaku menyimpang. Sebaliknya, rendahnya literasi digital kerap menjadi pemicu munculnya perilaku digital negatif. Oleh sebab itu, literasi digital memiliki posisi penting dalam pembentukan perilaku digital peserta didik.

Menurut Gilster (1997), literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami sekaligus memanfaatkan informasi yang tersedia dalam berbagai bentuk dan bersumber dari jaringan luas, yang dapat diakses melalui perangkat komputer. Definisi ini menekankan bahwa literasi digital tidak sebatas keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman format data digital serta kemampuan

menggunakan perangkat teknologi di dalam konteks global yang semakin terhubung. Lebih lanjut, Martin dkk. (2008) menguraikan literasi digital sebagai seperangkat kesadaran, sikap, dan kompetensi yang memungkinkan individu untuk mengenali, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menganalisis berbagai perangkat dan fasilitas digital secara efektif. Tujuan dari keterampilan ini adalah untuk mendukung terciptanya pengetahuan baru, memfasilitasi komunikasi, serta mendorong terbentuknya aksi sosial yang produktif. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi digital tidak hanya berorientasi pada penguasaan perangkat teknologi, tetapi juga menekankan kemampuan berpikir kritis dan sikap yang bertanggung jawab dalam memanfaatkan media digital secara bijak.

Literasi digital telah ditetapkan sebagai salah satu program prioritas yang digagas pemerintah melalui berbagai kebijakan Pendidikan di Indonesia. Program ini dirancang untuk membekali peserta didik agar lebih siap menghadapi tantangan era digital secara bijak. Namun, kenyataannya masih banyak pelajar yang belum memahami literasi digital secara menyeluruh sehingga perilaku digital mereka belum sepenuhnya menunjukkan sikap yang bertanggung jawab (Kurniawan & Anwar, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan akses teknologi dengan keterampilan mengelola informasi digital. Oleh karena itu, penguatan literasi digital perlu terus dilakukan baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal.

Kenyataan di sekolah, termasuk pada tingkat Sekolah Menengah Atas, menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih menghadapi hambatan dalam mengontrol perilaku digital mereka. Tidak sedikit dari mereka yang lebih sering memanfaatkan media sosial untuk hiburan daripada mendukung proses belajar. Penggunaan teknologi yang tidak diimbangi dengan kecakapan literasi digital dapat menjerumuskan peserta didik pada perilaku konsumtif dan kurang produktif. Hal ini menandakan pentingnya literasi digital sebagai faktor yang memengaruhi pola perilaku digital pelajar. Oleh sebab itu, penelitian mengenai keterkaitan keduanya sangat penting dilakukan (Santosa, 2022).

Setelah mengetahui pentingnya meneliti keterkaitan antara literasi digital dengan perilaku digital peserta didik di sekolah, maka peneliti melakukan penelitian pendahuluan, berikut hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas X, XI, XII SMAN 2 Gadingrejo sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan**

No.	Hasil Penelitian Pendahuluan	Ya (✓)	Tidak (×)
1.	Beberapa peserta didik masih melakukan <i>cyberbullying</i> seperti menyindir, mengejek sesama temannya.	✓	
2.	Beberapa peserta didik masih kesulitan membedakan antara berita asli dengan berita hoaks.	✓	
3.	Beberapa peserta didik masih menggunakan kata-kata kasar dan kurang sopan dalam berkomunikasi.	✓	
4.	Beberapa peserta didik masih rendah pemahaman terhadap konsekuensi dari perilaku negatif di ruang digital.	✓	

Berdasarkan tabel 1.1 penelitian pendahuluan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa masalah pada perilaku dalam berdigital pada beberapa peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo. Data di atas merupakan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Guru Bimbingan Konseling (BK) dan peserta didik di sekolah. Bahwa di lingkungan sekolah masih diperbolehkan membawa handphone, penggunaannya tetap dalam pembatasan. Peserta didik mengalami diantaranya pernah menyebarkan informasi yang belum fiks kebenarannya (hoaks) di media sosial, peserta didik masih menggunakan bahasa atau kata-kata kasar dan kurang sopan ketika berbicara dengan lawan bicaranya, peserta didik masih suka melakukan perundungan (*cyberbullying*) seperti mengejek dan mengolok-olok temannya berupa

fisik secara langsung maupun di grup/komentar media sosial, dan peserta didik sering menjumpai komentar negatif dari sesama peserta didik di grup atau postingan publik. Peserta didik juga masih rendah pemahaman terhadap konsekuensi yang dilakukan di ruang digital, baik buruknya dari yang mereka akses. Peserta didik masih menggunakan media sosial sesuai dengan apa yang mereka suka tidak memikirkan benar atau salah yang dilakukan di ruang digital.

Peserta didik mengalami beberapa masalah seperti masih terdapat peserta didik yang belum paham berita yang benar atau asli dengan berita yang tidak benar (hoaks) sehingga beberapa peserta didik menyebarkan dan juga mendapat berita hoaks. Peserta didik belum mengetahui apakah berita yang diterima tersebut benar atau tidak namun sudah disebarkan ke ruang digital sehingga memanipulasi emosi seseorang yang mendapatkan berita tersebut.

Peserta didik juga mendapati perkataan kasar atau tidak sopan dari beberapa temannya. Beberapa peserta didik pernah mengejek dan mengolok-olok berupa fisik seseorang, walaupun hal tersebut merupakan bahan candaan namun tidak boleh dilakukan karena dapat menyinggung perasaan orang lain. Bermula dari sebuah candaan, berkata kasar dan berujung pada konflik. Laporan tersebut diterima Guru Bimbingan Konseling (BK) berdasarkan pengaduan dari peserta didik lain. Usia masa remaja memiliki kematangan emosional yang cenderung kurang stabil. Pada usia tersebut mereka dapat terprovokasi antar temannya, lalu dapat terjadi perpecahan secara langsung, dikarenakan dengan media sosial informasi tersebut dapat tersebar dengan cepat dan mudahnya.

Hasil wawancara bersama Guru Bimbingan Konseling mengungkapkan bahwa mereka menghadapi tantangan besar dalam memberikan bimbingan terkait penggunaan teknologi digital. Sebagian besar peserta didik dinilai lebih mengikuti tren media sosial dibandingkan mengutamakan kegiatan belajar. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Yuliana (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital dapat meningkatkan kecenderungan munculnya perilaku digital yang menyimpang. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan guna memahami sejauh mana literasi digital berkontribusi terhadap perilaku digital peserta didik. Hasil

temuan ini akan bermanfaat sebagai dasar bagi sekolah dalam menyusun strategi pembinaan yang lebih efektif.

Kondisi ini terlihat di SMAN 2 Gadingrejo, dimana sebagian peserta didik masih menampilkan perilaku digital yang belum sesuai dengan nilai etika maupun tanggung jawab. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa peserta didik cenderung menggunakan media sosial secara berlebihan tanpa memperhatikan manfaatnya. Bahkan, terdapat kasus penyebaran informasi yang belum jelas kebenarannya serta penggunaan bahasa yang tidak tepat dalam interaksi digital. Fakta tersebut menegaskan bahwa perilaku digital siswa belum sepenuhnya positif. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital di sekolah ini sangat mendesak.

Dari masalah-masalah yang masih terjadi, pihak Guru Bimbingan Konseling (BK) di SMAN 2 Gadingrejo selalu menghimbau ke peserta didik untuk tidak ada yang melakukan perundungan atau *cyberbullying* seperti mengejek dan mengolok-olok temannya, dikarenakan itu tidak diperbolehkan. Pendidik memiliki tanggung jawab untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang etis dan membantu orang tua mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka. Kenakalan remaja dan dampak negatif lainnya dari penggunaan media sosial juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan sosial di luar sekolah. Perilaku buruk yang diperoleh di luar sekolah dapat terbawa ke dalam kelas. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik memiliki etika berdigital yang berlaku untuk pertemanan yang terjalin baik daring maupun tatap muka.

Peserta didik yang memahami perilaku digital dibekali dengan pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan produktif, mereka mampu mencari informasi dari sumber terpercaya, memastikan kebenarannya dan memahami konsekuensi dari setiap konten yang diunggah atau dibagikan. Selain itu, peserta didik yang memahami keterampilan digital cenderung berperilaku dengan cara yang menghormati orang lain, berkata dengan tutur kata yang baik dan menghindari perilaku yang dapat membahayakan orang lain atau diri mereka sendiri. Di sisi lain, peserta didik yang kurang keterampilan digital biasanya

menggunakan teknologi secara pasif dan tanpa berpikir kritis. Mereka lebih cenderung menyebarkan informasi yang belum pasti kebenarannya, berkata yang tidak baik dan kurang sopan, dan melakukan *cyberbullying* seperti mengejek dan mengolok-olok orang lain langsung maupun di ruang digital. Perbedaan ini menunjukkan bahwa di era informasi, literasi digital bukan sekadar kemampuan yang berguna, melainkan sebuah kebutuhan. Peserta didik yang melek digital dapat memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka dengan cara yang etis, produktif, dan aman, sekaligus mengurangi risiko mereka berpartisipasi dalam aktivitas di ruang digital yang berisiko.

Berdasarkan paparan tersebut, jelas bahwa perilaku digital siswa merupakan aspek krusial dalam pendidikan. Namun, tanpa dukungan literasi digital yang memadai, perilaku tersebut sulit berkembang secara positif. Temuan awal di SMAN 2 Gadingrejo menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu ditelaah lebih dalam. Penelitian ini berfokus untuk menelaah sejauh mana literasi digital memengaruhi perilaku digital siswa di sekolah tersebut. Hasilnya diharapkan dapat memberikan masukan penting bagi strategi pembelajaran yang mendorong perilaku digital yang positif.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, maka penting untuk mengkaji bagaimana pengaruh literasi digital terhadap etika digital pada konteks peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **"Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Digital Peserta Didik di SMAN 2 Gadingrejo."**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Peserta didik masih kurang dalam memahami dan memverifikasi informasi yang valid sebelum membagikannya di media sosial, sehingga berpotensi menyebarkan informasi hoaks.
2. Penggunaan bahasa dalam berkomunikasi digital oleh peserta didik masih cenderung kasar dan kurang sopan, yang menunjukkan rendahnya penerapan etika digital.
3. Masih ditemukan praktik *cyberbullying*, seperti merendahkan atau mengejek orang lain di ruang digital, yang menjadi salah satu indikasi perilaku digital negatif.
4. Peserta didik memiliki pemahaman yang masih rendah terhadap konsekuensi dari perilaku negatif di ruang digital, baik secara sosial, hukum, maupun etika.

## 1.3 Batasan Masalah

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

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang ada, maka dalam penelitian dapat dirumuskan masalahnya adalah “Adakah Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Digital Peserta Didik di SMAN 2 Gadingrejo?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat literasi digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.
2. Mengetahui tingkat perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.
3. Menganalisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang ada atau tidaknya, pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital pada peserta didik dan untuk mengetahui pemahaman literasi digital peserta didik SMAN 2 Gadingrejo.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peserta Didik  
Meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dan perilaku digital.
- b. Bagi Sekolah  
Memberikan masukan dalam perancangan program atau kebijakan untuk meningkatkan literasi dan perilaku digital peserta didik.
- c. Bagi Pendidik  
Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aspek literasi dan perilaku digital.
- d. Bagi Peneliti Lain  
Sebagai referensi dan dasar untuk penelitian selanjutnya yang relevan.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini berada dalam ruang lingkup pendidikan nilai moral. Kajian difokuskan pada aspek perilaku pengetahuan, keterampilan dan karakter warga negara yang sesuai dengan nilai moral Pancasila. Konteks kajian ini mengenai literasi digital dan perilaku digital peserta didik dalam pemanfaatan teknologi secara bijak di ruang digital dan lingkungan sekolah.

### **2. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.

### **3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMAN 2 Gadingrejo.

### **4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

### **5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian di lapangan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor: 8408/UN26.13/PN.01.00/2025, setelah surat pengantar dari dekan, selanjutnya melakukan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 24 November 2025.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Teori

#### 2.1 Tinjauan Umum Tentang Literasi Digital (*Digital Literacy*)

##### 2.1.1 Pengertian Literasi

Secara etimologi, kata literasi berasal dari bahasa Latin "*littera*" yang berarti huruf kemudian berkembang menjadi kata "*litteratus*", yang menunjukkan kemampuan membaca dan menulis atau pendidikan. Kata literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*literacy*" yang memiliki arti kemampuan dasar membaca dan menulis. Literasi merupakan kemampuan untuk memanfaatkan bahasa dan visual secara beragam dan kompleks dalam aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, mengamati, menyajikan, serta berpikir kritis terhadap berbagai ide. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk memahami dan menginterpretasikan praktik sosial dan budaya, serta makna yang terkandung di dalamnya, baik melalui teks cetak maupun media yang bersifat multidimensi dan interaktif secara reflektif dan analitis. Menurut Purwati (2017), dalam konteks pembelajaran, literasi dipahami sebagai kombinasi keterampilan menulis, membaca, dan berpikir kritis. Literasi tidak terbatas pada kemampuan mengenali huruf, tetapi mencakup keterampilan memproses informasi dan berpikir kritis dalam konteks tertentu. Literasi bukan hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga menjadi alat penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu. Literasi mendukung seseorang agar mampu berpikir kritis, mengatasi persoalan dalam berbagai kondisi, berkomunikasi dengan baik, serta turut aktif mengembangkan dirinya dan terlibat dalam kehidupan sosial. Pengembangan literasi penting untuk diperhatikan karena merupakan keterampilan dasar yang harus

dimiliki setiap orang agar dapat menjalani kehidupan sehari-hari di masa mendatang.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan literasi merupakan kompetensi mendasar yang tidak terbatas pada kegiatan membaca dan menulis saja, tetapi juga mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, mengamati, memaparkan, serta berpikir kritis dan reflektif terhadap berbagai teks dalam bentuk cetak maupun digital. Peran literasi sangat signifikan dalam mendorong pengembangan pengetahuan, keterampilan, serta potensi personal agar individu mampu berkomunikasi secara efektif, mengatasi persoalan, dan berkontribusi dalam masyarakat serta kebudayaan. Bagi kalangan mahasiswa, literasi menjadi pilar utama dalam mengembangkan potensi diri secara optimal di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, karier, dan aktivitas sosial.

### **2.1.2 Pengertian Literasi Digital (*Digital Literacy*)**

Menurut Paul Gilster (1997), literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital. Literasi ini mencakup aspek kesadaran, sikap, dan keterampilan dalam mengakses, memproses, memproduksi, dan mengomunikasikan informasi melalui media berbasis digital. Keterampilan ini mencakup praktik-praktik seperti pencarian informasi proaktif, eksplorasi hiperteks, mengevaluasi kualitas sumber informasi, mengembangkan literasi informasi, dan menerapkan literasi media dalam lingkungan digital.

Perubahan besar dalam kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu konsep yang hadir sebagai bentuk adaptasi terhadap perubahan tersebut adalah literasi digital. Bawden (2001) mendefinisikan literasi digital sebagai kompetensi untuk memahami, menilai, memanfaatkan, dan menghasilkan informasi melalui teknologi digital. Konsep ini berkembang dari literasi informasi yang awalnya hanya menitikberatkan pada pencarian serta pemakaian informasi

dari media tradisional, menjadi suatu keterampilan yang lebih luas dengan menekankan pada pemahaman kritis serta kesadaran etis dalam menggunakan sumber daya digital.

Lebih lanjut, Bawden (2001) menegaskan bahwa literasi digital tidak boleh direduksi hanya pada kemampuan teknis seperti mengoperasikan komputer, ponsel pintar, atau aplikasi daring. Literasi digital menuntut adanya keterampilan berpikir kritis dalam menilai keabsahan informasi, pemahaman mengenai konteks sosial penggunaan teknologi, serta kesadaran terhadap tanggung jawab etis dalam berperilaku di dunia maya. Dengan kata lain, literasi digital adalah keterampilan yang kompleks dan mencakup dimensi teknis, kognitif, serta sosial-etik.

Menurut UNESCO pada tahun 2011, literasi digital adalah keterampilan hidup yang mencakup tidak hanya penggunaan teknologi, informasi, dan alat komunikasi tetapi juga keterampilan sosial, kemampuan belajar, dan sikap. Literasi digital adalah kapasitas untuk menerima, menerapkan, dan bertukar pengetahuan serta menyatakan persetujuan dengan pengetahuan yang dihasilkan oleh orang lain (Kwon dan Hyun, 2014) dan (Noh, 2016). Literasi digital merupakan konsep yang tidak hanya menekankan pada keterampilan teknis dalam menggunakan internet, tetapi juga menuntut kemampuan reflektif dan bijaksana dalam mengelola serta memaknai informasi digital. Secara umum, literasi digital dapat dimaknai sebagai “kemelekan media” yang melibatkan proses pemahaman terhadap sumber, simbol, dan pesan dari media sosial, disertai kemampuan untuk menyeleksi dan menafsirkan pengaruh informasi yang diterima (Rastati, 2018).

The U.S. National Association for Media Literacy Education mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan, dan bertindak menggunakan berbagai bentuk komunikasi (Bulger & Davison, 2018). Berdasarkan definisi tersebut, literasi media atau literasi digital dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman kritis terhadap informasi yang diterima melalui internet maupun media sosial. Bersikap kritis dalam konteks ini berarti individu perlu menganalisis, menilai, dan menentukan langkah yang tepat terhadap

informasi yang diperoleh. Dengan demikian, literasi media berfungsi sebagai upaya untuk mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi informasi, khususnya media sosial, melalui penguatan kemampuan berpikir kritis agar tercipta pengguna internet yang bijak serta berkontribusi terhadap terciptanya budaya damai di ruang digital. Pengetahuan literasi dikaitkan dengan perolehan informasi yang akan menghasilkan pengetahuan yang diciptakan oleh literasi membaca dan menulis. Literasi digital tidak hanya mencerminkan kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup aspek kognitif dan afektif, seperti ketertarikan dan sikap terhadap teknologi. Dalam pengertian ini, literasi digital melibatkan minat individu untuk terlibat secara aktif dengan teknologi informasi, serta sikap positif dalam mengadopsi dan beradaptasi terhadap perkembangan alat-alat komunikasi digital.

Martin dalam Koltay (2011) menyatakan bahwa:

*“Digital Literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action; and to reflect upon this process.”* (Martin, 2006: 19)

Menurut Martin, literasi digital adalah kesadaran, sikap, serta kemampuan seseorang dalam memanfaatkan perangkat dan teknologi digital secara tepat guna untuk mengenali, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan menyintesis berbagai sumber informasi digital. Melalui kemampuan tersebut, individu dapat membangun pengetahuan baru, mengekspresikan diri melalui media digital, serta berkomunikasi dengan orang lain dalam berbagai konteks kehidupan guna menciptakan tindakan sosial yang positif dan reflektif.

Menurut Sari dan Wulandari (2020), literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab untuk

mencari, mengevaluasi, membuat, dan menyebarkan informasi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga aspek kognitif dan sosial yang memungkinkan individu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital.

*"Literasi digital merupakan kemampuan yang meliputi aspek teknis, kognitif, dan sosial dalam menggunakan teknologi digital untuk mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara efektif dan bertanggung jawab." (Sari & Wulandari, 2020, hlm. 45)*

Lebih lanjut, kemampuan literasi digital merujuk pada keterampilan seseorang dalam mengakses berbagai sumber informasi secara efektif, mengelola data yang ditemukan, serta mengintegrasikan informasi tersebut untuk membentuk pemahaman baru yang bermakna. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga pencipta konten yang dapat memberikan kontribusi dalam ekosistem digital.

Selain itu, literasi digital juga memainkan peran penting dalam proses kolaborasi dan interaksi sosial melalui media digital. Hal ini mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan berbagi informasi dengan orang lain secara etis dan bertanggung jawab di ruang digital. Dengan kata lain, literasi digital bukan sekadar soal penggunaan teknologi, tetapi lebih pada bagaimana seseorang menggunakan teknologi secara bijak untuk membangun pengetahuan baru dan membina hubungan sosial dalam masyarakat yang semakin terdigitalisasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan literasi digital adalah kemampuan individu untuk mengakses, memahami, menilai, dan memanfaatkan informasi melalui teknologi digital dengan cara yang tepat, etis, dan bertanggung jawab. Dalam lingkungan pendidikan sekolah menengah, literasi digital tidak hanya membantu peserta didik dalam mencari dan mengolah berbagai jenis referensi dengan efisien, tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan reflektif ketika menghadapi gelombang informasi global. Oleh sebab itu, literasi digital menjadi dasar yang sangat penting dalam mendukung proses akademik dan

mempersiapkan peserta didik agar dapat beradaptasi, berinovasi, serta berkontribusi secara aktif di tengah perubahan digital yang meliputi berbagai aspek kehidupan.

### 2.1.3 Komponen Literasi Digital

Literasi digital berperan sebagai elemen krusial dalam menafsirkan simbol dan makna yang terkandung dalam komunikasi digital. Literasi ini tidak terbatas pada kemampuan teknis saja, tetapi juga melibatkan pemahaman mengenai bagaimana pesan dibentuk, cara informasi disusun, serta bagaimana pesan tersebut diinterpretasikan dan ditanggapi secara etis. Paul Gilster (1997), sebagai penggagas istilah literasi digital, mengartikan konsep ini sebagai kemampuan untuk memahami serta menggunakan informasi dalam format digital secara kritis dan penuh refleksi. Ia menekankan bahwa pengguna harus memiliki kecakapan dalam menilai informasi dan memahami latar sosial dari komunikasi digital yang diterima maupun yang mereka hasilkan. Kapasitas untuk menggunakan peralatan komputer untuk mengakses berbagai informasi digital dikenal sebagai literasi digital (Gilster & Watson, 1999).

Menurut Bawden (2008), literasi digital tidak dapat dipisahkan dari literasi komputer dan literasi informasi, karena ketiganya saling terkait dalam membentuk pemahaman digital seseorang. Bawden memaparkan bahwa literasi digital terdiri dari empat komponen penting, yakni: kemampuan dasar literasi (baca dan tulis), pengetahuan informasi sebagai landasan intelektual, keterampilan dalam teknologi informasi dan komunikasi, serta sikap dan perspektif terhadap informasi.

Menurut Bawden, literasi digital dibangun melalui empat elemen penting:

- 1) Kemampuan literasi dasar
  - a. Kemampuan ini meliputi keterampilan membaca, menulis, memahami simbol, dan melakukan perhitungan dasar. Dalam ranah digital, hal ini mencakup pemahaman terhadap ikon dalam perangkat lunak, pembuatan file berisi teks dan gambar, serta membagikannya melalui media digital.

#### b. Pengetahuan informasi

Pengetahuan informasi merupakan kemampuan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menelusuri informasi baru yang relevan. Dalam pembelajaran daring, hal ini mencakup pencarian informasi melalui internet serta kemampuan memilih data yang sesuai dengan topik pembelajaran.

#### 2) Keterampilan teknologi informasi dan komunikasi

Keterampilan teknologi informasi dan komunikasi merupakan kemampuan menyusun konten digital, yang menjadi inti dari literasi digital. Dalam konteks pembelajaran daring, keterampilan ini diwujudkan dalam pembuatan artikel ilmiah atau dokumen sebagai bentuk hasil belajar.

#### 3) Sikap terhadap informasi digital

Berkaitan dengan cara seseorang menggunakan dan menyampaikan informasi digital. Dalam pembelajaran online, ini mencakup kemampuan menggunakan kutipan dengan benar serta menyusun daftar pustaka sesuai standar akademik.

### 2.1.4 Indikator Literasi Digital

Indikator literasi digital merupakan seperangkat kriteria yang digunakan untuk menilai sejauh mana individu atau kelompok mampu memanfaatkan teknologi digital dengan cara yang efektif, aman, dan sesuai etika. Secara umum, literasi digital mencakup penguasaan aspek teknis, kognitif, sosial, serta pemahaman mengenai keamanan dalam dunia digital.

Gilster (1997), menjelaskan bahwa literasi digital mencakup empat kompetensi inti yang menjadi dasar dalam penggunaan teknologi informasi secara bijak dan efektif, yaitu pencarian informasi melalui internet, navigasi hipertekstual, penyusunan pengetahuan, serta evaluasi konten.

#### 1. *Internet Searching* (Kemampuan Menelusuri Internet)

Kompetensi ini merupakan keterampilan menelusuri informasi di internet dengan cara yang efisien dan akurat. Di era digital, informasi tersedia dalam jumlah yang sangat besar, sehingga individu harus mampu mengelola proses

pencarian agar memperoleh data yang relevan. Kompetensi ini mencakup pemahaman mendalam tentang strategi penggunaan mesin pencari, pemilihan kata kunci yang sesuai, serta kemampuan mengevaluasi keaslian dan kredibilitas informasi yang diperoleh.

2. Navigasi Hiperteks (Keterampilan untuk Navigasi Hiperteks)

Informasi di internet biasanya disusun dalam bentuk hiperteks, yaitu teks yang terhubung dengan informasi lain, berbeda dengan struktur linear teks cetak tradisional. Untuk menunjukkan kompetensi ini, seseorang harus mampu menjelajahi berbagai koneksi yang tersedia tanpa teralih dari pokok bahasan utama. Pada kenyataannya, mengklik terlalu banyak tautan yang tidak terkait menyebabkan kelebihan informasi bagi banyak pengguna internet. Orang yang terampil dalam navigasi hiperteks mampu memilih tautan yang relevan, mengendalikan kecepatan membaca, dan menentukan apakah tautan tersebut benar-benar bermanfaat atau hanya mengganggu.

3. Penyusun Pengetahuan (Keterampilan untuk Penyusun Pengetahuan)

Menurut Gilster (1997), literasi digital mencakup kemampuan untuk mengintegrasikan beragam pengetahuan dari berbagai sumber menjadi pemahaman yang kohesif. Informasi di era digital tersebar di berbagai situs web, publikasi ilmiah, blog, dan platform media sosial, alih-alih berasal dari satu sumber. Orang yang melek digital harus mampu mengorganisasikan informasi yang relevan, mengevaluasi konten dari berbagai sumber, dan membuat argumen yang didukung oleh data yang andal.

4. Evaluasi Konten (Kapasitas Menilai Konten)

Keterampilan ini adalah kemampuan untuk mengomunikasikan informasi yang ditemukan secara berkualitas dan akurat. Ruang internet penuh dengan bias, hoaks, dan informasi yang belum terkonfirmasi, orang perlu memiliki standar untuk mengevaluasi konten. Penilaian ini mencakup validitas sumber, akurasi penulis, akurasi data, dan akurasi referensi.

### 2.1.5 Literasi Digital dalam Konteks Pendidikan

Pada hakikatnya, literasi digital adalah kapasitas seseorang untuk memahami, mengomunikasikan, dan menggunakan informasi melalui teknologi digital secara efisien, bermoral, dan bertanggung jawab (Gilster, 1997). Kemampuan ini mencakup aspek kognitif, sosial, dan etika dalam menggunakan media digital, di samping keterampilan teknis. Dengan hadirnya pembelajaran digital, peserta didik harus menjadi produsen sekaligus konsumen informasi yang mampu menciptakan konten yang bernilai.

Literasi digital sangat penting untuk meningkatkan standar pembelajaran di lingkungan pendidikan. Peserta didik yang memiliki literasi digital yang kuat biasanya lebih mampu menemukan informasi yang andal, menilai keandalan sumber, dan menggabungkan informasi ke dalam pemahaman baru (Susanti, 2020). Selain itu, melalui berbagai platform digital, literasi digital membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan komunikasi (Kurniawan & Nugroho, 2022). Dengan kata lain, literasi digital kini menjadi komponen penting kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki semua peserta didik, bukan sekadar keterampilan tambahan. Peserta didik dengan literasi digital dapat menggunakan beragam materi pembelajaran, termasuk jurnal elektronik, video pembelajaran, dan forum diskusi daring, untuk meningkatkan pemahaman mereka ketika terhubung dengan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, mereka mampu menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral dalam komunikasi digital dan mencegah penyebaran informasi yang menyesatkan (*hoaks*) (Wahyuni, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital mendorong sikap dan perilaku yang baik saat menggunakan teknologi, selain kemahiran teknis.

Di era digital, literasi digital sangat penting untuk menciptakan siswa yang bertanggung jawab, kritis, dan adaptif. Peserta didik yang kurang literasi digital dapat kesulitan menemukan informasi, memahaminya, dan bahkan terjebak dalam kebiasaan buruk daring. Untuk melahirkan generasi yang siap menghadapi tantangan global, literasi digital perlu diperkuat dalam proses pendidikan.

## 2.2 Tinjauan Umum Tentang Perilaku Digital

### 2.2.1 Pengertian Perilaku Digital

Perilaku digital adalah segala perilaku dan aktivitas seseorang di lingkungan digital, seperti situs web yang dikunjungi, lama waktu yang dihabiskan, perangkat yang digunakan, dan cara berinteraksi dengan orang lain. Maraknya hoaks, perundungan siber, dan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental, terutama di kalangan generasi muda, merupakan beberapa dampak negatif dari perilaku ini, tetapi juga mencakup aspek positif seperti literasi digital dan etika digital. Untuk mengelola identitas digital, mengurangi dampak buruk teknologi, dan membangun lingkungan daring yang lebih bertanggung jawab dan positif, memahami perilaku digital sangatlah penting.

Sustainability Directory (2025) menjelaskan bahwa perilaku pengguna digital atau *digital user behavior* merupakan pemahaman mengenai aktivitas individu di dunia maya, yang ditelaah dari sudut pandang psikologi, sosiologi, hingga ilmu komputer guna mengungkap motivasi, kebiasaan, serta dampak sosial dari aktivitas digital. Definisi tersebut bersifat menyeluruh dan menegaskan pentingnya kerangka teoretis serta pendekatan empiris dalam penelitian untuk menggambarkan perilaku digital secara kritis dan mendalam. Perilaku digital sebagai bagian dari interaksi individu dalam suatu kelompok masyarakat dapat diamati melalui berbagai sarana komunikasi virtual, misalnya media sosial dan website (Wicaksono, Ari, 2017). Selain itu, perilaku digital juga dapat ditelusuri dari akun media sosial pribadi informan, yakni melalui rekam jejak aktivitas mereka dalam menggunakan platform digital.

Perilaku digital merupakan ekspresi dari sikap dan tindakan seseorang saat berada dalam lingkungan digital, yang melibatkan aspek pengetahuan, interaksi sosial, dan nilai etika. Bawden (2020) menjelaskan bahwa perilaku digital adalah refleksi dari literasi digital, di mana individu tidak hanya sekadar mahir dalam hal teknis, tetapi juga menunjukkan pemikiran kritis serta tanggung jawab etis dalam penggunaan teknologi. Hague dan Payton (2011) mengartikan perilaku digital

sebagai salah satu komponen literasi digital yang berkaitan dengan kemampuan mengakses, memahami, memproduksi, dan menyebarkan informasi dalam berbagai bentuk digital. Perilaku ini tercermin dalam penerapan keterampilan digital oleh peserta didik, termasuk kepatuhan terhadap etika saat beraktivitas online.

Menurut Ribble (2020), melalui konsep *Digital Citizenship*, menggarisbawahi bahwa perilaku digital identik dengan kewargaan digital, yang mengandung unsur norma, etika, dan tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Wujudnya tampak dalam penghormatan terhadap hak dan privasi orang lain, serta kesadaran akan keamanan diri di dunia maya. Penelitian terbaru oleh Al-Zahrani (2022) memperlihatkan bahwa perilaku digital berhubungan erat dengan lingkungan sosial. Ia menegaskan bahwa sikap siswa dalam menggunakan media sosial sangat dipengaruhi oleh literasi digital yang dimiliki. Perilaku yang sehat tercermin dalam keterlibatan positif di ruang maya, sedangkan perilaku yang menyimpang tampak dalam bentuk penyebaran hoaks maupun *cyberbullying*.

Menurut Hidayat dan Nugroho (2021), perilaku digital adalah pola tindakan dan kebiasaan yang muncul dari interaksi seseorang dengan teknologi digital, yang mencakup aspek etika, keamanan, dan penggunaan media sosial secara bijak. "Perilaku digital mencerminkan bagaimana individu berinteraksi dengan teknologi digital, termasuk aspek etika, keamanan, dan kesadaran dalam menggunakan media sosial secara bertanggung jawab." (Hidayat & Nugroho, 2021, hlm. 78). Dalam konteks pendidikan modern, perilaku digital peserta didik menjadi isu yang sangat penting untuk dikaji. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa generasi muda saat ini tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat, sehingga hampir seluruh aktivitas mereka baik akademik maupun sosial melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Pratiwi (2021), perilaku digital yang baik menunjukkan kemampuan siswa dalam mengoptimalkan media digital secara bermanfaat, seperti mencari informasi yang relevan, mengembangkan kreativitas, serta menjalin hubungan sosial yang positif di dunia maya. Sebaliknya, perilaku digital yang buruk tercermin dari

penyalahgunaan media sosial, ketergantungan terhadap gawai, hingga pelanggaran norma etika seperti penyebaran hoaks dan perundungan daring.

Perilaku digital tersebut tidak dapat dilepaskan dari tingkat literasi digital yang dimiliki individu. Literasi digital berfungsi sebagai landasan bagi seseorang untuk memahami teknologi, mengkritisi informasi, serta mengambil keputusan secara bijak dalam penggunaan media digital. Putri dan Santoso (2022), menjelaskan bahwa individu dengan literasi digital yang tinggi cenderung menampilkan perilaku digital yang positif karena mereka memiliki kesadaran terhadap implikasi sosial dan moral dari setiap tindakan di ruang siber. Dengan demikian, kemampuan literasi digital tidak hanya berhubungan dengan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan integritas moral di lingkungan digital.

Selaras dengan hal tersebut, Nasrullah (2020) menegaskan bahwa perilaku digital yang beretika merupakan bagian yang penting dalam membangun budaya digital yang sehat. Perilaku digital berperan sebagai pedoman agar individu bertindak secara bertanggung jawab di dunia maya, seperti menghargai privasi orang lain, menghindari ujaran kebencian, dan menggunakan teknologi untuk tujuan positif. Oleh sebab itu, pembentukan perilaku digital yang baik memerlukan kolaborasi antara pemahaman etika, kemampuan literasi digital, serta dukungan lingkungan pendidikan. Dalam hal ini, guru dan lembaga pendidikan berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral digital melalui proses pembelajaran yang menumbuhkan tanggung jawab serta kesadaran etis di ruang digital.

### **2.2.2 Karakteristik Perilaku Digital Peserta Didik**

Perilaku digital siswa mencerminkan bagaimana mereka memanfaatkan teknologi serta media digital dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun interaksi sosial. Salah satu ciri yang terlihat jelas adalah kemampuan mereka dalam mengakses berbagai informasi melalui internet dan platform digital. Akan tetapi, kemudahan tersebut sering tidak diikuti dengan keterampilan menilai

kualitas informasi, sehingga siswa rawan terpapar hoaks maupun konten menyesatkan. Pada titik ini, literasi digital berperan penting karena meliputi keterampilan mencari, memahami, sekaligus menilai keandalan informasi yang diperoleh (Firdaus et al., 2024)

Selain aspek akses informasi, perilaku digital siswa juga tercermin dari kebiasaan menggunakan media sosial dan menavigasi berbagai platform daring. Mereka cenderung aktif berpindah antar aplikasi, berbagi konten, serta menjalin komunikasi secara virtual. Akan tetapi, aktivitas tersebut seringkali memunculkan risiko, seperti penyebaran informasi palsu atau tindakan perundungan digital. Literasi digital memberikan landasan penting agar siswa dapat menggunakan media sosial dengan lebih aman, etis, dan bijaksana, serta mendorong mereka untuk berperan sebagai pengguna aktif yang memberi dampak positif (Kemdikbud, 2024).

Karakteristik lain yang sama pentingnya adalah kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi arus informasi di dunia maya. Peserta didik harus memiliki keterampilan untuk membedakan fakta dari opini, mengenali adanya bias, serta memverifikasi sumber informasi. Literasi digital membantu memperkuat keterampilan tersebut dengan membekali siswa kerangka berpikir kritis dalam setiap kegiatan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang berorientasi pada literasi digital dapat mengembangkan kemampuan kritis, sehingga siswa lebih selektif dalam menyerap informasi (Salistya et al., 2025).

Perilaku digital peserta didik juga ditandai oleh adanya kesadaran moral dan kepedulian sosial. Mereka tidak hanya dituntut untuk memikirkan keuntungan pribadi ketika menggunakan media digital, tetapi juga harus memperhatikan konsekuensinya bagi orang lain. Literasi digital berperan dalam menanamkan nilai-nilai seperti penghormatan terhadap privasi, penghindaran ujaran kebencian, serta kepatuhan pada hak cipta dalam proses pembuatan maupun penyebaran konten. Dengan begitu, literasi digital berfungsi sebagai landasan etis yang

mendasari interaksi di dunia maya, bukan sekadar kemampuan teknis semata (Syafari et al., 2023).

Selain menjadi penerima informasi, siswa kini semakin sering berperan sebagai kreator konten digital. Mereka memanfaatkan platform media sosial untuk menulis, membuat video, atau membagikan karya sebagai sarana ekspresi diri maupun pembelajaran. Fenomena ini menjadi bagian penting dari karakteristik perilaku digital generasi muda. Literasi digital membekali mereka dengan keterampilan untuk menghasilkan konten yang tidak hanya kreatif dan menarik, tetapi juga memiliki nilai manfaat dan etika. Peserta didik yang memiliki tingkat literasi digital tinggi akan lebih mampu menciptakan konten positif yang mendukung proses belajar dan pengembangan sosialnya (Handayani, 2023).

Karakteristik lain yang berkaitan erat dengan perilaku digital adalah kesadaran akan pentingnya keamanan daring. Peserta didik kerap menghadapi risiko berupa peretasan data pribadi, bullying online, maupun kecanduan media sosial. Oleh karena itu, literasi digital sangat dibutuhkan untuk menanamkan keterampilan melindungi identitas, mengatur kata sandi secara aman, serta mengenali potensi penyalahgunaan data digital. Kesadaran tersebut akan membentuk perilaku digital yang lebih berhati-hati dan bertanggung jawab, sehingga peserta didik dapat menggunakan teknologi dengan aman dan produktif (Kemdikbud, 2024).

Meskipun demikian, perlu dipahami bahwa perilaku digital siswa tidaklah seragam. Perbedaan akses terhadap perangkat teknologi dan infrastruktur digital masih menjadi hambatan yang berpengaruh terhadap tingkat literasi digital mereka. Peserta didik yang memperoleh akses internet dan perangkat memadai umumnya lebih mudah meningkatkan literasi digital dibandingkan dengan mereka yang menghadapi keterbatasan. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital bukan hanya ditentukan oleh kemampuan personal, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti lingkungan, kebijakan pendidikan, serta dukungan keluarga dan sekolah (Firdaus et al., 2024).

Secara umum, karakteristik perilaku digital peserta didik mencakup kemampuan mengakses informasi, penggunaan media sosial, keterampilan berpikir kritis, kesadaran etis, produksi konten, serta kesadaran terhadap keamanan digital, di samping adanya disparitas akses teknologi. Seluruh aspek tersebut sangat terkait dengan tingkat literasi digital yang dimiliki. Semakin tinggi literasi digital, semakin baik pula perilaku digital yang ditunjukkan, baik dalam bidang akademik maupun interaksi sosial. Oleh karena itu, penguatan literasi digital melalui kurikulum sekolah, peningkatan kompetensi guru, dan keterlibatan aktif orang tua merupakan langkah strategis untuk membentuk perilaku digital siswa yang sehat, etis, dan produktif (Salistya et al., 2025).

### **2.2.3 Indikator Perilaku Digital**

Menurut Hague & Payton (2010), kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi dalam konteks sosial dan pendidikan menjadi faktor penting yang membentuk perilaku digital mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa literasi digital bukan hanya masalah teknis, tetapi juga erat kaitannya dengan aspek sikap, norma etika, serta keterampilan sosial di dunia maya. Atas dasar itu, beberapa indikator dapat digunakan sebagai ukuran dalam menganalisis perilaku digital peserta didik.

#### **1. Keamanan Digital**

Setiap peserta didik perlu menguasai keterampilan menjaga privasi, melindungi identitas pribadi, serta menghindari bahaya potensial, termasuk penipuan dan bullying di ranah digital. Menurut Livingstone et al. (2017), literasi digital yang kuat memberikan pemahaman mengenai risiko dunia maya sekaligus strategi perlindungan diri saat berinteraksi secara online. Hal ini menunjukkan bahwa keamanan dalam berpartisipasi di ruang digital merupakan landasan perilaku digital yang sehat.

#### **2. Etika Digital**

Penggunaan informasi secara cermat menjadi tuntutan penting bagi peserta didik, mulai dari proses pencarian hingga distribusinya. Menurut UNESCO

(2021), tanggung jawab digital mencakup kemampuan menilai kredibilitas informasi sekaligus mencegah hoaks. Buckingham (2015) menekankan bahwa literasi digital seharusnya dibangun atas dasar sikap kritis dan etis terhadap informasi yang tersebar luas di dunia maya. Hal ini memungkinkan peserta didik menumbuhkan perilaku digital yang mencerminkan integritas.

### 3. Tanggung Jawab Digital

Tanggung jawab digital merupakan salah satu indikator penting dalam perilaku digital peserta didik yang berlandaskan pada konsep *Digital Citizenship*.

Menurut Mike Ribble (2007), Tanggung jawab digital merujuk pada kemampuan individu dalam memanfaatkan teknologi digital secara sadar, etis, dan bertanggung jawab, serta disertai dengan pemahaman bahwa setiap aktivitas yang dilakukan di ruang digital memiliki konsekuensi sosial, moral, dan hukum. Peserta didik yang memiliki tingkat tanggung jawab digital yang baik akan menunjukkan sikap bijak dalam menggunakan media digital, seperti tidak menyebarkan informasi yang tidak benar, menghormati privasi dan hak cipta orang lain, serta menjaga etika dalam berkomunikasi melalui media sosial. Selain itu, tanggung jawab digital juga tercermin dari kesadaran peserta didik terhadap jejak digital yang ditinggalkan serta kepatuhan terhadap aturan penggunaan teknologi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

### 4. Kritis dan Bijak Digital

Dalam berinteraksi di dunia maya, etika komunikasi menjadi syarat penting, seperti menghormati pandangan orang lain, tidak menyebarkan kebencian, serta menjauhi *cyberbullying*. Hague & Payton (2010) menyebutkan bahwa perilaku sosial daring merefleksikan tingkat penghargaan siswa terhadap sesama pengguna. Senada dengan itu, Ribble (2015) menekankan bahwa sikap saling menghormati merupakan unsur krusial dalam etika digital. Dengan menginternalisasi nilai tersebut, peserta didik dapat menciptakan ruang digital yang aman, positif, dan ramah bagi semua pihak.

### **2.2.3 Bentuk-Bentuk Perilaku Digital Peserta Didik**

Perilaku digital peserta didik dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk utama, yaitu perilaku digital positif dan perilaku digital negatif. Kedua bentuk ini muncul seiring dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks pendidikan.

#### **1. Perilaku Digital Positif**

Perilaku digital positif merupakan bentuk penggunaan teknologi yang mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan etika sosial peserta didik. Menurut Ribble (2015), perilaku digital yang baik tercermin dalam sikap memanfaatkan teknologi untuk tujuan produktif, kolaboratif, dan bertanggung jawab.

Beberapa bentuk perilaku digital positif antara lain:

- a. Menggunakan teknologi untuk belajar. Peserta didik memanfaatkan internet, aplikasi pendidikan, dan media digital sebagai sumber belajar tambahan yang memperkaya pengetahuan mereka (Prasetyo & Sari, 2021).
- b. Berbagi informasi bermanfaat. Peserta didik yang memiliki literasi digital baik akan cenderung menyebarkan konten yang mendidik, informatif, dan relevan, bukan sekadar hiburan semata (Livingstone, 2016).
- c. Berpartisipasi dalam kolaborasi digital. Kolaborasi melalui forum online, aplikasi kerja kelompok, dan media sosial pendidikan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi serta kerja sama antar peserta didik (Hague & Payton, 2010).

#### **2. Perilaku Digital Negatif**

Selain perilaku positif, peserta didik juga berpotensi menunjukkan perilaku digital negatif. Hal ini terjadi ketika teknologi digunakan tanpa memperhatikan etika, tanggung jawab, dan batasan yang wajar. Menurut Kowalski et al. (2014), perilaku digital negatif sering muncul akibat kurangnya pengendalian diri dan lemahnya literasi digital.

Bentuk perilaku digital negatif yang umum dijumpai di kalangan peserta didik antara lain:

- a. *Cyberbullying*. Tindakan merendahkan, mengejek, atau mengintimidasi orang lain melalui media digital dapat mengganggu kesehatan mental korban serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak sehat (Patchin & Hinduja, 2015).
- b. Penyebaran hoaks. Peserta didik yang kurang kritis dalam memverifikasi informasi sering kali ikut menyebarkan berita palsu yang menyesatkan masyarakat (Wardani & Nisa, 2020).
- c. Ujaran kebencian. Perilaku negatif berupa komentar kasar, diskriminatif, atau provokatif di media sosial mencerminkan rendahnya kesadaran etika digital (Boyd, 2014).
- d. Kecanduan digital. Penggunaan media digital secara berlebihan, misalnya bermain game online atau berselancar media sosial tanpa kontrol, dapat berdampak pada kesehatan fisik, psikologis, serta menurunkan prestasi belajar (Kuss & Griffiths, 2017).

## 2.4 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Davis Roganda Parlindungan, Heppy New Year Haloho, Vergio Silvian, Nasya Dochka Syabanera, Larissa Belva Cahyadi, Janice Florence Eugenia, Gracia Christabel Henrietta Pattymahu, Fadilla Kusumawardani, Eleane Cyrilla Clarissa, Erick Fernando pada tahun 2023, dengan judul Literasi Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Paskalis Jakarta Mengenai Etika Komunikasi Di Media Sosial. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena negatif dari penggunaan media sosial yang tidak bijak, seperti hoaks, ujaran kebencian, bullying, pelanggaran hak cipta, dan penyebaran konten yang tidak etis. Penelitian ini membahas pentingnya literasi digital sebagai bekal bagi remaja, khususnya siswa SMA Paskalis Jakarta, dalam memahami dan menerapkan etika komunikasi di media sosial. Persamaan

penelitian Davis dengan penelitian ini adalah penelitian yang membahas mengenai literasi digital dan penggunaan media sosial. Perbedaan penelitian Davis dengan penelitian ini adalah penelitian Davis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan etika komunikasi kelompok usia remaja dalam menggunakan dunia digital khususnya media sosial. Sedangkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital terhadap etika digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.

2. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Satriani pada tahun 2024, dengan judul Indeks Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Stain Majene Angkatan 2019-2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan instrumen yang digunakan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert. Penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana mahasiswa memiliki kompetensi digital dalam 4 aspek menurut UNESCO (2018): Informasi dan literasi data, komunikasi dan kolaborasi, keamanan digital dan kemampuan dan etika teknologi.
3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Vike Aprilianin Marwintaria Saputri dan Rina Manggalani pada tahun 2023, dengan judul Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Pencarian Informasi di Kalangan Mahasiswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh literasi digital terhadap perilaku pencarian informasi di kalangan generasi muda atau mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana literasi digital memengaruhi perilaku pencarian informasi mahasiswa. Implikasi penelitian ini melibatkan pemahaman yang lebih baik terhadap kebutuhan literasi digital mahasiswa, yang dapat membantu pengembangan strategi pembelajaran dan program literasi digital yang lebih terfokus di lingkungan pendidikan tinggi. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman praktis dan teoretis terkait pentingnya literasi digital dalam meningkatkan kualitas pencarian informasi mahasiswa di era digital. Hasil telah diketahui bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $3,849 > 1,687$ ) atau sig ( $0,000 \leq 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat

pengaruh literasi digital terhadap perilaku pencarian informasi di kalangan mahasiswa. Besar pengaruh literasi digital terhadap pemahaman materi Pañcaśīla Buddhis dapat dilihat dari R Square sebesar 28,6% literasi digital mempengaruhi perilaku pencarian informasi di kalangan mahasiswa sedangkan 71,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

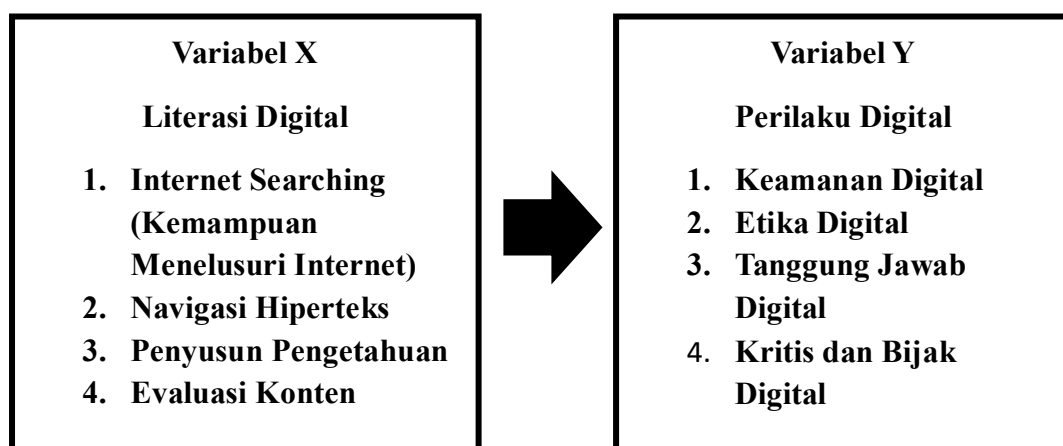
4. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Anggun Agustina, Muhammad Mona Adha, dan Ana Mentari pada tahun 2023, dengan judul Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik. Penelitian ini mengenai pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial. Persamaan pada penelitian ini dan penulis terletak pada fokus kajian yang sama-sama membahas literasi digital sebagai variabel bebas yang mempengaruhi perilaku peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden penelitian. Penelitian ini lebih memfokuskan pada pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial peserta didik. Penelitian yang penulis lakukan mengkaji pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik secara lebih luas, tidak hanya terbatas pada penggunaan media sosial tetapi juga mencakup sikap, kebiasaan, serta tanggung jawab peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital secara umum.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan siswa, terutama dalam kegiatan belajar serta hubungan sosial mereka. Saat ini, peserta didik tidak lagi sekadar mengonsumsi informasi, melainkan juga turut menghasilkan konten digital. Kondisi tersebut menuntut adanya penguasaan literasi digital agar teknologi dapat dimanfaatkan secara kritis, efektif, dan penuh tanggung jawab. Literasi digital meliputi kemampuan menelusuri informasi di internet, keterampilan berpindah dari satu tautan ke tautan lain, kecakapan mengorganisasi informasi menjadi pengetahuan baru, serta kemampuan menilai kualitas dan kredibilitas konten.

Adapun perilaku digital mencerminkan sikap peserta didik dalam aktivitas daring. Perilaku digital yang baik ditunjukkan melalui partisipasi aman, penggunaan informasi secara bertanggung jawab, kreativitas dalam menghasilkan konten positif, serta penghargaan terhadap orang lain dalam interaksi online. Kurangnya kesadaran terhadap etika digital dapat menimbulkan persoalan serius, seperti penyebaran berita palsu, plagiarisme, perundungan siber, hingga pelanggaran privasi.

Hubungan antara literasi digital dengan perilaku digital memperlihatkan bahwa semakin tinggi tingkat literasi digital, semakin positif pula perilaku digital yang diperlihatkan peserta didik. Kemampuan mencari dan mengevaluasi informasi mendorong sikap hati-hati dalam penggunaannya, sementara kecakapan menyusun pengetahuan serta bernavigasi informasi berkontribusi pada kreativitas sekaligus sikap menghargai sesama. Oleh sebab itu, literasi digital menjadi aspek fundamental dalam membentuk perilaku digital yang lebih sehat, etis, dan produktif. Dengan demikian, literasi digital berperan penting sebagai faktor yang memengaruhi pembentukan perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo.



### 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

#### **2.4. Hipotesis Penelitian**

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

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh signifikan literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik SMAN 2 Gadingrejo.

H<sub>1</sub>: Ada pengaruh signifikan literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik SMAN 2 Gadingrejo.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk menggambarkan mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara acak dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu fakta dan karakteristik populasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Kemudian, penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data guna memberikan gambaran mengenai suatu objek apa adanya, tanpa adanya intervensi. Menurut Bungin (2010), penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan merangkum berbagai kondisi, situasi, atau variabel-variabel yang muncul dalam ruang lingkup tertentu yang menjadi fokus dari penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo, data penelitian ini nantinya akan diperoleh berupa skor atau angka dan proses melalui pengolahan data menggunakan statistik selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai variabel literasi digital dengan variabel perilaku digital peserta didik.

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2021), mendefinisikan populasi sebagai suatu wilayah generalisasi yang meliputi: item atau partisipan yang mempunyai atribut dan sifat tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Populasi disebut juga sebagai sumber dari objek penelitian yang dibutuhkan untuk memperoleh sejumlah data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X, XI, dan XII SMA Negeri 2 Gadingrejo yang berjumlah peserta didik, dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Data Jumlah Populasi Peserta Didik di SMAN 2 Gadingrejo**

No.	Peserta Didik	Jumlah
1.	X 1	35
2.	X 2	35
3.	X 3	34
4.	X 4	35
5.	X 5	34
6.	X 6	34
7.	X 7	33
8.	XI IPA 1	36
9.	XI IPA 2	35
10.	XI IPA 3	35
11.	XI IPA 4	34
12.	XI IPS 1	35
13.	XI IPS 2	35
14.	XI IPS 3	35
15.	XI IPS 4	35
16.	XII IPA 1	36
17.	XII IPA 2	35
18.	XII IPA 3	35

19.	XII IPA 4	35
20.	XII IPS 1	36
21.	XII IPS 2	35
22.	XII IPS 3	35
<b>Total:</b>		<b>767</b>

Sumber: Data Peserta Didik Kelas X, XI, dan XII SMAN 2 Gadingrejo Tahun 2025/2026.

### 3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2021), menyatakan bahwa sampel adalah himpunan bagian dari seluruh atribut populasi. Kesimpulan yang akan diterapkan pada seluruh populasi berasal dari sampel. Sampel penelitian akan diambil menggunakan teknik purposive sampling. Jumlah sampel akan ditentukan menggunakan rumus Yamane (Slovin).

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

Keterangan:

n = ukuran sampel yang diambil

N = jumlah total populasi

d<sup>2</sup> = presisi atau tingkat kesalahan (10%)

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

$$n = \frac{767}{767 \times 0,1^2+1}$$

$$n = \frac{767}{767 \times 0,01+1}$$

$$n = \frac{767}{8,67 + 1} = \frac{767}{9,67} = 79,31$$

Berdasarkan perhitungan diatas, didapatkan jumlah sampel sebanyak 80 responden. Kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel menurut jumlah peserta didik kelas X, XI dan XII yang berada di masing-masing kelasnya secara random sampling dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

ni = Jumlah sampel menurut jumlah kelas

N = Jumlah sampel seluruhnya

Ni = Jumlah populasi menurut jumlah kelas

N = Jumlah populasi seluruhnya

(Riduwan, 2012).

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

**Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Yang Menjadi Sampel**

No.	Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Sampel
1.	X 1	35	4
2.	X 2	35	4
3.	X 3	34	4
4.	X 4	35	4
5.	X 5	34	4
6.	X 6	34	4
7.	X 7	33	4
6.	XI IPA 1	35	4
7.	XI IPA 2	35	4
8.	XI IPA 3	35	4

9.	XI IPA 4	34	4
10.	XI IPS 1	35	4
11.	XI IPS 2	35	4
12.	XI IPS 3	35	4
13.	XI IPS 4	35	4
14.	XII IPA 1	36	4
15.	XII IPA 2	35	4
16.	XII IPA 3	35	4
17.	XII IPA 4	35	4
18.	XII IPS 1	36	4
19.	XII IPS 2	35	4
20.	XII IPS 3	35	4
<b>Total:</b>		<b>767</b>	<b>80</b>

Sumber Data : Analisis oleh Peneliti.

### 3.3 Variabel Penelitian

#### 3.3.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), variabel dalam penelitian adalah suatu atribut, ciri, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau suatu kegiatan yang menunjukkan perbedaan dan ditentukan oleh peneliti untuk dikaji serta ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel yang membedakan yaitu variabel bebas (X) sebagai faktor yang mempengaruhi dan variabel terikat (Y) sebagai variabel yang dipengaruhi oleh faktor-faktor pada variabel bebas.

##### 1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah literasi digital.

##### 2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

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

### 3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

#### 3.4.1 Definisi Konseptual

##### a. Literasi digital

Literasi digital merupakan seperangkat kompetensi yang mencakup keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang memungkinkan individu menemukan, menyeleksi, menciptakan, serta menyampaikan informasi melalui teknologi digital secara tepat dan etis. Konsep ini tidak hanya menekankan pada kemampuan teknis dasar mengoperasikan perangkat digital, melainkan juga pemahaman kritis terhadap informasi, keterampilan membedakan kebenaran konten dari berita palsu, serta kesadaran akan aspek etika dan keamanan dalam beraktivitas di ruang maya. Literasi digital memiliki peran penting sebagai landasan partisipasi aktif yang bertanggung jawab dalam masyarakat berbasis teknologi informasi. Pada penelitian ini, literasi digital diperlakukan sebagai variabel bebas yang memengaruhi perilaku digital siswa di SMAN 2 Gadingrejo.

##### b. Perilaku Digital

Perilaku digital secara konseptual dipahami sebagai pola tindakan, sikap, dan kebiasaan individu ketika berinteraksi dengan media digital, baik dalam aspek komunikasi, pencarian informasi, pembelajaran, maupun penggunaan media sosial, dengan memperhatikan nilai etika, norma, serta tanggung jawab.

#### 3.4.2 Definisi Operasional

##### a. Literasi Digital (X)

Literasi digital adalah kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, memahami, menilai, dan mengelola informasi secara kritis, etis, serta produktif. Empat indikator yang digunakan untuk mengukur literasi digital meliputi:

1. *Internet Searching*, yaitu kemampuan menelusuri informasi di internet secara efektif;

2. Navigasi Hiperteks, yaitu keterampilan menjelajahi tautan dan halaman digital untuk memperluas pemahaman.
3. Penyusun Pengetahuan, yaitu kemampuan mengorganisasi dan mengintegrasikan informasi digital menjadi pengetahuan yang bermakna; dan
4. Evaluasi Konten, yakni kemampuan menilai kebenaran, kredibilitas, dan keaslian informasi sebelum disebarluaskan.

b. Perilaku Digital (Y)

Dalam penelitian ini, perilaku digital diartikan sebagai pola perilaku, sikap, dan kebiasaan peserta didik dalam menggunakan media digital dengan cara yang aman, etis, dan bertanggung jawab, baik dalam kegiatan belajar, berkomunikasi, maupun bersosialisasi secara daring. Perilaku digital diukur melalui empat aspek utama, yaitu:

1. Kemampuan berpartisipasi secara aman di dunia digital, yang meliputi upaya menjaga keamanan data pribadi dan menghindari tindakan berisiko;
2. Tanggung jawab dalam memanfaatkan informasi digital, yaitu kesadaran untuk bersikap bijak saat menyebarkan atau menanggapi informasi daring;
3. Kreativitas dalam menciptakan konten digital yang positif, yang menunjukkan kemampuan peserta didik menghasilkan karya bermanfaat dan mendidik; serta
4. Sikap menghargai sesama pengguna digital, yang tampak melalui etika komunikasi, kesopanan, dan penghormatan terhadap hak serta privasi orang lain.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 3.5.1. Teknik Pokok

#### a. Angket

Angket adalah instrumen berupa daftar pertanyaan tertulis yang dirancang oleh peneliti agar dijawab oleh responden untuk memperoleh informasi mengenai variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyampaikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket akan disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan pilihan jawaban yang menggunakan skala Likert, yaitu:

1. Skor 3 = Jika sesuai dengan yang diharapkan.
2. Skor 2 = Jika kurang sesuai dengan yang diharapkan.
3. Skor 1 = Jika tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Sebelum kuesioner disebarakan kepada responden, akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen penelitian memenuhi standar pengukuran yang baik.

### 3.5.2 Teknik Penunjang

#### a. Wawancara

Menurut Siti Romdona et al. (2025), wawancara memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pandangan dan pengalaman responden melalui tatap muka. Meski begitu, kualitas data yang diperoleh sangat bergantung pada keterampilan peneliti dalam berkomunikasi dan memiliki potensi untuk dipengaruhi oleh bias. Wawancara terstruktur melibatkan serangkaian pertanyaan yang diucapkan secara lisan oleh peneliti kepada responden. Pertanyaan dan jawaban direkam dengan cara yang terstruktur dan sistematis.

### b. Observasi

Menurut Sugiyono (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang lebih spesifik dibandingkan dengan wawancara maupun kuesioner karena observasi memungkinkan peneliti melihat langsung perilaku atau kejadian yang sedang berlangsung sehingga data lebih valid.

### c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2021), dokumentasi sebagai suatu proses pengumpulan data dan informasi yang terdapat dalam buku, arsip, catatan, tulisan, angka, dan gambar untuk dijadikan laporan dan informasi yang dapat digunakan untuk menunjang penelitian.

## 3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

### 3.6.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2004:137), uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya dan sah dalam mengukur variabel yang dimaksud. Sebuah alat ukur dikatakan valid apabila benar-benar sesuai untuk memperoleh data yang diharapkan, yakni mampu mengukur aspek yang memang menjadi objek pengukuran. Dengan demikian, validitas menunjukkan ketepatan fungsi alat ukur dalam konteks penelitian.

Rumus Validitas (Korelasi Product Moment Pearson)

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N[\sum X^2] - (\sum X)^2} [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara skor item (X) dan skor total (Y)

N = Jumlah responden

X = Skor butir pertanyaan

Y = Skor total variabel

$\Sigma$  = Simbol penjumlahan

Pengujian uji validitas dilakukan dengan program IBM SPSS Statistics versi 27 dengan tahapan sebagai berikut:

1. Masukkan data ke SPSS, Input data hasil angket ke dalam Data View (setiap item menjadi kolom).
2. Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
3. Pilih semua item pernyataan pada variabel (misalnya, *Literasi Digital*).
4. Centang *Pearson* dan *Two-tailed*, lalu klik OK.
5. SPSS akan menampilkan nilai korelasi antara setiap item dengan skor total.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua sisi pada taraf signifikansi 0,05. Keputusan mengenai validitas instrumen ditentukan dengan membandingkan nilai *r hitung* dan *r tabel*. Jika hasil perbandingan menunjukkan nilai yang sesuai, maka instrumen dinyatakan valid. Proses uji validitas ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 27.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019:121), uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana indikator-indikator dalam kuesioner memiliki tingkat keandalan, ketepatan, kecermatan, serta konsistensi. Suatu penelitian dikatakan baik apabila instrumen yang digunakan valid dan reliabel, sehingga mampu menghasilkan data yang tetap akurat meskipun diuji berkali-kali. Cara mencari besaran angka realibilitas dengan menggunakan metode cronbach's alpha digunakan rumus berikut Sulisyanto dalam (Wibowo, 2012):

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum a^2 i}{a^2 t} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen (nilai Cronbach's Alpha)

$k$  = Jumlah item pernyataan

$\sum a_i^2$  = Jumlah varians tiap butir pernyataan

$a^2$  = Varians total dari keseluruhan

Pengujian dan kriteria penilaian untuk uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi dan keandalan suatu instrumen (misalnya kuesioner atau tes) dalam memberikan hasil pengukuran. Jika instrumen reliabel, jawaban seseorang terhadap pertanyaan akan stabil dari waktu ke waktu.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan program IBM SPSS Statistics versi 27 dengan tahapan sebagai berikut:

1. Masukkan seluruh data hasil angket ke lembar Data View.
2. Klik menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
3. Pindahkan semua item dalam satu variabel (misalnya, semua butir Literasi Digital) ke kolom Items.
4. Pada kolom Model, pilih Alpha (Cronbach's Alpha).
5. Klik OK untuk menampilkan hasil uji reliabilitas.

Kriteria utama untuk menentukan apakah suatu instrumen reliabel adalah membandingkan nilai Alpha Cronbach ( $\alpha$ ) hitung dengan suatu nilai batas (*cut-off value*).

Menurut Ghozali (2018), suatu kuesioner atau variabel dikatakan reliabel (andal) jika:  $\{\text{Koefisien Alpha Cronbach}\} > 0,70\}$ . Namun, kriteria nilai batas ini bervariasi. Beberapa ahli juga menggunakan nilai batas:

$\alpha > 0,60$  (Misalnya Heale & Twycross, 2015)

$\alpha > 0,80$  untuk penelitian dasar yang lebih ketat (Kaplan, 2012)

Selain nilai batas, instrumen juga dapat dinyatakan reliabel jika:

$$r_{\text{hitung}} (\text{Alpha Cronbach}) > r_{\text{tabel}}$$

Dengan  $r_{\text{tabel}}$  didapatkan dari tabel  $r$  Product Moment pada tingkat signifikansi dan derajat bebas ( $df$ ) tertentu.

Tingkat interpretasi reliabilitas berdasarkan nilai Alpha Cronbach ( $\alpha$ ) dapat bervariasi. Berikut adalah contoh kategori yang sering dirujuk:

**Tabel. 3.3 Koefisiensi Interval**

<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
< 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

**Sumber: Sugiyono (2022)**

### 3.7 Teknik Analisis Data

Untuk menyelidiki dampak karakteristik literasi digital ( $X$ ) terhadap etika digital ( $Y$ ), analisis data dilakukan dalam penelitian ini. Analisis distribusi frekuensi, analisis uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan linearitas, dan analisis regresi dasar merupakan beberapa metode analisis data yang digunakan.

#### 3.7.1 Analisis Distribusi Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan menyederhanakan data menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses analisis dilakukan

setelah seluruh data berhasil dikumpulkan, dimulai dari tahap identifikasi hingga pengolahan data.

### 3.7.2 Uji Prasyarat

#### 3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada masing-masing variabel berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, tergantung pada jumlah sampel. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) (Ghozali, 2018). Uji normalitas ini penting untuk dilakukan karena analisis regresi membutuhkan asumsi data yang berdistribusi normal.

#### 3.7.2.2 Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Literasi Digital (variabel X) dan Perilaku Digital (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 27 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{reg}} = \frac{RK_{\text{reg}}}{RK_{\text{res}}}$$

Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

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

### 3.8 Analisis Data

#### 3.8.1 Analisis Regresi Linier Sederhana

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, maka dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel literasi digital (X) terhadap perilaku digital (Y) peserta didik di SMA Negeri 2 Gadingrejo.

Regresi linear sederhana digunakan karena dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Model regresi linear sederhana dinyatakan dalam bentuk persamaan:

$$Y = a + bX$$

Dengan keterangan:

**Y** = Perilaku digital (variabel terikat)

**X** = Literasi digital (variabel bebas)

**a** = Konstanta (intersep), yaitu nilai Y ketika  $X = 0$

**b** = Koefisien regresi, menunjukkan perubahan Y setiap terjadi peningkatan 1 satuan pada X.

### 3.9 Uji Hipotesis

Tujuan dilakukannya uji hipotesis adalah untuk menentukan ada tidaknya pengaruh signifikan antara literasi digital dan perilaku digital. Pada analisis regresi linier sederhana, uji-t digunakan sebagai alat untuk menguji apakah koefisien regresi yang dihasilkan memiliki makna secara statistik.

Menurut pendapat Santoso (2019), uji-t bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara terpisah. Kriteria penentu dalam proses pengambilan keputusan pada uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (berarti terdapat pengaruh signifikan).
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak (berarti tidak terdapat pengaruh signifikan).

## V. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa tingkat literasi digital peserta didik di SMAN 2 Gadingrejo tergolong dalam kategori baik, begitu pula dengan perilaku digital mereka yang juga berada pada kategori baik. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara literasi digital terhadap perilaku digital peserta didik. Koefisien determinasi sebesar 62,1% mengindikasikan bahwa literasi digital memberikan kontribusi yang cukup besar dalam membentuk perilaku digital, sementara 37,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Temuan tersebut menegaskan bahwa semakin tinggi literasi digital yang dimiliki peserta didik, semakin baik pula perilaku digital yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

Urgensi literasi digital terhadap perilaku digital tercermin dari perannya dalam membangun sikap kritis, etis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Peserta didik dengan tingkat literasi digital yang baik cenderung mampu menyaring informasi secara selektif, tidak mudah menyebarluaskan berita palsu, menjaga etika dalam berkomunikasi, menghormati privasi orang lain, serta menyadari konsekuensi dari setiap aktivitas di ruang digital. Sebaliknya, rendahnya literasi digital dapat memicu perilaku negatif, seperti penggunaan bahasa yang tidak santun, penyebaran informasi tanpa verifikasi, hingga tindakan perundungan siber. Dengan demikian, literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat, melainkan juga menjadi dasar pembentukan karakter dan tanggung jawab moral di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki peranan strategis dalam membentuk perilaku digital peserta didik. Tingkat literasi digital yang baik akan mendorong terciptanya perilaku digital yang konstruktif, aman, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, upaya peningkatan literasi digital di sekolah perlu dilakukan secara konsisten dan terarah agar peserta didik mampu menjadi individu yang bijak, kritis, serta beretika dalam memanfaatkan teknologi, baik untuk kepentingan akademik maupun sosial.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **5.2.1 Bagi Kepala Sekolah**

Sekolah memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media digital oleh peserta didik, baik selama proses pembelajaran berlangsung maupun di luar kegiatan akademik. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui penyusunan kebijakan yang jelas mengenai penggunaan gawai dan media sosial, serta pemberian imbauan secara rutin agar peserta didik menggunakan media digital secara santun dan bertanggung jawab. Selain itu, pelaksanaan kegiatan sosialisasi sederhana mengenai etika bermedia digital dapat membantu peserta didik memahami batasan perilaku yang sesuai di ruang digital.

### **5.2.2 Bagi Pendidik**

Pendidik diharapkan memiliki peran yang lebih aktif dalam menanamkan literasi digital kepada peserta didik secara berkesinambungan. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi akademik, tetapi juga sebagai agen pembentukan karakter digital melalui integrasi nilai-nilai etika dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelas, kajian kasus, maupun pemberian contoh konkret dalam penggunaan media digital. Pendidik perlu

melakukan pengawasan dan pengarahan terhadap penggunaan teknologi di lingkungan sekolah untuk meminimalkan terjadinya perilaku digital yang menyimpang, seperti penyebaran hoaks, penggunaan bahasa yang tidak pantas, dan perundungan siber.

Kerjasama antara pendidik dan guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam memberikan pembinaan terkait perilaku digital peserta didik. Melalui kegiatan bimbingan, sosialisasi, serta penyuluhan mengenai etika dan keamanan digital, peserta didik diharapkan mampu memahami konsekuensi sosial dan etis dari setiap tindakan di dunia maya. Dengan demikian, pendidik berperan sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus teladan dalam membentuk perilaku digital peserta didik yang positif, aman, dan bertanggung jawab.

### **5.2.3 Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat diwujudkan dengan membiasakan diri bersikap kritis terhadap informasi yang diperoleh dari media digital, terutama dengan melakukan pengecekan terhadap keakuratan sumber sebelum membagikannya kepada orang lain. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media digital secara bijaksana, santun, dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam interaksi sosial daring.

Peserta didik disarankan untuk menghindari perilaku digital yang bersifat negatif, seperti perundungan siber, penyebaran ujaran kebencian, serta penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan norma etika. Sebaliknya, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang bersifat konstruktif dan produktif, seperti mencari informasi akademik, mengembangkan potensi kreativitas, serta membangun komunikasi yang sehat. Dengan meningkatnya

literasi digital, peserta didik diharapkan mampu menjadi warga digital yang cerdas, beretika, dan bertanggung jawab.

#### **5.2.4 Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian mengenai literasi digital dan perilaku digital peserta didik dengan menambahkan variabel lain atau menggunakan metode dan lokasi penelitian yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Pitoewas, B. 2018. Pengaruh lingkungan sosial dan sikap remaja terhadap perubahan tata nilai. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 8-18.
- Adha, M. M., & Mentari, A. 2022. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 59-67.
- Agustina, A., Adha, M. M., & Mentari, A. 2023. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik. *Mindset: Jurnal Pemikiran pendidikan dan pembelajaran*, 3(2), 52-64.
- Elga, Z., Adha, M. M., & Rohman, R. 2022. Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1-10.
- Putri, D. S., Nurmalisa, Y., Sari, D. P., & Saputri, R. Y. 2025. Instructional Design Pendidikan Pancasila dalam Penguatan Moral Character di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 339-350.
- APJII. 2022. Laporan Survei Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2022. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Asipi, V. 2022. Digital literacy and students' autonomy in learning. *International Journal of Education Research and Development*, 4(2), 45–55.
- Karima, A., Lubis, A. H., & Sadono, T. 2024. The role of digital literacy in shaping students' online behavior. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 14(2), 101–113.
- Sekolah Kita Kemendiknas 2025. Profil Sekolah SMAN 2 Gadingrejo. <https://sekolah.data.kemendiknas.go.id/profil-sekolah/F3B40A56-D3FF-48CF-8A00-8E21A9335F8B>
- Kominfo. 2023. Siaran Pers No. 10/HM/KOMINFO/02/2023 tentang Indeks Literasi Digital Tahun 2022 Meningkat, Kominfo Tetap Perhatikan Indeks Keamanan. Komdigi. <https://share.google/ntidncgCKtzY1zLGL>
- Ariani, D., & Rahmawati, L. 2020. *Perilaku Digital Siswa dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–56.

- Fitriyani, N., & Wulandari, S. 2021. *Analisis Perilaku Digital Remaja dalam Penggunaan Media Sosial di Era Pandemi*. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 6(1), 77–89.
- Nasrullah, R. 2017. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ribble, M. 2011. *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. Washington D.C.: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Rohmah, N. 2020. *Etika dan Perilaku Digital Siswa dalam Penggunaan Media Sosial*. *Jurnal Moral dan Kewarganegaraan*, 9(2), 112–125.
- Putri, R. D., Maryam, S., & Yuliana, N. 2023. Digital behavior of adolescents in the era of social media. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 55–68.
- Syamsinar, Hadi, F., & Anwar, R. 2024. *The influence of digital literacy on students' reading interest*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 34–47.
- Zakia, N., Pratama, A., & Nurhayati, S. 2023. Digital literacy as a determinant of ethical online behavior among students. *Journal of Digital Education Studies*, 5(2), 75–88.
- Boyd, D. 2014. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Hague, C., & Payton, S. 2010. *Digital Literacy across the Curriculum*. Futurelab.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. 2017. Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311.
- Livingstone, S. 2016. Reframing media literacy for a new media environment. *Media Education Journal*, 59(1), 5–10.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. 2015. *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Sage Publications.
- Prasetyo, A., & Sari, D. P. 2021. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 112–121.
- Ribble, M. 2015. *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. International Society for Technology in Education.
- Wardani, I. S., & Nisa, H. 2020. Literasi digital dalam menangkal hoaks di kalangan pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 145–156.

- Sari, I. F. R. 2018. Konsep dasar gerakan literasi sekolah pada permendikbud nomor 23 tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(1), 89-100.
- Ririen, D., & Daryanes, F. 2022. Analisis literasi digital mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210-219.
- Bawden, D. 2001. Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259.
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. 2022. Implementasi Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 942-950.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rupidara, Ephifania AP, et al. 2025. "Sosialisasi Etika Literasi Digital di SMAN 4 Kota Kupang." *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat* 3.02. 655-662.
- Gilster, P. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Publishing.
- Kurniawan, A., & Nugroho, A. 2022. Literasi Digital dalam Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(2), 89-97.
- Ng, W. 2012. *Can we teach digital natives digital literacy?* *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078.
- Pratama, A. N., & Firmansyah, F. 2021. Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45-54.
- Susanti, R. 2020. Pengaruh Literasi Digital terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 134-142.
- Wahyuni, E. 2021. Etika Digital dalam Pemanfaatan Media Sosial. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 5(1), 23-30.
- Parlindungan, D., Haloho, H. N. Y., Silvian, V., Syabanera, N. D., Cahyadi, L. B., Eugenia, J. F., Pattymahu, G. C. H., Kusumawardani, F., Clarissa, E. C., & Fernando, E. 2023. Literasi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Paskalis Jakarta Mengenai Etika Komunikasi di Media Sosial. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201-21
- Satriani. 2024. Indeks Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam STAIN Majene Angkatan 2019 - 2021. *AL-MUTSLA*, 6(1), 226–251.
- Saputri, V. A. M., & Manggalani, R. 2024. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Pencarian Informasi di Kalangan Mahasiswa. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 3(4), 229-236.
- Al-Zahrani, A. M. 2022. Digital literacy and digital citizenship: The role of schools in promoting responsible digital behavior. *Education and Information*

- Technologies*, 27(6), 8045–8062.
- Ghozali, I. 2021. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Priyatno, D. 2022. *SPSS panduan mudah olah data bagi mahasiswa dan umum*.
- Santoso, S. 2020. *Panduan lengkap SPSS 26*. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2021. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Bandura, A. 2001. Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265–299.
- Bawden, D. 2020. Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 76(3), 634–648.
- Hague, C., & Payton, S. 2011. *Digital literacy across the curriculum*. London: Futurelab.
- Skinner, B. F. 1953. *Science and human behavior*. Macmillan.
- Paramitha, D. I., Al Farauqi, M. D. A., & Tyas, I. K. D. 2023. Literasi Digital Pengguna Internet Indonesia Guna Mewujudkan Budaya Damai di Ruang Mayantara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 1208-1215.
- Koltay, T. 2011. *The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy*. *Media culture & society*, 33(2), 211-221.
- Hidayat, M., & Nugroho, D. 2021. *Etika digital di era transformasi teknologi*. Deepublish
- Nasrullah, R. 2015. *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Pratiwi, D. 2020. Literasi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123–130.
- Putri, A., & Santoso. 2021. Pengaruh literasi digital terhadap perilaku bermedia sosial siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 45–53
- Bawden, D. 2001. Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259.
- Fitriyani, R., & Wulandari, S. 2021. Literasi digital dan tanggung jawab bermedia sosial pada peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 22(3), 145–156.
- Gilster, P. 1997. *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Livingstone, S., & Helsper, E. 2010. Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet. *New Media & Society*, 12(2), 309–329.
- Martin, A. 2006. A European framework for digital literacy. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(2), 151–161.

- Ng, W. 2012. Can we teach digital natives digital literacy *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.
- Ribble, M. 2011. Digital citizenship in education. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Wineburg, S., & McGrew, S. 2019. Lateral reading and the nature of expertise. *Teachers College Record*, 121(11), 1–40