

**PENGARUH KESADARAN ETIKA DIGITAL TERHADAP *CIVIC*  
*BEHAVIOR* MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Annisa Salsabila Azzahra**

**2213032070**



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

**2026**

**PENGARUH KESADARAN ETIKA DIGITAL TERHADAP *CIVIC*  
*BEHAVIOR* MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh**

**Annisa Salsabila Azzahra**

**SKRIPSI**

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

**Pada**

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



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

**2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH KESADARAN ETIKA DIGITAL TERHADAP CIVIC BEHAVIOR MAHASISWA PPKn UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

**Annisa Salsabila Azzahra**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* (perilaku kewargaan) mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PPKn Universitas Lampung angkatan 2022 hingga 2024 dengan jumlah sampel sebanyak 76 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan diperkuat dengan teknik wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesadaran etika digital berpengaruh terhadap *civic behavior* mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung. Berdasarkan uji regresi linier sederhana, nilai *RSquare* yang diperoleh adalah sebesar 0,109. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran etika digital memberikan kontribusi sebesar 10,9% terhadap pembentukan *civic behavior* mahasiswa, sementara 89,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini. Makna dari angka 10,9% ini mengindikasikan bahwa pengetahuan dan internalisasi nilai-nilai etika digital mahasiswa PPKn Universitas Lampung telah menjadi fondasi dasar dalam berperilaku di ruang digital. Namun, rendahnya persentase tersebut juga mengungkap realitas bahwa perilaku kewargaan digital (*civic behavior*) merupakan fenomena yang sangat kompleks dan tidak hanya bergantung pada pemahaman normatif individu semata.

**Kata Kunci : *Civic Behavior*, Kesadaran Etika Digital, Mahasiswa, PPKn  
Universitas Lampung**

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF DIGITAL ETHICS AWARENESS ON THE CIVIC BEHAVIOR OF PPKn STUDENTS AT THE UNIVERSITY OF LAMPUNG***

**By**

***Annisa Salsabila Azzahra***

*This study aims to determine and analyze the influence of digital ethics awareness on the civic behavior of students of the Pancasila and Citizenship Education (PPKn) Study Program at the University of Lampung. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this study were PPKn students at the University of Lampung from 2022 to 2024 with a sample of 76 respondents. The data collection technique used a questionnaire and was strengthened by interview techniques. Based on the results of the study, it shows that digital ethics awareness influences the civic behavior of PPKn students at the Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung. Based on a simple linear regression test, the RSquare value obtained was 0.109. This indicates that digital ethics awareness contributes 10.9% to the formation of student civic behavior, while the remaining 89.1% is influenced by other factors outside this research variable. The meaning of this 10.9% figure indicates that knowledge and internalization of digital ethical values of PPKn students at the University of Lampung have become the basic foundation for behaving in the digital space. However, this low percentage also reveals the reality that digital citizenship behavior (civic behavior) is a very complex phenomenon and does not only depend on the normative understanding of individuals alone.*

***Keywords: Civic Behavior, Digital Ethics Awareness, Students, PPKn University Of Lampung.***

Judul Skripsi

: **PENGARUH KESADARAN ETIKA DIGITAL  
TERHADAP CIVIC BEHAVIOR MAHASISWA  
PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Annisa Salsabila Azzahra**

NPM

: **2213032070**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

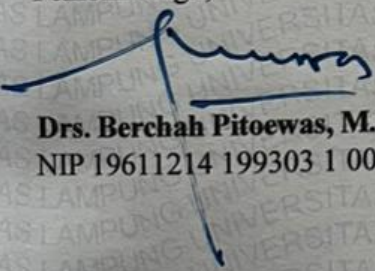
Fakultas


: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,


  
**Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**  
NIP 19611214 199303 1 001

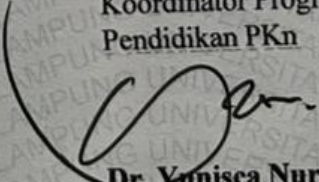
  
**Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19920708 202521 2 046

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**2. Mengetahui**

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Pkn

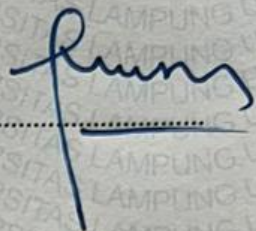
  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

  
**Dr. Yulisca Nurmalisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001


**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

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



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



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **04 Maret 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Annisa Salsabila Azzahra  
NPM : 2213032070  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Jl. P. Tirtayasa, Gg. Pubian, No. 26. Sukabumi, Bandar Lampung

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

Bandar Lampung, 4 Maret 2026



Annisa Salsabila Azzahra  
NPM 2213032070

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 3 Desember 2003. Anak kedua dari dua bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Bapak Zahrudin dan Ibu Meri Hestiati

Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak Satria Sukarame pada tahun 2010. Dilanjutkan dengan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Sukabumi pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Bandar Lampung pada tahun 2019. Penulis kembali melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bandar Lampung pada tahun 2022 dan 3 tahun berselang tepatnya pada tahun 2022 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Bandar Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN Selama kuliah, penulis pernah menjadi bagian dari anggota organisasi program studi PPKn dengan sebutan Fordika.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Solo-Yogyakarta-Jakarta Tahun 2024. Melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Tiuh Tohou, Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang. Serta melaksanakan mata kuliah wajib lain yaitu mata kuliah Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) 1 dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) 2 yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Menggala tepatnya di Kelurahan Tiuh Tohou, Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang. Kegiatan ini dilakukan berbarengan dengan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 1 bulan.

## MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya  
bersama kesulitan ada kemudahan”*  
(QS. Al-Insyirah: 5-6)

*“The scary news is, you’re on your own now. But the cool news is,  
you’re on your own now”*  
(Taylor Swift)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahiim*

*Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya ku persembahkan karya kecil ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada:*

*“Papaku tercinta, sosok pahlawan yang telah berjuang mati-matian memeras keringat tanpa kenal lelah demi membiayai kuliahku yang tidak sedikit, untuk Mamaku tersayang di surga, yang meski raganya tak lagi bersentuhan namun doa dan cintanya selalu memayungiku dari langit, serta untuk Itah, kakakku tersayang, yang menjadi alasan utama aku memulai semua ini melalui paksaan dan keyakinannya saat mendorongku mendaftar kuliah di detik-detik terakhir penutupan, karena tanpa dukunganmu saat itu, aku tidak akan pernah sampai di titik ini.”*

*”Semoga Allah senantiasa membalas setiap tetes keringat Papa yang jatuh demi masa depanku, setiap embusan doa Mama yang melangit dari surga, dan setiap ketulusan hati Itah dengan kebahagiaan yang tak terhingga, semoga kelak Allah menyatukan kita kembali dalam pelukan yang paling indah di surga-Nya.*

*Aamin Allahumma Aamiin”*

*dan tidak lupa yang selalu terpatri dalam jiwa  
"Almamaterku Tercinta, Universitas Lampung"*

## SANWACANA

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia Nya yang sangat berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Kesadaran Eika Digital Terhadap *Civic Behavior* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung". Skripsi ini dibuat sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Pada kesempatan kali ini penulis hendak mengucapkan rasa terima kasih kepada Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku dosen Pembimbing I dan Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II sekaligus dosen Pembimbing Akademik, serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai. Penulis juga hendak menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Albert Maydiantoro, S. Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. 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 Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta motivasi, dan nasihat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasihatnya selama ini.
9. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd. M.Pd. selaku dosen Pembahas I. Terimakasih atas masukan dan sarannya dalam pembuatan skripsi ini.
10. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II. Terimakasih atas saran dan masukannya.
11. Bapak dan Ibu dosen khususnya dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang dengan rela dan ikhlas memberikan ilmu yang dimilikinya kepada penulis
12. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian
13. Teristimewa untuk almarhumah ibunda tercinta, yang senantiasa penulis rindukan. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan serta kasih sayang tulus yang telah diberikan. Meskipun beliau tidak sempat mendampingi penulis dalam perjalanan menempuh pendidikan hingga akhir, namun setiap nasihat, doa, dan pelajaran hidup yang beliau tanamkan menjadi kekuatan yang begitu berarti, sehingga penulis dapat sampai pada titik ini.
14. Teruntuk papaku tersayang, terima kasih atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti. Setiap usaha dan kerja keras yang papa berikan menjadi sumber semangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga papa selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang panjang.
15. Teruntuk kakak-kakakku tersayang, Itah Ade dan Puan Ade terimakasih atas semua dukungan, motivasi dan kasih sayang yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih atas keikhlasannya dalam ikut mendukung kebahagiaan penulis selama masa perkuliahan.

16. Teruntuk teman-teman seperjuanganku, Tara Marza Citra Dewi, Elsa Aura Savana dan Yolanda Fatima Agustin. Penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama ini. Setiap momen yang kita lalui bersama, baik suka maupun duka, menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebersamaan ini senantiasa terjaga, dan kita semua dapat meraih kesuksesan serta cita-cita yang diimpikan di masa yang akan datang.
17. Teruntuk temanku tersayang sejak SMK, Okvita Ningrum, terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan dukungan yang selalu kamu berikan. Setiap momen yang kita lalui bersama menjadi kenangan berharga yang menguatkan penulis hingga skripsi ini terselesaikan. Semoga persahabatan kita senantiasa terjaga, menginspirasi, dan membawa kebahagiaan di setiap langkah hidup kita.
18. Teruntuk teman-teman Program Studi PPKn Angkatan 2022 yang terkhusus teman-teman dekatku, terimakasih sudah menjadi support system selama masa perkuliahan selama ini dan terimakasih sudah menjadi tempat suka dan duka Bersama.
19. Teruntuk teman-teman KKN Desa Tiuh Tohou, Kabupaten Tulang Bawang. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, suka duka, dan kenangan yang indah dan tak terlupakan selama menjalani sebulan KKN dan PLP.
20. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap bentuk bantuan, perhatian, dan kerja sama yang diberikan memberikan kontribusi yang berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Meskipun tidak seluruh pihak dapat disebutkan secara rinci, penulis tetap berterimakasih atas seluruh kebaikan yang telah diberikan.
21. Terakhir, teruntuk diriku sendiri. Terima kasih atas kesabaran, ketekunan, dan kerja keras yang telah ditempuh sepanjang perjalanan ini. Terima kasih telah tetap tegar menghadapi tantangan, belajar dari kegagalan, dan tidak menyerah hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga pengalaman ini menjadi pelajaran berharga untuk terus berkembang, berani bermimpi, dan melangkah lebih jauh di masa depan.

Penulis telah menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 15 Januari 2026

Penulis

Annisa Salsabila Azzahra

2213032070

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun proposal skripsi yang berjudul “*Pengaruh Kesadaran Etika Digital terhadap Civic Behavior Mahasiswa PPKn Universitas Lampung*”. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit tantangan yang dihadapi, baik dalam bentuk teknis maupun substansi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti, khususnya kepada dosen pembimbing dan seluruh civitas akademika Universitas Lampung. Penulis berharap proposal ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan kewarganegaraan dan etika digital. Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini di tahap selanjutnya.

Bandar Lampung, 9 Juni 2025

Penulis,

**Annisa Salsabila Azzahra**  
**NPM. 2213032070**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Kegunaan Penelitian .....	8
1. Kegunaan Teoritis .....	8
2. Kegunaan Praktis.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1. Ruang Lingkup Ilmu .....	9
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	9
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian .....	9
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	9
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Tinjauan Umum Kesadaran Etika Digital .....	11
a. Pengertian Etika Digital .....	11
b. Pengertian Kesadaran Etika Digital.....	13
c. Urgensi Kesadaran Etika Digital.....	16

d.	Aspek-Aspek Kesadaran Etika Digital.....	18
2.	Tinjauan Tentang <i>Civic Behavior</i> .....	20
a.	Pengertian <i>Civic Behavior</i> (Perilaku Kewarganegaraan).....	20
b.	Jenis-jenis Perilaku Kewarganegaraan ( <i>Civic Behavior</i> ) .....	24
c.	Faktor-faktor <i>Civic Behavior</i> .....	28
B.	Kajian Penelitian Relevan.....	29
C.	Kerangka Pikir .....	32
D.	Hipotesis .....	33
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A.	Jenis Penelitian.....	35
B.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	35
1.	Populasi .....	35
2.	Sampel.....	36
C.	Variabel Penelitian.....	39
D.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	39
E.	Rencana Pengukuran Variabel .....	42
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
1.	Angket .....	43
2.	Wawancara .....	43
G.	Instrumen Penelitian .....	44
1.	Lembar Angket.....	44
2.	Lembar Pedoman wawancara.....	45
3.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	45
1.	Uji Validitas .....	45
2.	Uji Reliabilitas.....	47
4.	Teknik Analisis Data.....	48
1.	Analisis Distribusi Frekuensi .....	49
2.	Uji Prasyarat.....	50
a.	Uji Normalitas .....	50
b.	Uji Homogenitas.....	51
3.	Uji Hipotesis.....	52
a.	Uji Regresi Sederhana .....	52
H.	Langkah-Langkah Penelitian .....	53

I.	Pelaksanaan Uji Coba Penelitian .....	54
1.	Uji Coba Validitas Angket .....	55
2.	Uji Coba Reliabilitas Angket .....	58
<b>IV.</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
A.	Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian .....	61
1.	Profil Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung .....	61
2.	Visi dan Misi Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung .....	61
a.	Visi Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	61
b.	Misi Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	62
3.	Tujuan Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	62
B.	Deskripsi Data Penelitian.....	65
1.	Pengumpulan Data .....	65
2.	Penyajian Data.....	66
a.	Penyajian Data Indikator Pengaruh Kesadaran Etika Digital (Variabel X) .....	66
b.	Penyajian Data Akumulasi Kesadaran Etika Digital (Variabel X) .....	74
c.	Penyajian Data Indikator <i>Civic Behavior</i> (Variabel Y).....	76
d.	Penyajian Data Akumulasi <i>Civic Behavior</i> (Variabel Y).....	83
C.	Analisis Data Kesadaran Etika Digital (Variabel X), dan <i>Civic Behavior</i> (Variabel Y) .....	85
1.	Hasil Uji Prasyarat .....	85
a.	Hasil Uji Normalitas.....	85
b.	Hasil Uji Homogenitas .....	86
2.	Hasil Uji Hipotesis .....	87
a.	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	87
D.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	89
1.	Kesadaran Etika Digital (Variabel X) .....	89
2.	Pembahasan Akumulasi Indikator Kesadaran Etika Digital (Variabel X).....	98
3.	<i>Civic Behavior</i> (Variabel Y) .....	100
4.	Pembahasan Akumulasi Indikator <i>Civic Behavior</i> (Variabel Y) .....	107
5.	Pengaruh Kesadaran Etika Digital (Variabel X) Terhadap <i>Civic Behavior</i> (Variabel Y) Mahasiswa PPKn Universitas Lampung .....	109

<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>117</b>
A. Kesimpulan .....	117
B. Saran .....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>125</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 3. 1</b> Data Populasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila ...	36
<b>Tabel 3. 2</b> Data Jumlah Sampel Mahasiswa Program Studi Pendidikan.....	38
<b>Tabel 3. 3</b> Indeks Koefisiensi Reliabilitas.....	48
<b>Tabel 3. 4</b> Hasil Uji Validitas Agket Kesadaran Etika Digital (Variabel.....	55
<b>Tabel 3. 5</b> Hasil Uji Validitas Agket Civic Behavior (Variabel Y).....	56
<b>Tabel 3. 6</b> Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Seluruh Responden Diluar...	58
<b>Tabel 3. 7</b> Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Seluruh Responden Diluar..	59
<b>Tabel 4. 1</b> Sarana dan Prasarana Prodi PPKn Universitas Lampung .....	63
<b>Tabel 4. 2</b> Data Jumlah Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung...	64
<b>Tabel 4. 3</b> Distribusi Frekuensi Kesadaran Privasi dan Keamanan.....	68
<b>Tabel 4. 4</b> Distribusi Frekuensi Indikator Kepatuhan Terhadap .....	69
<b>Tabel 4. 5</b> Distribusi Frekuensi Indikator Tanggung Jawab dalam.....	72
<b>Tabel 4. 6</b> Distribusi Frekuensi Indikator Kesadaran Jejak Digital.....	74
<b>Tabel 4. 7</b> Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel Kesadaran Etika.....	76
<b>Tabel 4. 8</b> Distribusi Frekuensi Indikator Kepedulian Sosial.....	78
<b>Tabel 4. 9</b> Distribusi Frekuensi Indikator Partisipasi Aktif.....	80
<b>Tabel 4. 10</b> Distribusi Frekuensi Indikator Tanggung Jawab .....	82
<b>Tabel 4. 11</b> Distribusi Frekuensi Akumulasi Pengaruh <i>Civic Behavior</i> .....	84
<b>Tabel 4. 12</b> Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Yang Menggunakan .....	85
<b>Tabel 4. 13</b> Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian Yang .....	86
<b>Tabel 4. 14</b> Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian .....	87
<b>Tabel 4. 15</b> Coefficients Uji Regresi Linier Sederhana.....	88
<b>Tabel 4. 16</b> Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian .....	88

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka Pikir.....	29
3.1 Keterkaitan Antar Variabel X dan Y.....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b>	Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	126
<b>Lampiran 2.</b>	Surat Izin Penelitian.....	127
<b>Lampiran 3.</b>	Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	128
<b>Lampiran 4</b>	Kisi Kisi Angket Penelitian .....	129
<b>Lampiran 5.</b>	Instrumen Penelitian Angket .....	133
<b>Lampiran 6.</b>	Lembar Pedoman Wawancara .....	138
<b>Lampiran 7.</b>	Hasil Tabulasi Data Uji Angket Penelitian.....	149
<b>Lampiran 8.</b>	Dokumentasi Wawancara Penelitian Pendahuluan.....	159
<b>Lampiran 9.</b>	Dokumentasi Wawancara Penelitian .....	160
<b>Lampiran 10.</b>	Hasil Uji Analisis Data .....	161
<b>Lampiran 11.</b>	Dokumentasi Penelitian .....	163

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi khususnya internet dan media sosial, telah mengubah cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi secara drastis. Dengan kemudahan yang disajikan oleh teknologi, kini seseorang dapat terhubung dengan orang lain di seluruh dunia dalam hitungan detik,. Platform-platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram tidak hanya memungkinkan individu untuk berhubungan dengan teman dan keluarga, tetapi juga menciptakan komunitas global di mana orang dapat berbagi pengalaman, ide, dan perspektif yang beragam. Selain itu, akses terhadap informasi yang sebelumnya terbatas kini menjadi lebih mudah dan cepat, memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan dan berita terkini dengan lebih efisien. Dalam era digital ini, informasi dapat diakses hanya dengan beberapa klik, dan berita dapat tersebar luas dalam waktu singkat. Hal ini tidak hanya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu global, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam diskusi publik.

Media sosial berfungsi sebagai ruang untuk berbagi ide, pendapat, dan konten kreatif, memberikan platform bagi individu untuk mengekspresikan diri dan berkontribusi pada dialog sosial. Oleh karena itu pada era digital ini, masyarakat dituntut tidak hanya cakap secara teknologis, tetapi juga memiliki kesadaran etika dalam berperilaku di ruang digital. Hal ini mencakup kemampuan memahami batasan privasi, menghargai perbedaan, menghindari ujaran kebencian, serta menjaga integritas dan tanggung jawab sosial dalam aktivitas daring. Dalam konteks pendidikan, mahasiswa memiliki peran sebagai agen perubahan sosial yang diharapkan mampu menjadi teladan dalam menerapkan nilai-nilai moral dan etika, baik dalam kehidupan nyata maupun

kehidupan digital. Terlebih lagi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang secara kurikuler dibekali dengan pendidikan nilai, norma, dan karakter kewarganegaraan. Idealnya, mahasiswa PPKn tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila dan prinsip demokrasi, tetapi juga mampu mewujudkannya dalam bentuk perilaku kewarganegaraan (*civic behavior*) yang aktif, bertanggung jawab, dan beretika, termasuk dalam ruang digital.

*Civic behavior* atau perilaku kewarganegaraan merujuk pada tindakan-tindakan individu yang mencerminkan tanggung jawab sebagai warga negara, seperti keterlibatan dalam kegiatan sosial, kepedulian terhadap isu-isu publik, serta partisipasi dalam pengambilan keputusan. *Civic behavior* dalam konteks mahasiswa PPKn mencerminkan keterlibatan aktif dalam kehidupan sosial-politik, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, partisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, serta tanggung jawab dalam menggunakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dalam konteks dunia digital, *civic behavior* dapat diwujudkan melalui beberapa bentuk utama, seperti partisipasi aktif dalam diskusi melalui platform digital, kepedulian sosial di media digital, misalnya dengan menyebarkan informasi bermanfaat dan menghargai privasi orang lain, serta tanggung jawab dalam penggunaan media digital, misalnya tidak menyebarkan hoaks, ujaran kebencian, maupun konten negatif. Kesadaran akan etika digital dan tanggung jawab dalam berkomunikasi di dunia digital menjadi bagian penting dari *civic behavior* yang harus ditanamkan. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen yang bertanggung jawab, yang dapat mempengaruhi perubahan positif dalam masyarakat.

Sikap tanggung jawab sosial dan etika dalam berinteraksi di dunia digital menjadi sangat penting dalam konteks *civic behavior* di kalangan mahasiswa. *Civic behavior* dalam konteks digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi lebih pada tanggung jawab moral dalam berinteraksi di ruang digital. Mahasiswa sebagai agen perubahan dituntut mampu mempraktikkan nilai-nilai kewarganegaraan digital seperti menghargai

perbedaan pendapat, menyebarkan informasi valid, menghargai privasi orang lain serta peduli terhadap isu sosial. Namun, realitasnya menunjukkan bahwa banyak individu, terutama mahasiswa, belum sepenuhnya memanfaatkan ruang digital untuk tujuan yang lebih positif. Permasalahan yang timbul dilihat dari gaya hidup digital yang cenderung individualistis dan terfokus pada konsumsi hiburan juga memperkuat sikap pasif ini. Survei Kominfo dan Katadata *Insight Center* (2020) menyebutkan bahwa 66,5% pengguna internet usia 15–24 tahun lebih tertarik pada konten hiburan dibandingkan berita atau isu publik. Hal ini menunjukkan kurangnya tanggung jawab sosial penggunanya, yang mana seharusnya mahasiswa dapat memanfaatkan platform digital sebagai sarana diskusi ilmiah, dan kampanye sosial dalam peningkatan partisipasi aktif dalam bentuk memperkuat *civic behavior*

Faktanya, di kalangan mahasiswa saat ini sering kali terpapar oleh berbagai informasi dan interaksi di platform digital, yang membuat mereka perlu memiliki kemampuan untuk menyaring informasi dengan bijak dan menghargai privasi orang lain yang menunjukkan sikap tanggung jawab sosial mereka dalam dunia digital. Sehingga, mahasiswa yang memiliki sikap *civic behavior* yang baik cenderung menunjukkan etika yang baik pula terutama dalam dunia digital. Kemampuan ini juga mendorong terciptanya lingkungan online yang lebih positif, di mana individu saling menghargai, mendukung, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai agen perubahan yang dapat mempengaruhi masyarakat untuk lebih sadar akan tanggung jawab sosial dan etika dalam berinteraksi di dunia digital.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa Program Studi Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung angkatan 2022, angkatan 2023 dan angkatan 2024 mengenai *civic behavior* mahasiswa ditemukan permasalahan bahwa perilaku kewarganegaraan (*civic behavior*) mahasiswa PPKn cenderung masih dalam tataran yang kurang baik dimana hal tersebut ditandai dengan adanya fakta bahwa masih adanya mahasiswa yang bersikap pasif. Hal ini tercermin dari

minimnya partisipasi mahasiswa dalam kegiatan diskusi publik atau forum-forum akademik dalam sebuah pertemuan seminar, yang mana masih ada mahasiswa yang lebih tertarik untuk menggunakan ponsel mereka untuk mengakses konten hiburan daripada berpartisipasi aktif dalam diskusi atau menyimak materi yang disampaikan. Artinya, masih kurangnya kesadaran dan pemahaman mahasiswa tentang pentingnya keterlibatan aktif dalam kegiatan berdiskusi publik.

Temuan lain dari hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa perilaku *cyberbullying* di kalangan mahasiswa. Salah satu bentuk perilaku tersebut adalah penggunaan foto teman untuk dijadikan stiker dan kemudian dijadikan bahan candaan. Meskipun mungkin dianggap sebagai lelucon oleh sebagian orang, tindakan ini dapat menimbulkan dampak negatif, terutama jika foto tersebut diambil dalam konteks yang tidak pantas atau tanpa persetujuan. Hal ini mencerminkan kurangnya kesadaran beretika dalam dunia digital yang seharusnya menjadi bagian dari perilaku kewarganegaraan yang baik. Dalam era digital, di mana informasi dapat dengan mudah disebarluaskan, penting bagi mahasiswa untuk memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi reputasi dan kesejahteraan orang lain. Studi pendahuluan juga menunjukkan adanya mahasiswa yang belum menunjukkan perilaku kewarganegaraan atau *civic behavior* yang memadai dalam aktivitas digital, misalnya dengan sengaja merekam teman atau dosen saat mengajar tanpa izin. Perilaku tersebut bukan hanya sekadar persoalan etika, tetapi juga menunjukkan rendahnya tanggung jawab sosial mahasiswa dalam menjaga suasana akademik yang aman dan saling menghargai. Tindakan itu dapat mengabaikan nilai penghormatan terhadap martabat dan hak orang lain sebagai sesama warga kampus, sehingga mencerminkan lemahnya sikap partisipatif dan rasa tanggung jawab dalam kehidupan bersama di lingkungan pendidikan tinggi.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya perilaku kewarganegaraan (*civic behavior*) mahasiswa PPKn Universitas Lampung tidak hanya tercermin dari kurangnya partisipasi aktif dalam ruang-

ruang diskusi publik, tetapi juga dari lemahnya kesadaran etis dan tanggung jawab sosial dalam interaksi digital. Mahasiswa PPKn seharusnya menjadi representasi dari warga negara yang beretika, aktif, dan bertanggung jawab, terutama karena mereka sedang dipersiapkan untuk menjadi pendidik dan agen perubahan sosial. Kemampuan ini menjadi dasar penting dalam membangun perilaku kewarganegaraan yang baik, karena individu perlu terlebih dahulu memahami etika digital sebelum mampu berinteraksi secara positif dan konstruktif dengan orang lain di ruang digital. Individu dengan tingkat kesadaran etika digital yang tinggi akan lebih mudah berperilaku sopan, menghargai privasi orang lain, dan menghindari penyebaran informasi yang salah, sedangkan mereka yang memiliki tingkat kesadaran etika digital yang rendah akan kesulitan dalam beradaptasi dengan norma-norma sosial di dunia maya.

Permasalahan rendahnya perilaku kewarganegaraan (*civic behavior*) mahasiswa dalam dunia digital menjadi isu krusial yang perlu mendapat perhatian serius, khususnya di jenjang perguruan tinggi yang mempersiapkan lulusannya untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, baik di ruang fisik maupun ruang digital. Rendahnya perilaku kewarganegaraan ini tidak hanya memengaruhi kualitas interaksi sosial mahasiswa di lingkungan akademik, tetapi juga berdampak pada kemampuan mereka dalam berpartisipasi secara etis, bijak, dan bertanggung jawab di tengah perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat.

Terdapat beberapa faktor yang mendukung penanaman *civic behavior* mahasiswa, khususnya dalam dunia digital. Faktor internal meliputi tingkat literasi digital, kesadaran etika digital, kemampuan regulasi emosi, serta nilai-nilai moral yang dimiliki oleh mahasiswa. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, gaya kepemimpinan dosen, budaya akademik yang dibangun di kampus, relasi sosial dengan teman sebaya, serta pengaruh konten yang dikonsumsi melalui media sosial. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan memengaruhi sejauh mana mahasiswa mampu menunjukkan

perilaku kewarganegaraan yang positif di dunia digital, seperti menghargai perbedaan pendapat, menjaga etika komunikasi daring, dan tidak terlibat dalam penyebaran hoaks maupun perilaku diskriminatif.

Berdasarkan faktor pendukung tersebut, *civic behavior* merupakan salah satu aspek penting yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini karena mencerminkan keterlibatan mahasiswa secara aktif, bertanggung jawab, serta adaptif dalam menghadapi berbagai tantangan di era digital saat ini. *Civic behavior* tidak hanya sekadar partisipasi mahasiswa dalam ruang akademik, tetapi juga mencakup bagaimana mereka mampu menempatkan diri sebagai warga digital yang beretika. Dalam konteks ini, *civic behavior* tercermin melalui kepedulian terhadap lingkungan sekitar, kemampuan menghargai perbedaan pendapat, serta kesediaan untuk terlibat dalam kegiatan yang bersifat sosial maupun kemasyarakatan. Mahasiswa PPKn sebagai calon pendidik seharusnya mampu menjadi teladan dalam menunjukkan perilaku kewarganegaraan yang baik, baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Oleh karena itu, penting untuk melihat sejauh mana faktor-faktor tertentu, khususnya kesadaran etika digital, mampu memengaruhi kualitas *civic behavior* mahasiswa. Penelitian ini berupaya untuk menelaah pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* mahasiswa, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana kesadaran akan etika dalam penggunaan teknologi informasi dapat membentuk sikap, perilaku, serta tanggung jawab sosial mahasiswa sebagai warga kampus. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengidentifikasi sejauh mana kesadaran etika digital memengaruhi peran mahasiswa sebagai agen perubahan yang mampu berpartisipasi aktif secara positif di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi.

Kesadaran etika digital merupakan kemampuan individu untuk mengenali dan menilai aspek-aspek moral dan norma yang berlaku dalam interaksi dan aktivitas di dunia digital. Ini meliputi pemahaman tentang hak dan kewajiban digital, penghormatan terhadap privasi, kejujuran dalam berbagi informasi, serta tanggung jawab sosial dalam menghindari perilaku negatif seperti

penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan tindakan diskriminatif secara daring. Kesadaran ini mendorong individu untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang etis, bertanggung jawab, dan berkontribusi pada terciptanya komunitas digital yang sehat dan inklusif. Dalam konteks mahasiswa, kesadaran etika digital menjadi pondasi penting agar mereka tidak hanya aktif sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai warga digital yang kritis dan bijak dalam bertindak demi kepentingan bersama. Oleh karena itu, dari uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kesadaran Etika Digital Terhadap Civic Behavior Mahasiswa PPKn Universitas Lampung”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Adanya mahasiswa yang lebih memilih menonton konten hiburan saat berlangsung seminar atau kuliah daring, daripada ikut aktif berdiskusi atau memberikan pendapat dalam forum akademik.
2. Minimnya keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan kampanye sosial daring, seperti ikut menyebarkan informasi terkait gerakan donasi, isu lingkungan, atau kampanye sosial , dibandingkan dengan kecenderungan mereka membagikan konten hiburan pribadi.
3. Adanya mahasiswa yang dengan sengaja membuat stiker WhatsApp menggunakan foto teman tanpa izin dan merekam dosen saat mengajar tanpa persetujuan yang menunjukkan kurangnya tanggung jawab digital

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada Pengaruh Kesadaran Etika Digital Terhadap *Civic Behavior* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh kesadaran etika digital terhadap *Civic Behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Kesadaran Etika Digital Terhadap *Civic Behavior* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah :

##### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, kegunaan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang etika digital dan pendidikan kewarganegaraan, khususnya dalam konteks generasi digital.

##### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

###### a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam merumuskan kebijakan dan program yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan etika digital di kalangan seluruh mahasiswa, bukan hanya PPKn. Ini akan mendukung terciptanya ekosistem akademik yang lebih kondusif bagi *civic behavior* yang konstruktif.

###### b. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam mengkaji keterkaitan antara kesadaran etika digital dan perilaku kewarganegaraan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam dengan cakupan yang lebih luas dan variabel tambahan yang relevan.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya etika digital dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks partisipasi sosial dan kewargaan digital. Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan sikap kritis, bertanggung jawab, dan etis dalam menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari identitas mereka sebagai warga negara yang aktif dan bijak.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas batasan penelitian agar tidak meluas dan tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka ruang lingkup penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini berada dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dalam ruang lingkup Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Universitas Lampung.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* mahasiswa. Kesadaran etika digital mencakup pemahaman, sikap, dan perilaku etis dalam menggunakan teknologi digital, sedangkan *civic behavior* mencakup partisipasi sosial, kepedulian terhadap isu publik, dan perilaku sebagai warga negara di dunia digital.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Program Studi PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian

pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor **4361/UN26.13/PN.01.00/2025** pada tanggal 09 Mei 2025 dan dilaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 14-16 Mei 2025. Sedangkan untuk surat izin penelitian dengan nomor **14192/UN26.13/PN.01.00/2025** pada tanggal 11 November 2025 peneliti melakukan penelitian di Program Studi PPKn Universitas Lampung. oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan dilaksanakan pada tanggal

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Tinjauan Umum Kesadaran Etika Digital

##### a. Pengertian Etika Digital

Etika digital (*digital ethics*) didefinisikan oleh Digitalkreasi & Deloitte (2020) dalam Kusumastuti dkk (2021) sebagai kemampuan individu dalam menerapkan Netiket dalam kehidupan sehari-hari secara sadar, menjadi contoh, beradaptasi, merasionalisasi, merancang dan meningkatkan tata kelola etika digital. Etika digital adalah seperangkat prinsip moral yang mengatur perilaku individu dalam menggunakan teknologi digital dan media sosial. Menurut Martin (2019), etika digital mencakup pemahaman tentang tanggung jawab moral dalam berbagi informasi, menghormati privasi orang lain, dan berperilaku dengan integritas di platform digital. Dalam era digital yang semakin berkembang, etika digital menjadi sangat penting karena teknologi tidak hanya mempengaruhi cara kita berkomunikasi, tetapi juga cara kita berinteraksi dan berpartisipasi dalam masyarakat. Menurut (Taddeo & Floridi, 2016), etika digital mencakup tanggung jawab untuk tidak menyebarkan informasi yang salah, menghormati privasi orang lain, dan bersikap sopan saat berinteraksi secara online. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk tidak hanya memahami etika digital, tetapi juga untuk aktif berpartisipasi dalam menciptakan budaya digital yang positif dan bertanggung jawab.

Menurut Shina et.al., (2021), penerapan etika digital membantu mengatur batasan dalam komunikasi dan berbagi informasi, sehingga

menciptakan lingkungan yang lebih aman dan bertanggung jawab. Selain itu, menurut Moor (2005), etika digital juga melibatkan pertimbangan moral yang muncul dari penggunaan teknologi baru, yang sering kali menantang norma-norma tradisional. Etika digital tidak hanya mencakup perilaku individu, tetapi juga tanggung jawab kolektif dari pengguna internet, platform media sosial, dan penyedia layanan digital. Sebagai contoh, isu privasi dan keamanan data menjadi perhatian utama dalam etika digital. Pengguna diharapkan untuk menghormati privasi orang lain dan tidak menyebarkan informasi pribadi tanpa izin. Menurut Solove (2006), pelanggaran privasi di dunia digital dapat memiliki konsekuensi serius, baik bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, etika digital juga mencakup tanggung jawab untuk tidak menyebarkan informasi yang salah atau menyesatkan, yang dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu atau masyarakat. Dengan demikian, pemahaman dan penerapan etika digital sangat penting untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat, di mana setiap individu dapat berinteraksi dengan aman dan produktif

Perkembangan dunia digital saat ini telah menyebabkan berita palsu dan ujaran kebencian dapat menyebar dengan cepat melalui platform media sosial. Fenomena ini menunjukkan bahwa arus informasi yang tidak tersaring dengan baik dapat memicu disinformasi, konflik sosial, bahkan polarisasi di kalangan masyarakat, termasuk di lingkungan kampus. Menurut Wardle & Derakhshan (2017), penyebaran misinformasi dan disinformasi di dunia digital dapat berdampak serius terhadap stabilitas sosial dan persepsi publik. Dalam kondisi seperti ini, pemahaman dan kesadaran akan etika digital menjadi sangat penting, karena menjadi landasan bagi individu dalam menyaring informasi, bersikap kritis, serta bertanggung jawab atas setiap aktivitas digital yang dilakukan (Ribble, 2011). Etika digital tidak hanya mengatur tentang perilaku individu di ruang maya, tetapi juga mencerminkan sejauh mana seseorang memahami tanggung jawab sosialnya dalam menjaga ruang digital tetap

sehat, aman, dan inklusif. Dengan demikian, etika digital bukan hanya sekedar norma, tetapi juga menjadi landasan bagi interaksi sosial yang sehat dan konstruktif. Masyarakat yang memahami etika digital akan lebih mampu mengatasi tantangan yang muncul akibat perkembangan teknologi, seperti penyebaran informasi yang salah dan konflik yang disebabkan oleh komunikasi yang tidak etis.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan mengenai etika digital menunjukkan bahwa etika digital merupakan seperangkat prinsip moral yang sangat penting dalam mengatur perilaku individu di dunia maya. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dan media sosial, pemahaman tentang tanggung jawab moral dalam berbagi informasi, menghormati privasi, dan berperilaku dengan integritas menjadi semakin krusial. Meskipun terdapat kesepakatan tentang pentingnya etika digital, tantangan dalam implementasinya di kehidupan sehari-hari, terutama di lingkungan kampus, tetap ada. Pendidikan berperan sebagai fondasi dalam membentuk kesadaran etika digital, di mana mahasiswa perlu dibekali dengan pemahaman yang kuat agar dapat berperilaku etis. Teori Konstruktivisme Sosial menjelaskan bahwa kesadaran etika digital dibentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman kolektif. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka tentang etika digital.

#### **b. Pengertian Kesadaran Etika Digital**

Kesadaran etika digital merupakan kemampuan individu untuk menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, dan merancang perilaku yang etis dalam kehidupan digital sehari-hari. Ini termasuk tanggung jawab dalam penggunaan informasi, menghormati hak cipta, menjaga privasi, dan menghindari penyalahgunaan teknologi, Digitalkreasi & Deloitte (2020) Kesadaran etika digital adalah pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip moral yang harus

dipegang saat menggunakan teknologi digital dan media sosial. Dalam dunia yang semakin terhubung, di mana informasi dapat dengan mudah diakses dan disebarluaskan, kesadaran etika digital menjadi sangat penting. Taddeo dan Floridi (2016) menekankan bahwa kesadaran ini mencakup tanggung jawab untuk tidak hanya menghormati privasi orang lain, tetapi juga untuk berkontribusi pada lingkungan digital yang positif dan konstruktif. Kesadaran etika digital tidak hanya berfungsi sebagai panduan moral, tetapi juga sebagai alat untuk mencegah perilaku negatif yang dapat merugikan individu dan masyarakat. Dalam konteks ini, penting bagi mahasiswa untuk memahami bahwa tindakan mereka di dunia maya memiliki konsekuensi yang nyata, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi orang lain (Zubair et al., 2019).

Menurut Ribble (2011) dalam bukunya *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*, etika digital (*digital etiquette*) merupakan salah satu elemen penting dari sembilan aspek kewargan digital (*digital citizenship*). Etika digital didefinisikan sebagai kesadaran individu terhadap standar perilaku yang tepat, sopan, dan bertanggung jawab ketika berinteraksi di ruang digital. Hal ini mencakup kemampuan untuk menggunakan bahasa yang santun dalam komunikasi daring, menghormati privasi orang lain, tidak menyebarkan ujaran kebencian maupun hoaks, serta menghindari perilaku yang merugikan pengguna lain. Etika digital juga berkaitan dengan bagaimana individu memahami implikasi dari setiap tindakan yang dilakukan di dunia maya, sehingga tidak hanya menekankan keterampilan teknis, tetapi juga sikap moral dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, teori Ribble menegaskan bahwa penguasaan teknologi harus diimbangi dengan kesadaran etis agar tercipta ekosistem digital yang aman, sehat, dan beradab.

Pengalaman pribadi juga menjadi faktor penting dalam membentuk kesadaran etika digital. Mahasiswa yang pernah mengalami atau

menyaksikan perilaku tidak etis di dunia maya, seperti intimidasi digital atau penyebaran informasi palsu, cenderung lebih peka terhadap pentingnya etika digital. Penelitian oleh Kuss dan Griffiths (2017) menunjukkan bahwa pengalaman negatif di media sosial dapat meningkatkan kesadaran individu tentang dampak dari perilaku online yang tidak etis. Dengan demikian, pengalaman pribadi dapat berfungsi sebagai pengingat yang kuat bagi mahasiswa untuk bertindak secara etis di dunia digital. Selain itu, pengalaman positif, seperti terlibat dalam kampanye kesadaran etika digital, juga dapat memperkuat komitmen mahasiswa terhadap perilaku etis (Mardiana et al., 2020).

Mahasiswa yang memiliki kesadaran etika digital yang tinggi cenderung lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan politik. Penelitian oleh Hsu et al. (2018) menemukan bahwa individu dengan kesadaran etika yang baik lebih mungkin untuk terlibat dalam diskusi publik dan berkontribusi pada isu-isu sosial yang penting. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran etika digital tidak hanya mempengaruhi perilaku individu di dunia maya, tetapi juga berkontribusi pada keterlibatan mereka dalam masyarakat secara keseluruhan. Dengan memiliki kesadaran etika digital, mahasiswa dapat menjadi agen perubahan yang positif, mendorong teman-teman mereka untuk berperilaku etis dan bertanggung jawab di dunia maya (Kuss & Griffiths, 2017).

Dari pembahasan yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa kesadaran etika digital adalah hal yang sangat penting, terutama bagi mahasiswa yang hidup di tengah arus teknologi yang terus berkembang. Kesadaran ini bukan sekadar tahu aturan, tapi juga tentang bagaimana seseorang memahami dan mempertimbangkan dampak dari setiap tindakan yang dilakukan di dunia maya. Banyak hal yang memengaruhi terbentuknya kesadaran ini, mulai dari pendidikan yang diterima di bangku kuliah, lingkungan sosial tempat mereka bergaul, hingga

pengalaman pribadi yang pernah mereka alami. Mereka yang sadar etika digital cenderung lebih aktif dalam kegiatan sosial, terbuka dalam diskusi, dan peduli terhadap isu-isu yang berkembang di masyarakat. Artinya, kesadaran etika digital tidak hanya membentuk perilaku di dunia online, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Maka dari itu, membangun kesadaran ini sejak dini adalah langkah penting untuk menciptakan generasi muda yang tidak hanya melek teknologi, tapi juga punya kepedulian sosial dan sikap etis yang kuat dalam menghadapi era digital saat ini.

### **c. Urgensi Kesadaran Etika Digital**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang masif telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga sosial budaya. Menurut Castells (2010), transformasi ini menciptakan "masyarakat jaringan" di mana interaksi sosial dan ekonomi semakin bergantung pada teknologi digital. Salah satu implikasi yang paling nyata dari perkembangan ini adalah terbentuknya ruang digital sebagai tempat baru dalam berinteraksi dan beraktivitas. Namun, di balik kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan, teknologi juga membawa tantangan serius, terutama terkait etika dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Kesadaran etika digital menjadi aspek penting yang harus dibentuk guna mengarahkan perilaku masyarakat, terutama generasi muda, agar tetap berpegang pada nilai-nilai moral dalam menggunakan teknologi. Menurut Himma dan Tavani (2008), etika digital berfungsi sebagai panduan untuk menavigasi kompleksitas moral yang muncul dari interaksi di dunia maya. Tanpa kesadaran ini, ruang digital dapat menjadi tempat penyebaran hoaks, perundungan daring, pelanggaran privasi, dan bentuk penyimpangan sosial lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat O'Keeffe dan Clarke-Pearson (2011) yang menekankan bahwa tanpa pemahaman yang kuat tentang etika digital, individu dapat terjebak dalam perilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

Etika digital merupakan seperangkat prinsip moral dan nilai yang mengatur perilaku individu dalam dunia maya, termasuk bagaimana seseorang memperlakukan informasi, menghormati privasi orang lain, serta berinteraksi dengan tanggung jawab. Menurut UNESCO (2024), etika digital adalah elemen fundamental dalam membangun masyarakat digital yang inklusif dan bertanggung jawab. Kebutuhan akan kesadaran etika digital semakin mendesak jika melihat berbagai data dan fenomena terkini. Data dari *BrightPath Behavioral Health* (2025) menunjukkan bahwa sekitar 26,5% remaja di Amerika Serikat mengalami *cyberbullying*, yang menyebabkan dampak psikologis serius. Hal ini juga terjadi di banyak negara, termasuk Indonesia, di mana akses anak-anak terhadap internet belum disertai dengan pemahaman yang memadai tentang bagaimana berperilaku secara etis. Bahkan, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika tengah merancang kebijakan pembatasan usia minimum pengguna media sosial sebagai bentuk perlindungan digital terhadap anak (Reuters, 2025). Ini mencerminkan bahwa tanpa kontrol dan pendidikan yang memadai, ruang digital bisa menjadi lingkungan yang penuh risiko.

Selain itu, penyebaran informasi palsu atau disinformasi juga menjadi isu etika digital yang sangat krusial. UNESCO dalam laporan 2024 menyampaikan bahwa *influencer* dan pengguna media sosial lainnya membutuhkan pelatihan literasi informasi yang kuat untuk mencegah mereka ikut menyebarkan berita palsu yang bisa berdampak luas terhadap masyarakat. Mahasiswa, khususnya yang berasal dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), memiliki peran penting dalam konteks ini. Mereka tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai agen perubahan yang dapat menanamkan nilai-nilai moral dan etika digital kepada masyarakat luas. Sebagai calon pendidik kewarganegaraan, mahasiswa PPKn harus mampu membimbing masyarakat agar melek digital sekaligus sadar etika. Mereka dapat menyelenggarakan kegiatan edukatif seperti seminar, diskusi publik, hingga memanfaatkan media sosial sebagai sarana

kampanye etika digital yang kreatif dan inklusif. Dengan cara inilah, mereka dapat mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam praktik digital sehari-hari, sehingga ruang digital menjadi lebih sehat, toleran, dan konstruktif.

Melihat berbagai uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memang membawa banyak manfaat, tapi juga menghadirkan tantangan besar, terutama dalam hal etika penggunaannya. Ruang digital kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, namun tanpa kesadaran etika yang kuat, ruang ini bisa berubah menjadi tempat yang penuh risiko mulai dari penyebaran hoaks, *cyberbullying*, hingga pelanggaran privasi. Karena itulah, membangun kesadaran etika digital menjadi hal yang sangat penting, khususnya bagi generasi muda yang tumbuh di tengah kemudahan akses informasi. Proses ini tentu tidak bisa dilepaskan dari peran dunia pendidikan, yang harus mampu menanamkan bukan hanya pengetahuan, tetapi juga sikap dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai moral dalam berteknologi.

#### **d. Aspek-Aspek Kesadaran Etika Digital**

Kesadaran etika digital merujuk pada pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip moral dalam interaksi di dunia digital. Ini mencakup kemampuan individu untuk berperilaku secara etis saat menggunakan teknologi dan media sosial, serta memahami dampak dari tindakan mereka terhadap diri sendiri dan orang lain. Taddeo & Floridi (2016) dalam penelitiannya menyoroti panduan dan nilai-nilai moral yang mengatur perilaku manusia dalam penggunaan, pengembangan, dan interaksi dengan teknologi digital. Secara khusus, mereka mengangkat beberapa aspek penting yaitu :

1. Privasi dan Keamanan Data
2. Keadilan Algoritma
3. Dampak Sosial
4. Akuntabilitas dan Tanggung Jawab
5. Pengendalian Penyalahgunaan Teknologi

## 6. Nilai Moral dalam Pengembangan Teknologi

Kesadaran etika digital tidak dapat dilepaskan dari konsep kewargaan digital (*digital citizenship*) yang dikembangkan oleh Ribble (2011). Ribble (2011) menguraikan sejumlah aspek yang menjadi dasar dalam membangun kesadaran etika digital. Adapun aspek kesadaran etika digital menurut Ribble (2011) dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Digital Etiquette (Etika Digital)
2. Digital Law (Hukum Digital)
3. Digital Rights and Responsibilities (Hak dan Kewajiban Digital)
4. Digital Communication (Komunikasi Digital)
5. Digital Security (Keamanan Digital)
6. Digital Access
7. Digital Commerce
8. Digital Literacy
9. Digital Health and Weallness

Kesadaran etika digital merupakan bagian integral dari literasi digital yang meliputi pemahaman, sikap, dan perilaku bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital. Literasi digital tidak hanya mengacu pada kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup aspek budaya, etika, dan keamanan dalam interaksi di dunia maya. Nilai-nilai dan norma-norma dalam kehidupan digital akan tetap terpelihara selama masyarakat digitalnya memiliki literasi dan etika yang memadai dalam menggunakan media sosial. Menurut Shina (2021), setidaknya ada empat (4) pilar literasi dan etika digital, yaitu:

1. *Digital skills* (kecakapan digital).
2. *Digital culture* (budaya digital).
3. *Digital ethics* (etika digital) / etika berinternet (netiquette).
4. *Digital safety* (keamanan digital).

## 2. Tinjauan Tentang *Civic Behavior*

### a. Pengertian *Civic Behavior* (Perilaku Kewargaan)

*Civic behavior* merupakan manifestasi konkret dari peran warga negara dalam kehidupan bermasyarakat yang ditunjukkan melalui sikap kepedulian, partisipasi aktif, dan tanggung jawab sosial. Menurut Robert Dahl (1998) dalam bukunya "*On Democracy*", *civic behavior* adalah elemen penting dalam membangun masyarakat yang demokratis, di mana individu tidak hanya berfungsi sebagai pemilih, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses sosial dan politik. Sedangkan menurut Print (2019) menekankan bahwa kepedulian sosial adalah fondasi dari *civic behavior*, karena tanpa rasa peduli terhadap masalah sosial dan orang lain, warga tidak akan memiliki dorongan untuk terlibat dalam aksi kolektif atau memperbaiki kondisi sosial.

Lebih lanjut, William A. Galston (2001) menjelaskan bahwa *civic behavior* mencakup kesediaan warga untuk menyeimbangkan antara hak dan kewajiban. Dalam hal ini, warga negara yang bertanggung jawab tidak hanya menuntut haknya, tetapi juga secara aktif menjaga ketertiban, memelihara kesejahteraan bersama, dan merespons permasalahan publik secara konstruktif. *Civic behavior* dalam kerangka ini menuntut komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi dan solidaritas sosial yang diwujudkan melalui tindakan nyata.

Pada era digital saat ini, peran *civic behavior* semakin penting karena teknologi informasi dan media sosial memberikan platform baru bagi individu untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam isu-isu sosial. Mahasiswa, sebagai generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital, memiliki potensi besar untuk menggunakan media sosial sebagai alat untuk menyuarakan pendapat, berbagi informasi, dan terlibat dalam kampanye sosial. Namun, untuk dapat berpartisipasi secara efektif, mereka perlu memiliki kesadaran etika digital yang baik. Kesadaran ini mencakup pemahaman tentang bagaimana berinteraksi secara positif di

ruang digital, serta tanggung jawab untuk menyebarkan informasi yang akurat dan tidak menyesatkan.

Robert D. Putnam dalam bukunya *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (2000) menjelaskan bahwa *civic behavior* merupakan manifestasi dari *civic engagement*, yaitu keterlibatan aktif warga negara dalam kehidupan sosial dan kemasyarakatan yang memperkuat kohesi sosial serta kualitas demokrasi. Menurut Putnam, individu yang menunjukkan *civic behavior* tidak hanya berperan pasif sebagai penerima kebijakan, tetapi juga menjadi aktor aktif yang berkontribusi terhadap pembangunan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi dalam organisasi masyarakat, kegiatan sukarela, kegiatan sosial kemasyarakatan, hingga komunikasi yang sehat antarwarga. *Civic engagement* juga mencakup rasa percaya sosial (*social trust*) yang mendorong individu untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah bersama, serta tanggung jawab dalam memelihara keteraturan dan keharmonisan masyarakat.

Dalam konteks mahasiswa, *civic behavior* yang dijelaskan oleh Putnam dapat diterjemahkan sebagai keterlibatan aktif dalam organisasi kemahasiswaan, partisipasi dalam kegiatan sosial, pengabdian masyarakat, maupun kontribusi dalam diskusi publik. Mahasiswa yang memiliki tingkat *civic engagement* tinggi akan lebih peduli terhadap isu-isu sosial dan lingkungan, lebih aktif menyuarakan pendapat, serta berperan dalam menciptakan lingkungan akademik dan sosial yang kondusif dan demokratis. Dengan demikian, teori Putnam menekankan bahwa *civic behavior* bukan sekadar formalitas, tetapi tindakan nyata yang menunjukkan kepedulian, tanggung jawab, dan partisipasi konstruktif warga negara.

Print (2019) memperluas konsep *civic behavior* dengan menekankan dimensi pendidikan kewarganegaraan. *Civic behavior* menurut Print

tidak hanya terkait dengan aktivitas politik formal, tetapi juga mencakup kepedulian sosial, partisipasi aktif dalam kegiatan kemasyarakatan, serta tanggung jawab individu dalam menggunakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. *Civic behavior* juga mencerminkan kemampuan individu untuk menunjukkan sikap toleran, menghargai keberagaman, berpartisipasi dalam kegiatan sukarela, dan menjaga lingkungan sosial maupun fisik.

Dalam konteks mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), *civic behavior* menjadi indikator penting keberhasilan pendidikan kewarganegaraan. Mahasiswa dituntut untuk tidak hanya memahami teori dan konsep kewargaan, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Hal ini dapat diwujudkan melalui partisipasi aktif dalam organisasi kemahasiswaan, kegiatan sosial, diskusi publik, pengabdian masyarakat, serta kesadaran dalam menegakkan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Dengan demikian, *civic behavior* mahasiswa mencerminkan keterlibatan aktif dalam kehidupan sosial-politik, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, partisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, serta tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kesadaran etika digital dan *civic behavior*. Sebagai contoh, penelitian oleh Hsu et al. (2019) menemukan bahwa mahasiswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang etika digital lebih cenderung untuk terlibat dalam aktivitas sosial dan politik secara aktif. Selain itu, penelitian oleh Lee dan Kim (2020) menunjukkan bahwa mahasiswa yang terpapar pada pendidikan etika digital memiliki sikap yang lebih positif terhadap partisipasi dalam kegiatan sosial, serta lebih aktif dalam menyebarkan informasi yang akurat di media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa pendidikan etika digital dapat berfungsi sebagai penguat bagi *civic behavior* di kalangan mahasiswa.

Pada ranah pendidikan, perilaku kewargaan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang melibatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan. Menurut Torney et al., (2020), pendidikan kewarganegaraan yang efektif tidak hanya mentransmisikan informasi tentang sistem politik dan hukum, tetapi juga membentuk karakter dan kesadaran sosial peserta didik agar mampu berpikir kritis dan bertindak berdasarkan nilai-nilai keadilan, toleransi, dan tanggung jawab. Perilaku kewargaan muncul ketika warga negara tidak bersikap pasif atau apatis, tetapi menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi dalam penyelesaian masalah sosial serta memperkuat institusi-institusi demokrasi. Perilaku kewargaan memiliki sejumlah unsur esensial yang membentuk kerangka perilaku ideal seorang warga negara.

Berbagai studi menunjukkan bahwa perilaku ini mencakup dimensi partisipasi politik dan sosial, penghormatan terhadap hukum, kepedulian terhadap sesama, toleransi terhadap keberagaman, serta komitmen terhadap kepentingan bersama. Partisipasi dapat terlihat dalam berbagai bentuk, mulai dari keterlibatan dalam pemungutan suara, diskusi publik, hingga inisiatif komunitas dan kegiatan relawan. Penghormatan terhadap hukum tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan formal, tetapi juga mencerminkan sikap menjunjung tinggi nilai keadilan dan kesetaraan di hadapan hukum. Kepedulian sosial dan solidaritas diwujudkan dalam sikap empatik terhadap kelompok yang terpinggirkan, serta kesiapan untuk membantu dan bekerja sama demi kebaikan bersama. Sementara itu, toleransi menjadi landasan bagi kehidupan bermasyarakat yang pluralistik, terutama dalam konteks negara yang multikultural seperti Indonesia. Print (2019) menegaskan bahwa kesadaran kewargaan yang kuat lahir dari integrasi antara nilai-nilai moral dan pengalaman partisipatif yang memungkinkan individu merasa memiliki tanggung jawab terhadap masa depan masyarakatnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *civic behavior* merupakan aspek krusial dalam peran warga negara yang

mencerminkan kepedulian, partisipasi aktif, dan tanggung jawab sosial. Di era digital, mahasiswa memiliki potensi besar untuk menggunakan platform media sosial dalam berkontribusi terhadap isu-isu sosial, namun hal ini memerlukan kesadaran etika digital yang baik. *Civic behavior* yang kuat di kalangan mahasiswa dapat berkontribusi pada pembangunan masyarakat yang lebih baik. Ketika mahasiswa terlibat dalam kegiatan sosial dan politik, mereka tidak hanya memperkuat jaringan sosial mereka, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kebijakan yang lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat. *Civic behavior* yang aktif dapat menciptakan budaya partisipasi yang lebih luas, di mana individu merasa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat.

#### **b. Jenis-jenis Perilaku Kewargaan (*Civic Behavior*)**

Literatur kewarganegaraan mencakup berbagai jenis perilaku kewargaan (*civic behavior*) yang mencerminkan bentuk keterlibatan aktif warga negara dalam berbagai aspek kehidupan, baik sosial, politik, ekonomi, maupun budaya. Berikut adalah jenis-jenis *civic behavior* yang umum diidentifikasi dalam kajian ilmiah:

1. *Voting Behavior* (Perilaku Memilih dalam Pemilu dan Organisasi)  
Menurut Tajfel & Turner (1979) Dalam konteks *voting behavior* menunjukkan bahwa individu cenderung memilih calon atau partai yang merepresentasikan identitas sosial mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Verba et.al., (2020) bahwa pengalaman memilih di lingkungan kecil seperti kampus dapat membentuk perilaku demokratis, karena proses pemilihan melibatkan pembentukan identitas politik dan internalisasi nilai-nilai demokrasi melalui interaksi sosial.
2. *Civic Volunteering* (Pengabdian Sosial dan Kegiatan Relawan)  
Menurut penelitian McFarland dan Thomas (2020), keterlibatan dalam *volunteering* berdampak positif terhadap perkembangan identitas sosial dan keterampilan kepemimpinan. Kegiatan seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN), program kampus mengajar, dan relawan

kebencanaan dapat dikategorikan sebagai praktik konkret *civic volunteering* yang mendalam. Hal ini sejalan dengan Astin dan Sax (1998) juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan sukarela memiliki tingkat kepuasan hidup yang lebih tinggi dan keterampilan kepemimpinan yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat.

3. *Civic Expression* (Ekspresi Opini dalam Era Digital)

*Civic expression* ini sangat penting dalam membentuk opini publik dan menyalurkan aspirasi secara damai dan konstruktif. Mihaila (2022) menyatakan bahwa *civic expression* yang berbasis digital menuntut kemampuan literasi informasi, etika media, dan keterampilan berpikir kritis. Menurut Putnam (2000), dalam bukunya *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, keterlibatan dalam *civic expression* berkontribusi pada penguatan jaringan sosial dan kepercayaan di masyarakat, yang pada gilirannya mendukung partisipasi aktif dalam kehidupan publik. Dalam konteks di lingkungan perguruan tinggi, ekspresi kewargaan juga dapat diwujudkan melalui kegiatan jurnalistik mahasiswa, debat ilmiah, dan orasi publik yang mempromosikan nilai-nilai kebhinekaan dan keadilan sosial.

4. *Community Engagement* (Keterlibatan Langsung dalam Komunitas Lokal)

Salah satu bentuk *civic behavior* yang berdampak luas namun sering kali dianggap sepele adalah keterlibatan dalam komunitas lokal. Mahasiswa sebagai bagian dari agen perubahan memiliki peran strategis dalam memecahkan masalah sosial di masyarakat melalui pendekatan kolaboratif. Print (2019) menekankan bahwa partisipasi dalam komunitas lokal melatih kemampuan menyelesaikan konflik, membangun kepercayaan antarwarga, dan memperkuat identitas kolektif. Kegiatan berbasis komunitas seperti advokasi lingkungan, edukasi kesehatan masyarakat, dan pelatihan keterampilan di desa

menjadi contoh konkret dari praktik *community engagement* yang produktif.

5. *Civic Resistance* (Aksi Protes Damai dan Advokasi Sosial)

Dalam sejarah pergerakan mahasiswa, *civic resistance* telah menjadi bentuk paling tegas dari ekspresi tanggung jawab sosial dan kontrol terhadap ketidakadilan. *Civic resistance* dilakukan bukan untuk menciptakan kekacauan, tetapi sebagai bentuk koreksi terhadap kebijakan yang tidak berpihak pada keadilan publik. Norris (2020) menekankan bahwa resistensi sipil yang dilakukan secara damai, sistematis, dan berdasarkan data dapat memperkuat legitimasi demokrasi. Di Indonesia, gerakan mahasiswa sejak masa Orde Baru hingga reformasi menunjukkan bahwa *civic resistance* adalah sarana penting dalam mempertahankan nilai-nilai demokratis dan hak asasi manusia.

6. *Deliberative Civic Behavior* (Musyawarah dan Dialog Publik)

Di tengah meningkatnya polarisasi sosial dan politik, pentingnya perilaku deliberatif semakin menonjol. *Deliberative civic behavior* mencakup kemampuan untuk berdialog, mendengarkan, dan mencari kesepakatan dalam perbedaan. Hoskins dan Kerr (2021) menyebut bahwa deliberasi adalah bentuk partisipasi tertinggi karena membutuhkan rasionalitas, keterbukaan, dan toleransi. Dalam dunia kampus, praktik ini dapat dilihat dalam forum diskusi, *focus group discussion*, debat kebijakan, atau dialog interaktif lintas organisasi. Kemampuan deliberatif bukan hanya bagian dari kompetensi kewargaan, tetapi juga merupakan dasar bagi kehidupan demokrasi yang inklusif dan berkelanjutan.

Jenis-jenis *civic behavior* yang telah dijabarkan sebelumnya memperlihatkan bahwa konsep kewargaan modern telah mengalami perluasan makna yang signifikan. Kewargaan kini tidak lagi hanya terbatas pada partisipasi dalam aktivitas politik formal seperti pemilihan umum atau kegiatan legislatif, melainkan telah mencakup berbagai

dimensi sosial, ekspresif, deliberatif, dan digital yang mencerminkan kompleksitas interaksi warga negara dengan lingkungan sosial dan institusi publik (Dalton, 2017). Perubahan ini mencerminkan respons terhadap dinamika masyarakat kontemporer yang semakin terhubung secara global, dipengaruhi oleh arus informasi digital yang masif, serta ditandai oleh meningkatnya kesadaran akan hak asasi, kesetaraan, dan keadilan sosial (Ekström, 2019). Dalam konteks mahasiswa, pemahaman terhadap keragaman bentuk partisipasi kewargaan menjadi sangat penting. Mahasiswa sebagai kelompok intelektual muda memiliki potensi besar sebagai *agent of change* yang mampu mendorong perubahan sosial secara konstruktif (Astin, 1993).

Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi sepatutnya tidak dibatasi hanya pada penguasaan aspek kognitif seperti hafalan norma hukum, sejarah politik, atau sistem pemerintahan, melainkan juga diarahkan pada pengembangan dimensi afektif dan psikomotorik. Artinya, pendidikan kewarganegaraan harus mampu menumbuhkan sikap peduli, toleran, dan bertanggung jawab, serta mengasah keterampilan partisipatif yang sesuai dengan tuntutan zaman (Galston, 2018). Hal ini diperkuat oleh pandangan Westheimer dan Kahne (2004) yang membedakan antara warga yang taat hukum (*personally responsible citizen*), warga yang aktif secara partisipatif (*participatory citizen*), dan warga yang berpikir kritis untuk perubahan sosial (*justice-oriented citizen*), yang semuanya dibentuk melalui pendekatan pendidikan yang holistik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep *civic behavior* mengalami perluasan makna seiring dengan perkembangan masyarakat kontemporer. Tidak lagi terbatas pada partisipasi politik formal seperti pemilu atau keterlibatan dalam lembaga legislatif, *civic behavior* kini mencakup dimensi yang lebih luas, meliputi aspek sosial, ekspresif, deliberatif, dan digital. Perubahan ini tidak terlepas dari pengaruh globalisasi, pesatnya perkembangan teknologi informasi, serta

meningkatnya kesadaran akan isu-isu hak asasi manusia, kesetaraan, dan keadilan sosial. Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa sebagai calon pemimpin masa depan perlu memiliki pemahaman yang komprehensif tentang ragam partisipasi kewargaan. Sebagai *agent of change*, mereka memiliki peran strategis dalam mendorong transformasi sosial secara kritis dan konstruktif.

**c. Faktor-faktor *Civic Behavior***

Menurut Icek Ajzen (1991), *civic behavior* merujuk pada perilaku individu yang berkaitan dengan partisipasi dalam kegiatan kewarganegaraan, yang mencakup tindakan aktif dalam masyarakat, politik, dan diskusi publik. Teori *Planned Behavior* menjelaskan bahwa niat seseorang untuk terlibat dalam perilaku tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Dalam konteks ini, terdapat beberapa faktor-faktor yang memengaruhi *civic behavior*, yaitu:

1. Sikap terhadap perilaku
2. Norma subjektif
3. Kontrol Perilaku yang dirasakan

Menurut kajian dari Organ (dalam Podsakoff et al., 2000) dan beberapa ahli lainnya, aspek-aspek perilaku kewarganegaraan secara umum meliputi:

1. Helping Behavior (Perilaku Membantu)
2. Conscientiousness (Kesadaran dan Disiplin)
3. *Civic Virtue* (Watak Kewarganegaraan)
4. Sportsmanship (Sportifitas)
5. Courtesy (Kesopanan)

Pendidikan kewarganegaraan memegang peranan krusial dalam membentuk perilaku warga negara. Dalam hal ini, Print (2019)

memperluas konsep *civic behavior* dengan menekankan dimensi pendidikan tersebut. Menurutnya, *civic behavior* tidak hanya terbatas pada aktivitas politik formal, tetapi juga mencakup hal-hal berikut ini:

1. Kepedulian Sosial
2. Partisipasi aktif dalam kegiatan kemasyarakatan.
3. Tanggung jawab individu dalam menggunakan hak dan kewajibannya.

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

Kajian penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Nurul Hidayati dan timnya pada tahun 2022 dengan judul “Hubungan Kesadaran Etika Digital dengan Perilaku Sosial Mahasiswa di Era Media Sosial” Metode yang digunakan adalah survei dengan responden mahasiswa dari berbagai jurusan di perguruan tinggi. Kesadaran etika digital diukur melalui indikator pengetahuan, sikap, dan praktik etis dalam penggunaan media digital, sedangkan perilaku sosial diukur melalui partisipasi, kepedulian, dan interaksi sosial yang sehat di dunia maya. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi positif yang kuat antara kesadaran etika digital dan perilaku sosial mahasiswa. Mahasiswa yang sadar akan etika digital cenderung lebih aktif dalam diskusi sosial, menghindari konflik, dan lebih peduli terhadap keamanan serta kenyamanan komunitas digital. Mereka juga lebih kritis dalam menerima dan membagikan informasi, serta lebih mampu menjaga hubungan sosial yang harmonis di dunia maya. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendidikan dan sosialisasi etika digital di perguruan tinggi. Hasilnya dapat dijadikan dasar untuk merancang program pelatihan atau kampanye kesadaran etika digital, agar mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga bertanggung jawab dan beretika dalam berinteraksi secara daring.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Rini Mulyani & Dwi Astuti pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Pendidikan Etika Digital terhadap *Civic Engagement* Mahasiswa di Perguruan Tinggi” metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa dari berbagai fakultas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh pendidikan etika digital secara formal lebih aktif dalam organisasi, kegiatan sosial, dan diskusi publik. Mereka juga lebih berani menyuarakan pendapat, berpartisipasi dalam isu-isu sosial yang relevan, dan menunjukkan kepedulian terhadap masalah-masalah publik di lingkungan kampus maupun masyarakat luas. Pendidikan etika digital terbukti mampu membentuk karakter mahasiswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bertanggung jawab dan aktif sebagai warga negara digital. Kontribusi penelitian ini sangat penting dalam pengembangan kebijakan pendidikan tinggi, khususnya dalam integrasi pendidikan etika digital sebagai bagian dari upaya membentuk mahasiswa yang berkarakter, kritis, dan aktif dalam kehidupan sosial. Implikasi praktisnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum dan program pelatihan etika digital di perguruan tinggi, guna menyiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan era digital.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Zubair, et.al., pada tahun 2019 dengan judul “Integrasi Etika Digital dalam Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan *Civic Behavior* Mahasiswa” metode penelitian ini menggunakan metode kombinasi studi literatur dan survei terhadap dosen serta mahasiswa PPKn di beberapa universitas. Fokus penelitian adalah pada implementasi nilai-nilai etika digital (seperti tanggung jawab, kejujuran, toleransi, dan sopan santun di dunia maya) dalam pembelajaran PPKn dan dampaknya terhadap *civic behavior* mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum PPKn yang mengintegrasikan materi etika digital secara eksplisit mampu meningkatkan kesadaran, sikap, dan perilaku etis mahasiswa dalam kehidupan digital sehari-hari. Mahasiswa menjadi lebih peka terhadap isu-isu etika digital,

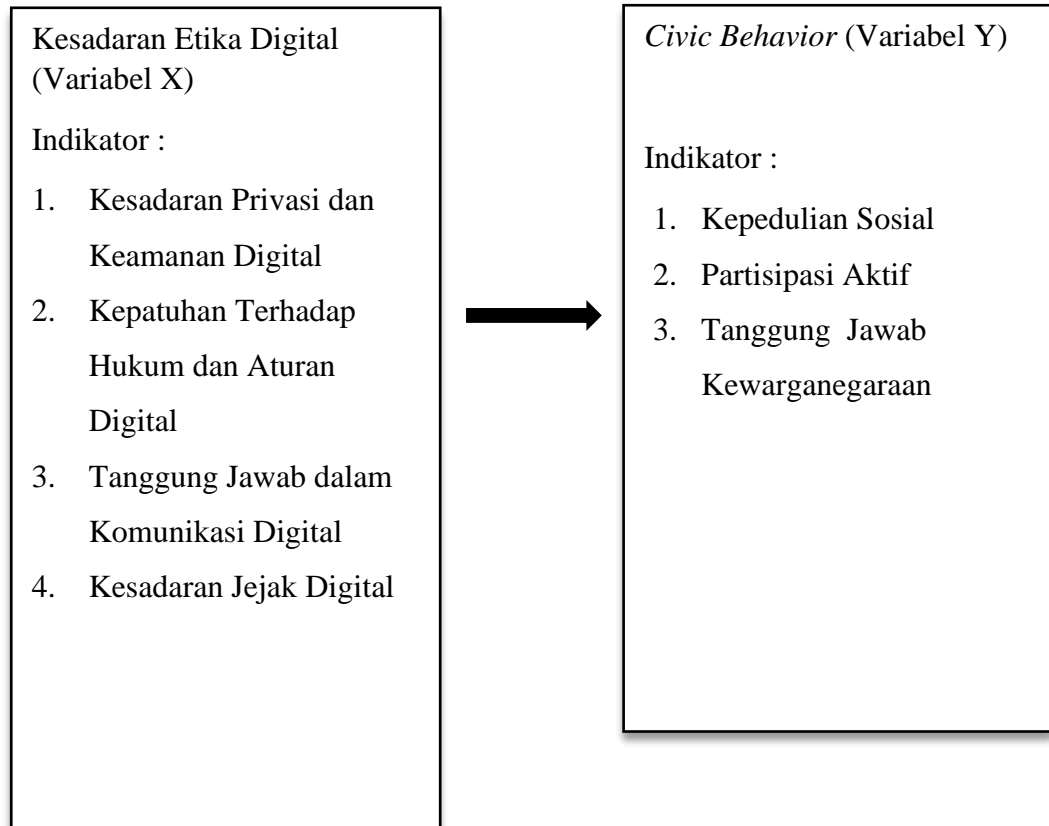
lebih aktif menjaga ruang digital yang sehat, dan mampu menjadi teladan dalam perilaku kewargaan di lingkungan kampus maupun masyarakat luas. Kontribusi penelitian ini terletak pada rekomendasinya agar seluruh program studi PPKn di Indonesia mengadopsi dan mengembangkan materi etika digital dalam kurikulum mereka. Hal ini penting untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi kewargaan yang relevan dengan tuntutan zaman, serta membangun budaya digital yang sehat di lingkungan kampus dan masyarakat luas. Penelitian ini juga menegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan harus selalu adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman, agar mampu melahirkan generasi muda yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter dan bertanggung jawab sebagai warga negara digital

### C. Kerangka Pikir

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu bagaimana pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, survei menunjukkan adanya kecenderungan bahwa sebagian mahasiswa masih kurang memperhatikan aspek etika dalam penggunaan teknologi digital, seperti privasi, keamanan, serta tanggung jawab sosial dalam interaksi daring. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya kualitas perilaku kewargaan (*civic behavior*) mahasiswa, baik di ruang digital maupun di lingkungan sosialnya. Kesadaran etika digital (variabel X) dalam penelitian ini mengacu pada pemahaman, sikap, dan perilaku mahasiswa dalam menggunakan teknologi secara etis. Indikator yang digunakan, sesuai dengan teori Ribble (2011) dan didukung penelitian terdahulu, meliputi: *digital etiquette* (etika digital), *digital rights and responsibilities* (hak dan kewajiban digital), serta *digital communication/literacy* (komunikasi dan literasi digital). Semakin tinggi kesadaran mahasiswa terhadap aspek-aspek tersebut, maka diharapkan semakin bijak pula mereka dalam menggunakan ruang digital untuk tujuan yang bermanfaat.

Sementara itu, *civic behavior* (variabel Y) mencerminkan sejauh mana mahasiswa mampu berperan aktif sebagai warga negara, baik di lingkungan kampus maupun masyarakat. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori Putnam (2000) dan Print (2019), yaitu: kepedulian sosial (*social concern*), partisipasi aktif (*active participation*), dan tanggung jawab kewargaan (*civic responsibility*). Perilaku kewargaan ini diwujudkan melalui keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan sosial, kepedulian terhadap isu publik, serta kesediaan untuk bertindak sesuai nilai dan norma demokrasi. Dengan demikian, kerangka pikir penelitian ini menekankan bahwa kesadaran etika digital berperan penting dalam membentuk *civic behavior* mahasiswa. Semakin tinggi tingkat kesadaran etika digital mahasiswa, semakin besar kemungkinan mereka untuk terlibat aktif, bertanggung jawab, serta mempraktikkan nilai-nilai kewargaan yang konstruktif dalam kehidupan sehari-hari, baik di dunia nyata maupun digital.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan dari latar belakang, tinjauan pusaka, dan kerangka berfikir dari permasalahan di file tersebut, maka ditentukan hipotesis dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0 : \rho \neq 0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kesadaran etika digital terhadap perilaku kewargaan mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Artinya, tingkat kesadaran etika digital mahasiswa tidak berpengaruh pada partisipasi mereka dalam kegiatan sosial dan politik.

$H_a : \rho = 0$  = Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara kesadaran etika digital terhadap perilaku kewargaan mahasiswa PPKn

Universitas Lampung. Artinya, semakin tinggi tingkat kesadaran etika digital mahasiswa, semakin aktif mereka dalam berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu keadaan, proses, atau fenomena secara faktual dan akurat, dengan menggunakan data kuantitatif (angka-angka) yang dapat dianalisis secara statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan kuesioner yang dirancang untuk mengukur variabel-variabel yang relevan, termasuk pengetahuan tentang aturan dan norma digital, sikap positif terhadap penggunaan etis teknologi, serta perilaku nyata dalam mengimplementasikan nilai-nilai etika digital. Setelah kuesioner disusun, pengambilan sampel akan dilakukan untuk mendapatkan responden yang representatif dari populasi mahasiswa, dan data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Data penelitian yang nantinya diperoleh adalah berupa skor (angka) dan proses melalui pengolahan data menggunakan statistik, serta selanjutnya akan dideskripsikan guna mendapatkan gambaran mengenai variabel pengaruh kesadaran etika digital dengan variabel *civic behavior*.

#### B. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2022), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam

penelitian ini, populasi mencakup mahasiswa yang terdaftar di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Universitas Lampung angkatan 2022, angkatan 2023 dan angkatan 2024. Dengan mencakup tiga angkatan, penelitian ini dapat menangkap beragam perspektif dan pengalaman, yang pada gilirannya dapat memperkaya analisis. Adapun rincian masing-masing tiap angkatan mahasiswa PPKn Universitas Lampung yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3. 1** Data Populasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung Angkatan 2022, angkatan 2023 dan angkatan 2024

No	Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa
1	Angkatan 2023	92
2	Angkatan 2024	102
3	Angkatan 2022	116
<b>Total</b>		<b>310</b>

Sumber : Data Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung Tahun 2025

## 2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2022) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pemilihan sampel yang tepat memungkinkan peneliti untuk melakukan generalisasi hasil penelitian terhadap populasi secara lebih akurat dan efisien. Sedangkan menurut Arikunto (2019) mendefinisikan sampel sebagai sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Jika jumlah populasi kurang dari 100, lebih baik mengambil seluruh populasi sebagai sampel, namun, jika jumlah populasi lebih dari 100, maka bisa diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih dari jumlah populasi (Arikunto, 2019). Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini sample yang diambil adalah 10% dari jumlah

populasi yang ada serta dihitung dengan menggunakan rumus *Taro Yamane* sebagai berikut :

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

Keterangan:

$n$  : Jumlah sampel yang diperlukan

$N$  : Jumlah populasi

$d^2$ : Presisi (ditetapkan 10%)

(Riduan dan Akdon, 2009)

Perhitungan sampel dengan rumus di atas sebagai berikut :

$$n = \frac{310}{310 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{310}{310 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{310}{3,1 + 1} = \frac{310}{4,1} = 75,60 = 76$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 76 responden. Kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel menurut jumlah mahasiswa PPKn yang berada di masing-masing sampel menurut jumlah mahasiswa yang berada di angkatan 2023 dan angkatan 2024 secara *simple random sampling* dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$n_i$  = Jumlah sampel menurut jumlah angkatan

$n$  = Jumlah sampel seluruhnya

$N_i$  = Jumlah populasi menurut jumlah kelas

$N$  = Jumlah populasi sebenarnya

(Riduan dan Akdon, 2009)

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

$$\text{Angkatan 2022} = \frac{116}{310} \times 76 = 28,43 = 28 \text{ mahasiswa}$$

$$\text{Angkatan 2023} = \frac{92}{310} \times 76 = 22,55 = 23 \text{ mahasiswa}$$

$$\text{Angkatan 2024} = \frac{102}{310} \times 76 = 25,00 = 25 \text{ mahasiswa}$$

Berikut adalah pembagian sampel berdasarkan proporsi jumlah mahasiswa per angkatan:

**Tabel 3. 2** Data Jumlah Sampel Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung per Angkatan

No	Mahasiswa	Jumlah Populasi	Persentase (%)	Sampel
1	Angkatan 2022	116	10%	28
2	Angkatan 2023	92	10%	23
3	Angkatan 2024	102	10%	25
	<b>Total</b>	<b>310</b>	<b>10%</b>	<b>76</b>

**Sumber** : Data Diolah Oleh Peneliti Pada Bulan Mei 2025

Berdasarkan tabel diatas, sampel pada penelitian ini yang diambil adalah sebesar 10% dari jumlah populasi mahasiswa program studi Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Lampung yang melebihi 100 dengan jumlah 310 maka didapat sebanyak 76 responden.

### C. Variabel Penelitian

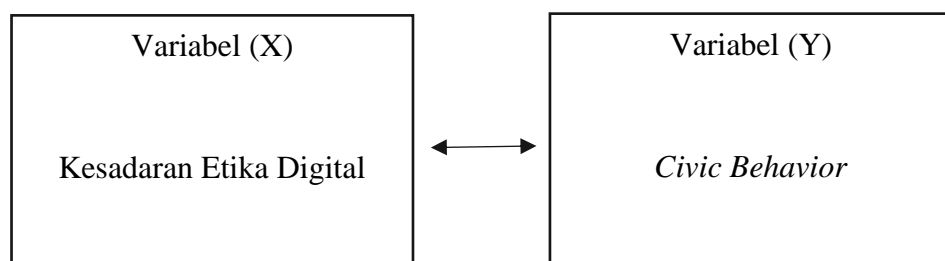
Pada suatu penelitian kuantitatif, variabel memegang peranan penting karena menjadi unsur utama yang diteliti dan dianalisis. Menurut Sugiyono (2022), variabel penelitian adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

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

Sujarweni (2022) menuturkan pengertian variabel bebas sebagai sebuah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen*. Adapun variabel bebas (*Independent Variable*) pada penelitian ini adalah Kesadaran Etika Digital (X).

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

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas (Sujarweni, 2022). Pada penelitian kali ini yang menjadi variabel terikat yaitu *Civic Behavior* (Y).



**Gambar 3.1** Keterkaitan Antar Variabel X dan Y

### D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

#### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan teoritis mengenai suatu variabel berdasarkan literatur dan pandangan para ahli. Definisi ini bersifat umum dan abstrak yang mana menjelaskan apa yang dimaksud dengan variabel tersebut dalam konteks ilmiah. Menurut Neuman (2014), "definisi konseptual adalah definisi yang mendeskripsikan makna suatu konsep secara abstrak, tanpa menunjukkan cara pengukuran secara langsung." Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada di dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut :

a. Kesadaran Etika Digital

Secara konseptual, kesadaran etika digital adalah pemahaman, sikap, dan tindakan individu terhadap prinsip-prinsip etika yang berlaku dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Taddeo dan Floridi (2016), kesadaran etika digital mencakup tanggung jawab untuk bertindak secara etis, menghargai privasi orang lain, dan berpartisipasi secara positif dalam ruang digital. Kesadaran ini diperlukan agar individu mampu menavigasi ruang digital secara bertanggung jawab dan menghindari tindakan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

b. *Civic Behavior*

Secara konseptual, *civic behavior* adalah bentuk partisipasi aktif individu dalam kehidupan sosial dan politik yang mencerminkan tanggung jawab sebagai warga negara. Hoskins dan Kerr (2021) menyatakan bahwa *civic behavior* meliputi keterlibatan dalam aktivitas sosial, pengambilan keputusan, dan kepedulian terhadap masalah publik. Perilaku ini tidak hanya terjadi di ruang fisik, tetapi juga dalam dunia digital, mencerminkan keterlibatan warga dalam memperkuat demokrasi dan solidaritas sosial.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran dari definisi konseptual ke dalam indikator-indikator yang dapat diamati dan diukur dalam konteks penelitian. Definisi ini memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel melalui alat ukur seperti angket atau observasi. Menurut Sugiyono (2022),

definisi operasional adalah definisi yang diberikan pada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan atau memberikan suatu operasionalisasi dari variabel tersebut yang akan diukur. Oleh karena itu, terdapat terdapat beberapa konsep dalam penelitian ini yang perlu untuk di operasionalkan, diantaranya adalah sebagai berikut :

**a. Kesadaran Etika Digital**

Kesadaran etika digital dalam konteks penelitian ini dioperasionalkan sebagai suatu bentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa dalam memahami, merespons, dan menerapkan prinsip-prinsip moral yang berlaku dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media digital. Mahasiswa yang memiliki kesadaran etika digital tidak hanya memahami aturan-aturan formal seperti hukum informasi elektronik dan kebijakan privasi, tetapi juga memiliki sikap moral yang positif terhadap penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Variabel ini dioperasionalkan melalui beberapa indikator (Ribble, 2011):

1. Kesadaran Privasi dan Keamanan Digital
2. Kepatuhan Terhadap Hukum dan Aturan Digital
3. Tanggung Jawab dalam Komunikasi Digital
4. Kesadaran Jejak Digital

**b. Civic Behavior**

*Civic behavior* adalah perilaku kewargaan mahasiswa yang tercermin dalam partisipasi aktif, tanggung jawab sosial, dan kepatuhan terhadap norma dalam kehidupan kampus, baik di ruang nyata maupun ruang digital. Dalam konteks penelitian ini, *civic behavior* dioperasionalkan sebagai bentuk keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik maupun non-akademik, kepedulian terhadap isu sosial dan lingkungan, serta kesediaan untuk menaati aturan dan nilai yang berlaku di lingkungan kampus. *Civic behavior* tidak hanya ditunjukkan melalui tindakan nyata, seperti partisipasi dalam organisasi kemahasiswaan, kegiatan sosial, atau diskusi publik, tetapi juga melalui praktik

kewargaan digital yang etis, misalnya menyebarkan informasi yang bermanfaat, menghargai privasi orang lain, serta menghindari penyebaran hoaks dan ujaran kebencian. Dengan demikian, *civic behavior* mahasiswa dapat dipahami sebagai indikator konkret yang mencerminkan sejauh mana mereka mampu berperan aktif, bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi nilai kewargaan di era perkembangan teknologi informasi. Variabel ini dioperasionalkan melalui indikator (Print, 2019; Putnam, 2000):

1. Kepedulian Sosial
2. Partisipasi Aktif
3. Tanggung Jawab Kewarganegaraan

#### **E. Rencana Pengukuran Variabel**

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan alat ukur berupa angket yang didalamnya terdapat butir-butir soal dengan berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Pada penelitian ini, variabel (X) yang akan diukur adalah kesadaran etika digital dan variabel (Y) adalah *civic behavior* mahasiswa. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala Likert*. *Skala Likert* merupakan skala untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang yang mempunyai gradasi penilaian dari sangat positif sampai sangat negatif pada objek yang akan diukur. Instrumen penelitian dalam *skala Likert* ini dibuat dalam bentuk *checklist*. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat melakukan perhitungan.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2022), pengumpulan data adalah prosedur sistematis yang dilakukan untuk memperoleh data dari sumber-sumber yang relevan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, pemilihan metode yang sesuai dengan jenis data dan pendekatan penelitian menjadi hal yang fundamental dalam menjamin kualitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini,

yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung, digunakan dua teknik pengumpulan data utama, yaitu angket (kuesioner) dan wawancara. Penggunaan dua metode ini dimaksudkan untuk memperkuat hasil temuan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif sekaligus, serta memungkinkan dilakukannya triangulasi data guna meningkatkan akurasi interpretasi.

### 1. Angket

Angket merupakan instrumen utama dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data kuantitatif. Angket disusun dalam bentuk tertutup, di mana setiap pertanyaan atau pernyataan telah disediakan pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Menurut Arikunto (2019), angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk diisi, dengan harapan bahwa mereka akan memberikan jawaban secara jujur sesuai dengan keadaan dan persepsi masing-masing. Teknik ini dipilih karena efisien dan memungkinkan pengumpulan data dalam skala besar dengan waktu dan biaya yang relatif lebih rendah. Dalam penelitian ini, angket disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian, yaitu kesadaran etika digital (variabel X) dan *civic behavior* (variabel Y). Data yang diperoleh dari angket ini akan dianalisis secara statistik menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial untuk menguji hubungan antara kedua variabel.

### 2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan pendukung dalam penelitian ini untuk mendalami persepsi, pengalaman, dan interpretasi subjek terhadap variabel yang diteliti, yakni kesadaran etika digital dan *civic behavior*. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data kuantitatif yang diperoleh melalui angket, serta memberikan pemahaman yang lebih dalam dan kontekstual terhadap temuan penelitian. Penggunaan wawancara didasarkan pada keyakinan bahwa data yang diperoleh langsung melalui percakapan interpersonal dapat memberikan informasi yang lebih kaya, mendalam, dan reflektif dibandingkan instrumen tertutup seperti angket. Menurut Moleong (2017), wawancara adalah suatu teknik pengumpulan

data dengan cara bertatap muka secara langsung antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang mendalam dan bermakna. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai pewawancara yang membimbing jalannya percakapan sesuai dengan pedoman yang telah disusun sebelumnya, dengan tetap memberi ruang bagi narasumber untuk menjelaskan pengalamannya secara bebas dan terbuka. Wawancara juga merupakan teknik yang efektif untuk menggali pemahaman tentang nilai-nilai, motivasi, serta alasan di balik perilaku individu, yang dalam konteks penelitian ini sangat relevan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa memaknai dan menginternalisasi etika digital dalam kehidupan mereka sehari-hari, khususnya dalam aktivitas kewargaan.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2022). Dengan kata lain, instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan data lengkap terkait permasalahan yang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Lembar Angket**

Lembar angket (kuesioner) merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dari responden. Dalam penelitian ini, lembar angket yang digunakan bersifat tertutup, yang berarti setiap pertanyaan atau pernyataan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban yang disediakan oleh penulis, dan responden diharuskan untuk memilih salah satu dari pilihan tersebut. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert*. Setiap item dalam angket disusun dengan menggunakan skala Likert, yang memungkinkan responden untuk memberikan penilaian terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kesadaran etika digital dan *civic behavior*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2022). Instrumen dalam penelitian ini, angket disebarkan kepada responden secara langsung maupun melalui

media digital menggunakan *Skala Likert* tiga tingkat, dengan pilihan jawaban yaitu Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Pernyataan-pernyataan penelitian yang harus dijawab oleh responden dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kesetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Penggunaan *Skala Likert* tiga tingkat dipilih karena dinilai efektif untuk menggambarkan kecenderungan sikap responden secara ringkas dan meminimalkan kebingungan dalam memilih jawaban. Selain itu, bentuk skala ini memudahkan analisis data karena setiap kategori jawaban dapat diberi skor dan diolah secara kuantitatif.

## **2. Lembar Pedoman wawancara**

Lembar pedoman wawancara digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan yang tidak didapatkan melalui angket. Lembar pedoman wawancara berisi panduan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian digunakan oleh pewawancara (penulis) untuk mengajukan pertanyaan kepada responden secara langsung. Pedoman wawancara ini disusun dengan tujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penulis terkait objek penelitian

## **3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas adalah proses untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga data yang diperoleh dari instrumen tersebut dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Validitas sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena menunjukkan derajat keakuratan instrumen terhadap konstruk atau variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2022), validitas adalah tingkat ketepatan antara data yang dikumpulkan oleh instrumen dan data yang seharusnya dikumpulkan. Artinya, suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur konsep atau variabel secara tepat sesuai dengan definisi operasionalnya.

Uji validitas dilakukan terhadap butir-butir angket yang mengukur dua variabel, yaitu kesadaran etika digital (variabel X) dan *civic behavior* (variabel Y). Teknik yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment*, yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara skor masing-masing item pernyataan dengan skor total variabel. Item dinyatakan valid apabila nilai korelasi  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel pada taraf signifikansi tertentu (misalnya  $\alpha = 0,05$ ). Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2019) yang menyatakan bahwa suatu item dinyatakan valid jika memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total.

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

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi person validitas
- X = Skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan
- Y = Skor tanggapan responden atas seluruh pertanyaan
- N = Banyaknya jumlah/subjek responden

(Sujarweni, 2012)

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji coba dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Adapun kriteria diterima atau tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Priyanto, 2008)

Berasakan nilai korelasi :

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

Berdasarkan signifikansi :

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

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat menghasilkan data yang konsisten dan stabil apabila diukur dalam kondisi yang serupa. Menurut Sugiyono (2017), suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil pengukuran yang relatif sama walaupun dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, yang diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 27. *Cronbach's Alpha* merupakan metode yang umum digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen berbentuk skala likert, karena dapat mengukur konsistensi internal antar item dalam satu konstruk variabel. Rumus *Cronbach's Alpha* yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas Umum

$k$  = Jumlah butir pertanyaan atau pernyataan

$\sum ab^2$  = Jumlah variabel pada butir

$\sigma 1^2$  = Variabel total

Menurut Sekara dalam Wibowo (2012) memaparkan bahwasannya kriteria penilaian uji reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai.

**Tabel 3. 3** Indeks Koefisiensi Reliabilitas

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

**Sumber :** Wibowo (2012)

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

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

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah sistematis dalam penelitian yang bertujuan untuk mengolah data mentah menjadi informasi bermakna, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan terhadap hipotesis atau permasalahan yang dikaji. Dalam konteks penelitian kuantitatif, analisis data melibatkan proses penyajian data, pengujian statistik, serta interpretasi hasil pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2022), analisis data merupakan aktivitas setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul, yang meliputi pengelompokan data berdasarkan kategori variabel, pengujian hipotesis, serta penarikan kesimpulan secara sistematis dan objektif. Dengan kata lain, analisis data tidak hanya menjadi

proses teknis penghitungan, tetapi juga menjadi sarana untuk memaknai realitas sosial berdasarkan hasil pengukuran instrumen.

### 1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis Distribusi Frekuensi merupakan teknik statistik deskriptif yang digunakan untuk mengelompokkan dan menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk yang sistematis, guna mempermudah pemahaman terhadap pola sebaran data. Menurut Sugiyono (2022), distribusi frekuensi adalah susunan data dalam bentuk tabel yang menunjukkan frekuensi atau jumlah kemunculan dari masing-masing kategori nilai yang diamati. Dalam konteks penelitian ini, analisis distribusi frekuensi digunakan untuk mengetahui persebaran tingkat kesadaran etika digital dan perilaku kewargaan (*civic behavior*) mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Lampung. Data dari angket yang diperoleh akan diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu, seperti tinggi, sedang, atau rendah, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan diagram agar mudah dianalisis. Hal ini sejalan dengan pendapat Nazir (2014), yang menyatakan bahwa distribusi frekuensi sangat berguna untuk menyajikan data mentah menjadi lebih terstruktur dan informatif, terutama sebagai langkah awal sebelum dilakukan analisis statistik inferensial lebih lanjut. Oleh karena itu, analisis ini penting untuk memberikan gambaran awal mengenai karakteristik responden dan kecenderungan jawaban mereka terhadap variabel-variabel penelitian. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dilakukan oleh Hadi dan Wahab (2021) dengan persamaan berikut ini :

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

Keterangan :

$I$  = Interval

$NT$  = Nilai Tertinggi

$NR$  = Nilai Terendah

$K$  = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus persentase sebagai berikut ini :

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

Keterangan :

$P$  = Besarnya persentase

$F$  = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

$N$  = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

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

76% - 100%	=	Baik
56% - 75%	=	Cukup
40% - 55%	=	Kurang Cukup
0% - 39%	=	Tidak Baik

(Arikunto, 2019).

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data variabel dalam penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Normalitas data sangat penting karena sebagian besar teknik statistik parametrik, termasuk analisis regresi linier, mensyaratkan data berdistribusi normal. Dalam konteks penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap variabel kesadaran etika digital dan *civic behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung untuk memastikan distribusi data tidak menyimpang secara signifikan dari kurva

normal. Dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *kolmogrove smirnov*, karena sampel yang digunakan merupakan mempunyai skala yang besar  $\geq 50$ . Berikut rumus uji *kolmogrove smirnov* :

$$D = [F_s(x) - F_t(x)] \max$$

Keterangan :

$F_s(x)$  = Distribusi frekuensi kumulatif sampel

$F_t(x)$  = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

Pedoman dalam pengambilan hasil akhir menggunakan uji *kolmogrove smirnov* adalah jika nilai *Sig* atau probabilitas ( $p$ )  $\geq 0,05$  data berdistribusi normal dan jika *Sig* atau probabilitas ( $p$ )  $\leq 0,05$  data berdistribusi tidak normal. Hal ini dilakukan untuk menentukan data statistik yang digunakan, jika data berdistribusi normal dapat digunakan metode statistik parametrik, sedangkan jika data tidak berdistribusi tidak normal maka dapat menggunakan metode nonparametrik (Sugiyono, 2008)

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok atau lebih memiliki kesamaan (homogen) atau tidak. Homogenitas data sangat penting karena merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, termasuk analisis regresi linier sederhana. Jika data tidak homogen, maka hasil analisis dapat menjadi bias dan kurang dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap variabel kesadaran etika digital dan civic behavior mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Uji homogenitas dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 27 menggunakan uji Levene. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*) adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig.  $\geq 0,05$  maka data dinyatakan homogen, artinya varians antar kelompok sama.
2. Jika nilai Sig.  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen, artinya varians antar kelompok berbeda.

Dengan demikian, melalui uji homogenitas ini dapat dipastikan bahwa data penelitian memiliki varians yang seragam, sehingga analisis regresi yang digunakan dalam penelitian dapat dijalankan secara lebih valid dan reliabel (Sugiyono, 2022).

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan penelitian kuantitatif, uji regresi linier sederhana digunakan sebagai teknik analisis untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Regresi linier sederhana dipilih karena penelitian ini hanya melibatkan dua variabel utama, yaitu kesadaran etika digital (variabel X) sebagai variabel independen dan *civic behavior* (variabel Y) sebagai variabel dependen. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kesadaran etika digital mahasiswa dapat memprediksi atau mempengaruhi perilaku kewargaan mereka. Dengan demikian, analisis ini tidak hanya mengidentifikasi adanya hubungan, tetapi juga memberikan ukuran kuantitatif dari pengaruh tersebut.

Menurut Sugiyono (2022), regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah positif atau negatif, serta untuk meramalkan nilai variabel terikat berdasarkan nilai variabel bebas. Dengan kata lain, model ini memungkinkan peneliti menjawab pertanyaan: “Apakah peningkatan kesadaran etika digital dapat meningkatkan *civic behavior* mahasiswa?”

Adapun rumus dasar dari *regresi linier* sederhana adalah :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

$Y$	= Subyek pada variabel dependent
$X$	= Prediktor
$a$	= Harga Y ketika harga $X = 0$ (Harga Konstanta)
$b$	= Koefiensi Regresi

(Sugiyono, 2019)

## H. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan suatu bentuk upaya mempersiapkan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis yang didalamnya meliputi adanya perencanaan, prosedur, sampai dengan pelaksanaan penelitian dilapangan. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan appa yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

### 1. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini peneliti mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya peneliti mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada tanggal 7 Mei 2025 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Drs. Berchah Pitoewas, M.H. dan pembimbing pembantu yaitu Nurhayati, S.Pd. M. Pd.

### 2. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 4361/UN26.13/PN.01.00/2025 pada tanggal 09 Mei 2025 Maka penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan dilokasi penelitian yaitu Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung Adapun maksud dilakukannya penelitian pendahuluan ini adalah untuk memperoleh data mengenai jumlah mahasiswa serta gambaran secara umum tentang berbagai

hal yang akan diteliti dalam penyusunan proposal penelitian. Penelitian ini ditunjang oleh beberapa literatur dan arahan dari dosen pembimbing.

### **3. Pengajuan Rencana Penelitian**

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur dalam memperoleh persetujuan untuk melaksanakan seminar proposal. Melalui beberapa tahapan yaitu dari adanya perbaikan proposal sampai dengan akhirnya proposal disetujui oleh Pembimbing II pada tanggal 29 Juli 2025 dan Pembimbing I pada tanggal 12 Agustus 2025. Lalu, seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2025 Adapun tujuan dari diadakan nya seminar proposal tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi. Setelah selesai melaksanakan seminar proposal, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari dosen pembahas.

### **4. Penyusuna Alat Pengumpulan Data**

Peneliti menggunakan angket sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Kemudian angket diberikan kepada seluruh responden yang berjumlah 76, dalam rangka penyusunan angket tersebut, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi angket tentang Pengaruh Kesadaran Etika Digital Terhadap *Civic Behavior* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.
- b. Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Pengaruh Kesadaran Etika Digital Terhadap *Civic Behavior* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.
- c. Mengkonsultasikan angket ke Pembimbing I dan Pembimbing II. setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan pembimbing II Kemudian mengadakan uji coba kepada sepuluh orang responden diluar dari sampel yang sebenarnya.

#### **I. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan nomor surat 14192/UN26.13/PN.01.00/2025 yang ditunjukkan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Setelah mendapatkan surat pengantar dari Dekan, kemudian peneliti mengadakan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2025, dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba angket kepada 25 responden diluar sampel yang sebenarnya. Pada penelitian ini dilakukan uji coba yaitu uji coba validitas dan uji coba reliabilitas.

### 1. Uji Coba Validitas Angket

Uji validitas angket yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan terlebih dahulu menyebarkan angket dengan mengujinya kepada 25 mahasiswa di luar sampel yang sebenarnya. Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel X yaitu Kesadaran Etika Digital dan variabel Y yaitu *Civic Behavior*. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0.05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 29.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 25 orang responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 4** Hasil Uji Validitas Agket Kesadaran Etika Digital (Variabel X) Kepada 25 Responden di Luar Sampel

Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Signifikansi	Keputusan
X1	0,416	0,396	0,039	VALID
X2	0,316	0,396	0,124	TIDAK VALID
X3	0,322	0,396	0,117	TIDAK VALID
X4	0,156	0,396	0,456	TIDAK VALID
X5	0,514	0,396	0,009	VALID
X6	0,283	0,396	0,170	TIDAK VALID
X7	0,427	0,396	0,033	VALID
X8	0,259	0,396	0,210	TIDAK VALID

X9	0,612	0,396	0,001	VALID
X10	0,138	0,396	0,510	TIDAK VALID
X11	0,258	0,396	0,212	TIDAK VALID
X12	0,406	0,396	0,043	VALID
X13	-0,092	0,396	0,664	TIDAK VALID
X14	0,838	0,396	<0,001	VALID
X15	0,749	0,396	<0,001	VALID
X16	0,831	0,396	<0,001	VALID
X17	0,829	0,396	<0,001	VALID
X18	0,831	0,396	<0,001	VALID
X19	0,666	0,396	<0,001	VALID
X20	0,838	0,396	<0,001	VALID
X21	0,743	0,396	<0,001	VALID
X22	0,829	0,396	<0,001	VALID
X23	0,831	0,396	<0,001	VALID
X24	0,831	0,396	<0,001	VALID

Sumber: Analisis Data Uji Coba Instrumen Penelitian Angket (Uji Validitas) Menggunakan Bantuan Program SPSS Versi 29.

Hasil perhitungan data dengan menggunakan program SPSS versi 29, maka untuk angket variabel kesadaran etika digital (variabel X), diperoleh item yang valid sebanyak 16 item dan 8 item yang tidak valid dari pernyataan yang sudah dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk digunakan dalam memperoleh data selama penelitian, sedangkan untuk item yang tidak valid tidak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini agar data yang diperoleh tetap akurat dan tidak bias. Dengan demikian, instrumen angket pada variabel X telah melalui proses validasi dan layak digunakan untuk pengumpulan data utama dalam penelitian ini.

**Tabel 3. 5** Hasil Uji Validitas Agket *Civic Behavior* (Variabel Y)

Kepada 25 Responden di Luar Sampel

Item	rhitung	rtabel	Signifikansi	Keputusan
Y1	0,471	0,396	0,017	VALID
Y2	0,463	0,396	0,020	VALID
Y3	0,120	0,396	0,566	TIDAK VALID
Y4	0,289	0,396	0,161	TIDAK VALID
Y5	0,603	0,396	0,001	VALID
Y6	0,764	0,396	<0,001	VALID

Y7	0,723	0,396	<0,001	VALID
Y8	0,607	0,396	0,001	VALID
Y9	0,642	0,396	<0,001	VALID
Y10	0,609	0,396	0,001	VALID
Y11	0,612	0,396	0,001	VALID
Y12	0,658	0,396	<0,001	VALID
Y13	0,638	0,396	<0,001	VALID
Y14	0,785	0,396	<0,001	VALID
Y15	0,527	0,396	0,007	VALID
Y16	0,541	0,396	0,005	VALID
Y17	0,547	0,396	0,005	VALID
Y18	0,672	0,396	0,001	VALID
Y19	0,551	0,396	0,004	VALID
Y20	0,470	0,396	0,018	VALID
Y21	0,348	0,396	0,088	TIDAK VALID
Y22	0,551	0,396	0,004	VALID

Sumber: Analisis Data Uji Coba Instrumen Penelitian Angket (Uji Validitas) Menggunakan Bantuan Program SPSS Versi 29.

Hasil perhitungan data dengan menggunakan program SPSS versi 29, maka untuk angket variabel *civic behavior* (variabel Y), diperoleh item yang valid sebanyak 19 item dan 3 item yang tidak valid dari pernyataan yang sudah dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk digunakan dalam memperoleh data selama penelitian, sedangkan untuk item yang tidak valid tidak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini agar data yang diperoleh tetap akurat dan tidak bias. Dengan demikian, instrumen angket pada variabel Y telah melalui proses validasi dan layak digunakan untuk pengumpulan data utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan SPSS versi 29, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 35 item pernyataan dari 46 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk digunakan dalam memperoleh data selama penelitian, sedangkan untuk 11 item pernyataan yang tidak valid cukup diabaikan karena item yang valid sudah mewakili seluruh indikator,

sehingga data yang diperoleh tetap akurat, bebas dari bias, dan dapat menjadi dasar yang kuat bagi kesimpulan penelitian ini.

## 2. Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dari data hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan bantuan Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25. Adapun langkah langkah dalam menghitung reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 25 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) Analyze >> Scale >> Reliability Analysis, (3) masukkan nomer item yang valid ke dalam kotak items, skor total tidak diikuti: (4) Statistics, pada kotak dialog Descriptives for klik Scale if item deleted >> Continue >> OK. Output hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran. Penelitian dianggap atau dinyatakan valid apabila suatu instrumen memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan apabila uji reliabilitas 0,7 maka dapat diterima dan apabila diatas 0.8 adalah baik. Hasil uji coba angket dari variabel X yang telah diisi oleh sepuluh responden diluar sampel, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 6** Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Seluruh Respinden Diluar Sampel

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.947	16

*Sumber : Hasil dari uji angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha.*

Hasil dari angket/kuisisioner dapat dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0.6. Dengan demikian angket yang dipakai dalam penelitian ini

sudah dapat dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 menunjukkan hasil akhirnya untuk variabel X nya adalah 0,947 dengan jumlah 28 item pernyataan sehingga dapat dinyatakan bahwa angket dari variabel X memiliki kriteria yang tinggi.

**Tabel 3. 7** Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Seluruh Responden Diluar Sampel

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.904	19

*Sumber : Hasil dari uji angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha.*

Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuisisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 pada variabel Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,904. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari hasil minimal 0,6 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 29 item yang dikatakan valid sehingga dapat pula dinyatakan bahwa angket dari variabel Y masuk ke dalam nilai interval 0,60-0,799 termasuk memiliki kriteria tinggi.

Oleh karenanya, berdasarkan hasil perhitungan dua angket diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk angket Kesadaran Etika Digital diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,947 ( $0,75 > 0,6$ ) dari 16 item pernyataan yang valid dan dapat dikategorikan memiliki kriteria yang tinggi. Kemudian untuk angket *Civic Behavior* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,904 ( $0,75 > 0,6$ ) dari 19 item pernyataan yang valid dan dapat dikategorikan memiliki kriteria yang tinggi. Dengan demikian 16 item pernyataan dari variabel X dan 19 item pernyataan dari variabel Y dapat dinyatakan valid dan dapat

dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah baik bahkan dalam angket peneliti kedua variabel dinyatakan tinggi atau secara singkat dinyatakan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian.

#### **J. Pelaksanaan Penelitian**

Setelah menerima surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor : 14192/UN26.13/PN.01.00/2025 pada tanggal 11 November 2025 peneliti melakukan penelitian di Program Studi PPKn Universitas Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 20 November 2025 – 15 Desember 2025

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan, disimpulkan bahwasannya kesadaran etika digital berpengaruh terhadap *civic behavior* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi 0,004 ( $<0,05$ ) sehingga hipotesis diterima. Besarnya pengaruh kesadaran etika digital ditunjukkan oleh nilai  $R_{Square}$  berpengaruh sebesar 0,109 atau 10,9%, sedangkan 89,1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa faktor lingkungan sosial, tekanan teman sebaya, serta kondisi emosional masing-masing individu juga memengaruhi *civic behavior*. Meskipun besarnya pengaruh kesadaran etika digital tergolong kecil, sikap kesadaran etika digital tetap diperlukan karena memiliki peran dalam membantu mahasiswa dalam kesadaran privasi digital, kepatuhan aturan digital, berkomunikasi digital dengan baik, serta selektif dan kritis sebelum membagikan konten.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kesadaran etika digital merupakan fondasi yang penting namun tidak berdiri sendiri dalam membentuk perilaku kewarganegaraan mahasiswa. Keberadaan pengaruh positif ini menunjukkan bahwa penguatan karakter berbasis etika di ruang digital adalah strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas partisipasi publik mahasiswa PPKn. Meskipun faktor-faktor luar memiliki andil yang lebih besar, namun etika digital tetap menjadi kompas moral yang memastikan mahasiswa tetap berada pada koridor tanggung jawab sosial.

## B. Saran

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

### 1. Bagi Universitas

Bagi universitas diharapkan dapat terus mendukung terciptanya lingkungan kampus yang sadar etika digital melalui berbagai kegiatan kemahasiswaan. Penguatan karakter digital ini penting dilakukan agar seluruh civitas akademika dapat terhindar dari dampak negatif penyalahgunaan teknologi dan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kesantunan.

### 2. Bagi Program Studi PPKn Universits Lampung

Bagi Program Studi PPKn disarankan untuk menciptakan ruang-ruang diskusi atau forum literasi digital yang bersifat aplikatif bagi mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa dalam merespons isu-isu viral secara etis, sehingga mahasiswa PPKn tidak hanya memiliki pemahaman teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan nyata dalam menunjukkan perilaku kewargaan yang positif di berbagai platform media sosial.

### 3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan lebih bijak dan berhati-hati dalam beraktivitas di dunia maya. Mengingat status sebagai mahasiswa PPKn, sangat penting untuk selalu menjaga etika, tidak mudah terpancing emosi dalam perdebatan digital, serta mampu menjadi contoh yang baik bagi lingkungan sekitar dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi Peneliti Selanjutnya Mengingat hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontribusi kesadaran etika digital terhadap *civic behavior* adalah sebesar 10,9%, maka peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih dalam 89,1% faktor lain yang belum terungkap dalam penelitian ini. Peneliti menyarankan agar penelitian mendatang dapat mengeksplorasi variabel-variabel seperti literasi politik, regulasi emosi,

serta pengaruh anonimitas ruang digital yang secara teoretis memiliki keterkaitan erat dengan perilaku kewargaan mahasiswa di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Adha, M., Yanzi, H., & Nurmalisa, Y. 2018. The improvement of student intellectual and participatory skill through project citizen model in civic education classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3(1), 39-49.
- Ajzen, I. 1991. The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Alhabash, M., Baek, J., Cunningham, C., & Hagerstrom, A. 2015. To comment or not to comment?: How virality, arousal level, and comment tone predict liking, sharing, and commenting on news story posts on Facebook. *Computers in Human Behavior*, 51, 296–302. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.066>
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ed.). Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2024. *Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. <https://apjii.or.id/>
- Astin, A. W. 1993. *What matters in college? Four critical years revisited*. Jossey-Bass.
- Baron, R. A. 2010. *Psychology* (5th ed.). Pearson Education.
- BrightPath Behavioral Health. 2025. *Cyberbullying and teenage mental health in the U.S*. Retrieved from
- Castells, M. 2010. *The rise of the network society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Choi, M. 2016. A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the Internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565–607.
- Dalton, R. J. 2017. *The good citizen: How a younger generation is reshaping American politics*. CQ Press.

- Dahl, R. A. 1998. *On democracy*. Yale University Press.
- Digitalkreasi, & Deloitte. 2020. *Digital literacy framework Indonesia*.
- Ekström, M. 2019. The participatory turn in news journalism: Guarding democracy or populism? *Journal of Language and Politics*, 18(2), 169–188.
- Friggeri, A., Adamic, L. A., Eckles, D., & Cheng, J. 2014. Rumor cascades. In *Proceedings of the Eighth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media* (pp. 101–110). <https://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM14/paper/view/8122>
- Frison, E., & Eggermont, S. 2016. Exploring the relationships between different types of Facebook use, perceived online social support, and adolescents' depressed mood. *Social Science Computer Review*, 34(2), 153–171. <https://doi.org/10.1177/0894439314567449>
- Fuchs, C. 2021. *Social media: A critical introduction* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Galston, W. A. 2018. Civic education in the age of political polarization. *Social Education*, 82(6), 298–303.
- Hadi, S., & Wahab, A. 2021. *Statistik Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Hargittai, E., & Litt, E. 2011. The tweet smell of celebrity success: Explaining variation in Twitter adoption among a diverse group of young adults. *New Media & Society*, 13(5), 824–842.
- Haryanto, T., & Sari, D. P. 2023. Etika dan keamanan data pribadi di era digital. *Jurnal Etika Digital*, 5(2), 101–112.
- Hidayati, N., et al. 2022. Hubungan kesadaran etika digital dengan perilaku sosial mahasiswa di era media sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(2), 100–115.
- Hurlock, E. B. 2011. *Psikologi perkembangan*. Erlangga.
- Hoskins, B., & Kerr, D. 2021. *A framework for the development of civic competence in the European Union context*. European Commission.
- Hsu, Y.-C., Ching, Y.-H., & Grabowski, B. 2018. Web 2.0 applications and practices for learning through collaboration. *Educational Technology & Society*, 21(4), 139–151.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. 2016. Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079.
- Komnas Perempuan. 2020. *Catatan Tahunan Tentang Kekerasan Berbasis Gender 2020*.

- Katadata Insight Center, & Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2020. *Status literasi digital Indonesia 2020*.
- Kominfo Republik Indonesia, & Katadata Insight Center. 2020. *Survei literasi digital Indonesia*.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. 2021. Etika komunikasi digital generasi muda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 123–135.
- Kusumastuti, A. 2021. Pendidikan kewarganegaraan dan civic behavior mahasiswa. *Jurnal PPKn*, 9(2), 89–100.
- Kusumastuti, A., Sari, D., & Pratama, R. 2021. Civic engagement mahasiswa PPKn. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 13(1), 22–35.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. 2017. Social networking sites and addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(3), 1–15.
- Lee, S., & Kim, J. 2020. Digital literacy and civic participation of Korean youth. *Journal of Youth Studies*, 23(5), 618–634. <https://doi.org/10.1080/13676261.2019.1647771>
- Mardiana, H., Wulandari, R., & Prasetyo, D. 2020. Penerapan pelatihan etika digital untuk meningkatkan partisipasi sosial mahasiswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 50–59.
- Martin, C. 2020. Digital ethics: A values system for the digital age. *Journal of Information Ethics*, 29(1), 45–57. <https://doi.org/10.3172/JIE.29.1.45>
- McFarland, D. A., & Thomas, R. J. 2020. Social networks and civic engagement: The importance of social context. *American Sociological Review*, 85(3), 443–470.
- Mihaila, R. 2022. *Civic expression in digital times: Social media and youth political engagement*. *Media and Communication*, 10(1), 147–158. <https://doi.org/10.17645/mac.v10i1.4765>
- Mulyani, R., & Astuti, D. 2021. Pengaruh pendidikan etika digital terhadap civic engagement mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegaraan*, 11(3), 203–215.
- Nazir, M. 2014. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nasrullah, R., Pratama, A., & Widodo, S. 2024. Jejak digital dan privasi. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(1), 1–13.
- Nurhayati, V. 2017. PENGEMBANGAN PERANGKAT BLENDED LEARNING BERBASIS LMS DENGAN PENDEKATAN ILMIAH PADA MATERI FLUIDA DINAMIS.

- Nurmalisa, Y., & Adha, M. M. 2016. Peran lembaga sosial terhadap pembinaan moral remaja di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 64-71.
- Nurmalisa, Y., Sunyono, S., & Yulianti, D. 2023. An integrative review: Application of digital learning media to developing learning styles preference. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(1), 187-194.
- Neuman, W. L. 2014. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed.). Pearson Education.
- Norris, P. 2020. *Democratic deficits: Critical citizens revisited*. Cambridge University Press.
- Pradana, Y., Lestari, S., & Hakim, A. 2023. Etika digital dan civic behavior. *Jurnal Civic Education*, 8(2), 140–152.
- Priyanto, D. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Mediakom.
- Print, M. 2019. *Civic education and youth participation*. Routledge.
- Print, M., & Lange, D. 2013. Civic education and civic behavior. *Educational Research*, 55(3), 299–315.
- Putnam, R. D. 2000. *Bowling alone*. Simon & Schuster.
- Putri, D. S., & Yanzi, H. 2020. Analisis kepekaan sosial generasi (z) di era digital dalam menyikapi masalah sosial. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 17-23.
- Putri, D. S., & Adha, M. M. 2020. The problems of implementing blended learning class in civic education students, University of Lampung. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3D), 106-114.
- Reuters. 2025. Indonesia considers minimum age requirement for social media use. <https://www.reuters.com/technology/indonesia-social-media-age-requirement-2025/>
- Riduan, & Akdon. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.
- Ribble, M. 2012. *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). ISTE.
- Sari, M., & Sugandi, A. 2022. Perilaku etis mahasiswa. *Jurnal Sosial Humaniora*, 10(2), 201–213.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ed. ke-3). Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. 2022. *Metodologi penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Setiawan, D., & Fauzi, M. 2023. Tantangan etika digital mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 33–45.
- Septiani, R. 2026. *Pengaruh Peer Group terhadap Karakter Digital pada Siswa Universitas Medan Area*.
- Shina, H., Lee, J., & Park, S. 2021. Digital responsibility and youth. *Computers in Human Behavior*, 120, 106759.
- Solihatini, E. 2024. Pendidikan kewarganegaraan dan karakter. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 13(1), 1–12.
- Azzahra, A. S., Sitinjak, N., Kusuma, F. A., Sherlyana, N. P., & Susilo, S. 2025. Stigma Dan Realita: Diskriminasi Waria Di Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1355-1364.
- Taddeo, M., & Floridi, L. 2016. The debate on the moral responsibilities of online service providers. *Science and Engineering Ethics*, 22(6), 1575–1603.
- Tarsidi, D., Rahmawati, E., & Nugroho, A. 2023. Civic behavior mahasiswa digital. *Jurnal PPKn*, 11(2), 75–88.
- Torney, J., Amadeo, J., & Richardson, W. 2020. *Civic education across countries*. IEA.
- UNESCO. 2015. *Global citizenship education: Topics and learning objectives*.
- UNESCO. 2024. *Digital literacy and responsibility for youth*.
- Verba, S., Schlozman, K. L., & Brady, H. E. 2020. *Voice and equality: Civic voluntarism in American politics*. Harvard University Press.
- Westheimer, J., & Kahne, J. 2004. What kind of citizen? The politics of educating for democracy. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237–269.
- Wibowo, S. 2012. *Analisis Statistik untuk Ilmu Sosial*. Rajawali Pers.
- Zubair, A., Rahmatullah, R., & Fadillah, N. 2019. Integrasi etika digital dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan civic behavior mahasiswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 56–70.
- Zubaedi. 2012. *Pendidikan berbasis masyarakat*. Pustaka Pelajar