

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

Indah Septia Lestari<sup>1</sup>, Devi Sutrisno Putri<sup>2</sup>, Nurhayati<sup>3</sup>, Yunisca Nuralisa<sup>4</sup>, Fitra  
Endi Fernanda<sup>5</sup>

PPKn FKIP Universitas Lampung

<sup>1</sup>indahseptialestari249@gmail.com, <sup>2</sup>devi.sutrisnoputri@fkip.unila.ac.id,

<sup>3</sup>nurhayati.1992@fkip.unila.ac.id, <sup>4</sup>yunisca.nuralisa@fkip.unila.ac.id,

<sup>5</sup>fitraendi.37@fkip.unila.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aimed to determine the effect of digital citizenship on the digital ethics of eleventh-grade students at MAN 2 Bandar Lampung. The study employed a descriptive method with a quantitative approach. The research sample consisted of 76 students selected through random sampling. Data were collected using questionnaires and interviews, while data analysis was conducted using simple linear regression analysis. The results showed that digital citizenship had a positive and significant effect on digital ethics, accounting for 42.0%. This effect occurred because students who possessed good digital citizenship tended to be more responsible in interacting and communicating in digital spaces. Students with good digital citizenship were found to have good digital ethics as well, enabling them to demonstrate positive actions or activities in digital environments, such as providing valid information, avoiding hate speech, refraining from insulting others, and maintaining the good reputation of others on social media. Digital citizenship among students was proven to contribute to the strengthening of ethical digital behavior, particularly in communication and interaction within digital spaces or social media.*

**Keywords:** *Digital Citizenship, Digital Ethics, Students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *digital citizenship* terhadap etika digital peserta didik kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 76 peserta didik yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan wawancara serta analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital citizenship* berpengaruh positif dan signifikan terhadap etika digital sebesar 42,0%. Pengaruh tersebut dapat terjadi karena peserta didik yang memiliki *digital citizenship* yang baik cenderung lebih bertanggung jawab dalam berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital. Peserta didik yang memiliki kewarganegaraan digital yang baik maka akan memiliki etika digital yang baik pula, sehingga peserta didik dapat memberikan tindakan ataupun aktivitas positif di ruang digital, meliputi pemberian informasi yang valid, menghindari ujaran kebencian, tidak melakukan penghinaan, serta menjaga nama baik orang lain di media sosial. *Digital citizenship* pada peserta didik akan berkontribusi kepada penguatan perilaku digital yang beretika khususnya saat berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital atau media sosial.

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

### **A. Pendahuluan**

Media sosial sebagai platform interaksi sosial di ruang digital hakikatnya merupakan produk dari era digital dalam bidang komunikasi, di mana platform media sosial seperti *WhatsApp, Instagram, TikTok, Telegram, X* atau *Twitter* tidak hanya sekedar tempat berbagi konten foto atau video, tetapi juga membentuk ruang interaksi dan komunikasi tanpa batas waktu dan jarak. Media sosial dapat menjadikan manusia agar saling terhubung secara instan, memperluas jaringan sosial, dan membangun komunitas daring atau tujuan bersama (Mulyono, 2021). Berdasarkan *We Are Social* (2024), pengguna teknologi digital atau gadget menunjukkan bahwasannya paling banyak mengakses media sosial di Indonesia diantaranya *WhatsApp* 90,9%, *Instagram* 85,3%, *TikTok* 73,5%, *Telegram* 61,3% dan *X* atau *Twitter* 57,5% menunjukkan bahwa usia remaja menjadi pengguna dominan, hal ini juga didukung oleh data survei APJII (2024), menyebutkan bahwa kelompok usia remaja memiliki akses gadget atau internet tertinggi yakni sekitar 91%

dan mayoritas aktivitasnya adalah menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

Salah satu aspek atau tindakan yang perlu diterapkan oleh mereka sebagai pengguna gadget dalam berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital ialah menerapkan aspek etika. Etika menurut Qorib & Zaini (2020), ialah sebagai ilmu yang mempelajari adat kebiasaan, termasuk didalamnya mengandung nilai dan norma yang menjadi pegangan hidup seseorang atau sekelompok orang bagi pengaturan, sedangkan etika di era digital atau etika digital adalah pedoman norma yang membimbing interaksi di ruang digital, seperti penghormatan terhadap privasi, menghindari cyberbullying, dan memahami batas perilaku yang dapat diterima dalam lingkungan digital (Jones & Mitchell, 2016). Idealnya, seseorang yang memiliki etika digital di dalam kehidupannya akan berperilaku etis dan menerapkan berbagai prinsip seperti menerapkan prinsip kesadaran yaitu bertindak dengan niat dan tujuan yang jelas misalnya memastikan bahwa informasi yang dibagikan

adalah benar dan tidak menimbulkan kebingungan. Lalu menekankan pentingnya integritas yakni menjaga kejujuran, menghindari perilaku yang merugikan seperti plagiarisme, disinformasi dan menurunnya kepedulian sosial.

Etika digital sebagai pondasi moral bagi kelangsungan interaksi digital yang sehat dan bermakna pada dasarnya memiliki aturan-aturan dalam membatasi hal yang tidak boleh dilakukan oleh usia remaja. Batasan hal yang tidak boleh dilakukan itu ialah menyebarkan informasi yang mengandung kekerasan sehingga melanggar Pasal 28 ayat 2 UU ITE mengenai larangan menyebarkan informasi elektronik yang menyebarkan rasa kebencian atau permusuhan. Pengguna gadget bagi usia remaja dilarang berkomentar negatif dan menjelek-jelekkan individu sehingga melanggar Pasal 45A ayat 2 UU ITE. Kenyataannya, larangan yang diatur oleh perundang-undangan tersebut masih banyak dilanggar oleh remaja berdasarkan hasil laporan *Microsoft Digital Civility Index (2020)*, Indonesia menduduki peringkat terendah di Asia Tenggara yaitu peringkat 29 dari 32 negara dalam hal kesopanan digital, menunjukkan

perilaku negatif seperti komentar kasar, hoaks, ujaran kebencian, dan pelanggaran privasi masih marak terjadi.

Banyaknya perilaku negatif dalam menggunakan teknologi digital yaitu gadget yang dilakukan oleh anak usia remaja 13–19 tahun pada saat mengakses media sosial menunjukkan bahwa aspek dari etika digital masih belum diterapkan dengan maksimal, namun di MAN 2 Bandar Lampung pembentukan etika digital dalam berinteraksi dan berkomunikasi di media sosial telah menjadi bagian dari proses kegiatan pembelajaran karakter melalui pendidikan Pancasila. Meskipun demikian, sebaik-baiknya pembelajaran dalam membentuk etika digital pada peserta didik, nyatanya dalam praktik kehidupan sehari-hari masih terdapat sebagian peserta didik yang menunjukkan etika digital yang kurang baik. Hal ini ditandai dengan adanya perilaku peserta didik yang masih menggunakan bahasa yang kasar, menunjukkan respon digital yang kurang sopan, dan komentar yang berisikan tentang penghinaan di media sosial.

Kondisi tersebut mencerminkan bahwa meskipun

pemahaman etika digital yang telah diberikan kepada peserta didik dapat berjalan dengan baik, tetapi pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Oleh karena itu, peserta didik masih diperlukan bimbingan dan arahan yang lebih baik lagi untuk membentuk etika digital dalam berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital. Etika digital tersebut hakikatnya dapat diterapkan menjadi lebih baik melalui kewarganegaraan digital atau *digital citizenship*. Kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* adalah kompetensi dalam penggunaan teknologi digital yang aman dan tanggung jawab serta produktif di ruang digital. Kewarganegaraan digital pada dasarnya memiliki unsur-unsur dalam membentuk warga negara digital yakni hak dan tanggung jawab digital, komunikasi digital, akses digital serta literasi digital (Mike Ribble, 2017).

Warga digital yang kritis dan berintegritas hakikatnya dapat terwujud dari hasil keterampilan unsur-unsur kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* yang memfokuskan kepada konsep pembentukan lingkungan digital yang aman sekaligus bermanfaat dalam

meningkatkan kualitas interaksi antar penggunaannya di ruang digital. Kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* bertujuan untuk membentuk penggunaannya agar lebih aktif dan positif dalam komunitas ruang digital atau daring sekaligus dapat berpartisipasi secara bijak di ranah digital (Suprayitno & Wahyudi, 2020). Seorang individu yang dapat memahami kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* dengan baik pada dasarnya dapat menerapkan komunikasi digital, akses digital serta literasi digital. *Digital citizenship* dengan unsur-unsur tersebut sangat diperlukan dalam membentuk etika digital peserta didik yang kurang baik menjadi lebih baik saat berinteraksi dan berkomunikasi di ruang digital.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian deskriptif (*descriptive research*) ditunjukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena secara apa adanya. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan dari satu variabel dengan variabel lainnya melalui angka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh *Digital Citizenship* terhadap Etika Digital Peserta Didik di MAN 2 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling* yaitu sampel acak sehingga peneliti memberikan hak kepada peserta didik kelas IX di MAN 2 Bandar Lampung untuk memperoleh kesempatan menjadi sampel yakni berjumlah 76.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Etika digital dalam berkomunikasi dan berinteraksi di media sosial hakikatnya adalah kesadaran tindakan atau perilaku individu di ruang digital agar tetap bertanggung jawab dan saling menghormati. Etika digital menjadi kebutuhan utama karena interaksi individu dapat berlangsung tanpa mengalami tatap muka secara langsung. Menurut Deloitte (2019), etika digital ialah sebagai pedoman atau aturan perilaku yang mengatur cara individu dalam menyadari dan menyesuaikan diri di ruang digital serta kesadaran untuk menerapkan interaksi dan komunikasi di ruang digital. Kewarganegaraan digital atau

*digital citizenship* adalah konsep yang menggambarkan cara individu agar dapat berperilaku secara aman dan bertanggung jawab saat menggunakan teknologi digital khususnya media sosial. Media sosial sebagai ruang berinteraksi dan berkomunikasi hakikatnya menjadi ruang utama penerapan prinsip kewarganegaraan digital, di mana dalam praktiknya *digital citizenship* menuntut mereka agar menghormati orang lain, menjaga privasi dan menggunakan informasi secara jujur serta bertanggung jawab.

*Digital citizenship* tersebut dapat terdiri dari akses digital yang mengacu pada kemampuan individu dalam memperoleh dan menggunakan teknologi digital secara setara dan adil. Akses terhadap teknologi digital menuntut adanya partisipasi aktif seluruh lapisan masyarakat karena fondasi utama dari digital citizenship adalah tersedianya peluang yang sama bagi setiap individu untuk memanfaatkan teknologi secara merata. Akses digital memungkinkan warga digital terlibat secara penuh dalam aktivitas daring, termasuk komunikasi dan interaksi melalui media sosial. Ketimpangan akses digital dapat menimbulkan

kesenjangan digital yang berdampak pada terbatasnya partisipasi individu di ruang digital. Sebanyak 77,6% berada pada kategori baik. Hal ini disebabkan oleh kepemilikan perangkat digital pribadi dengan spesifikasi yang telah memadai. Hal ini dikarenakan terdapat kemudahan dalam mengakses berbagai platform media sosial, serta dukungan jaringan internet yang relatif stabil baik di rumah maupun di sekolah.

Unsur lainnya seperti komunikasi digital, merupakan penggunaan teknologi digital untuk bertukar pesan secara aman dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai wujud perilaku warga digital yang memahami hak dan kewajiban di ruang digital. Sebanyak 56,5% yang dikategorikan baik, menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang kuat dalam menjaga aturan berkomunikasi di ruang digital. Hal ini ditandai dengan kebiasaan berpikir dua kali sebelum mengirim pesan atau komentar, menghindari pengiriman spam, dan mampu memberikan respons yang relevan sesuai dengan topik yang dibahas.

Unsur literasi digital, yakni kemampuan dalam menggunakan

teknologi yang berkaitan kepada pemikiran kritis terhadap keterampilan dalam memahami informasi dan mencari informasi di ruang digital. Sebanyak 56,5% berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Kategori baik ini ditandai dengan adanya kemampuan peserta didik dalam mencari dan menemukan informasi digital secara mandiri, memahami isi dan konteks informasi yang diperoleh, dan mampu memanfaatkan informasi tersebut untuk tujuan yang positif, seperti menunjang proses pembelajaran, memperluas wawasan, dan mendukung aktivitas akademik. Hal ini terjadi karena peserta didik telah memiliki kesadaran kritis terhadap informasi digital serta mampu menggunakan berbagai platform media sosial secara adaptif dan bertanggung jawab.

Melalui unsur-unsur kewarganegaraan digital tersebut hakikatnya sangat berhubungan kepada tindakan individu dalam memberikan informasi yang valid, dimana sebanyak 65,7% berada pada kategori baik. Capaian ini ditandai oleh kemampuan peserta didik dalam

memeriksa sumber informasi secara menyeluruh dan mendalam, memastikan kejelasan serta keterbacaan pesan, dan menghindari penyebaran informasi yang tidak lengkap atau tidak jelas kebenarannya. Kemudian mengacu juga kepada aktivitas individu dalam memberikan komentar yang tidak menimbulkan kebencian sebanyak 53,9%. Hal ini ditandai oleh kemampuan peserta didik dalam menghindari ujaran kebencian, menjaga sikap saling menghargai terhadap keberagaman dan membangun suasana komunikasi yang positif di media sosial. Peserta didik pada kategori ini cenderung menggunakan bahasa yang tidak menyerang identitas tertentu serta lebih mengedepankan komentar yang bersifat positif atau baik. Hal tersebut terjadi karena adanya pemahaman yang baik pada peserta didik mengenai pentingnya toleransi dan kesadaran bahwa komentar di ruang digital memiliki dampak sosial yang meluas. Lalu tindakan tidak menyerang nama baik orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menerapkan sikap menghindari fitnah, menghargai privasi orang lain, serta menjaga

nama baik individu di ruang digital. Hal ini juga ditandai dengan kehati-hatian dalam membagikan informasi, kebiasaan memeriksa kebenaran sumber dan kesadaran untuk tidak mengungkap informasi pribadi yang bukan menjadi konsumsi publik. Peserta didik juga cenderung mempertimbangkan dampak sosial dari setiap tindakan. Aktivitas yang mengarah kepada tidak untuk melakukan penghinaan juga telah sesuai oleh kemampuan peserta didik dalam mengelola emosi, memahami tindakan berkomunikasi di ruang digital, dan adanya kesadaran untuk menjaga kenyamanan serta kehormatan pengguna lain di media sosial. Hal ini ditandai oleh perilaku konsisten dalam menghindari ejekan, tidak menggunakan kalimat provokatif, dan menolak serta tidak terlibat dalam praktik perundungan digital. Peserta didik pada kategori ini cenderung lebih selektif dalam berkomentar, menggunakan bahasa yang santun dan mempertimbangkan dampak sosial sebelum mengunggah atau menanggapi suatu komentar atau pesan.

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu diketahui bahwa

nilai *hitung* sebesar 53,504 dengan tingkat signifikasi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara *digital citizenship* terhadap etika digital.

**Tabel 1. Hasil Uji Regresi**

Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
110,223	1	110,223	53,504	<,001 <sup>b</sup>
152,448	74	2,060		
262,671	75			

Hasil uji regresi linear sederhana pada penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif dengan nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 18,780 dan koefisien regresi  $b$  sebesar 0,536. Variabel  $Y$  dengan 0,536 menunjukkan adanya pengaruh antara kedua variabel, artinya semakin tinggi skor tingkat *digital citizenship*, maka semakin tinggi pula etika digital yang dimiliki oleh peserta didik. Besarnya pengaruh dapat ditentukan melalui koefisien determinasi yang diperoleh melalui perhitungan regresi linier ( $R^2$  atau  $R^2$  square). Perhitungan  $R^2$  untuk menentukan koefisiensi determinasi pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27. Berdasarkan pengujian uji regresi linear sederhana pada tabel *model summary* diketahui bahwa diperoleh

koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,420. Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh koefisien determinasi ( $R^2 \times 100\%$ ) sebesar 42,0% yang menunjukkan besarnya pengaruh *digital citizenship* dalam kategori sedang terhadap etika digital.

**Tabel 2. Model Summary**

R Square	Adjusted R Square
,420	,412

Faktor lain yang dapat menyebabkan etika digital dapat terbentuk menurut Adelia Septiani, dkk (2024), etika digital remaja dapat dipengaruhi oleh lingkungan interaksi yang mereka temui di media sosial. Media sosial menjadi tempat baru bagi peserta didik untuk melihat, meniru, dan belajar cara orang lain berbicara atau bersikap serta berinteraksi secara virtual (Adha, M., dkk, 2021). Semakin sering peserta didik mengakses media sosial, semakin besar pula pengaruh interaksi tersebut terhadap cara mereka berperilaku. Jika mereka terlalu sering aktif secara *online*, mereka bisa terbiasa mengikuti gaya komunikasi yang populer atau sedang berlangsung di media sosial, meskipun tidak selalu benar. Kebiasaan itu bisa membentuk etika digital secara perlahan, karena

peserta didik cenderung meniru apa yang sering dilihat dan dilakukan berulang-ulang. Saat intensitas penggunaan tinggi, standar sopan santun di dunia digital juga bisa ikut berubah sesuai lingkungan pertemanan *online* atau virtual. Artinya, etika digital peserta didik lebih banyak terbentuk dari aktivitas dan interaksi sosial di media sosial, bukan hanya dari pelajaran atau pemahaman di sekolah.

Mengenai pembentukan etika digital bagi anak remaja juga pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, seperti Aulia Arma, dkk (2025) bahwa selain dari adanya literasi digital yang menjadi faktor paling penting dan harus diperkuat melalui pembelajaran etika di ruang digital, ada juga faktor lain yakni lingkungan interaksi pertemanan di media sosial yang menjadi sumber utama dalam pembentukan kebiasaan komunikasi individu. Terkhususnya pada pemberian komentar atau cara berkomunikasi yang mereka lihat setiap hari bisa memengaruhi standar etika seseorang. Kekuatan dari lingkungan sosial digital ini dapat diarahkan secara positif ketika remaja terbiasa melihat contoh komunikasi

yang santun dan saling menghormati. Faktor internal yang berasal dari dalam diri individu juga ikut berperan karena setiap orang memiliki cara berpikir dan kontrol diri yang berbeda saat menggunakan teknologi. Oleh sebab itu penting sekali kolaborasi pengawasan dan edukasi dari orang tua maupun guru agar pembentukan etika digital dapat berjalan secara terarah dan baik. Penelitian ini memberikan kesadaran positif bahwa pendidikan etika, interaksi yang baik, dan kontrol diri menjadi kunci yang kuat dalam membangun etika digital remaja secara baik dan bertanggung jawab.

*Digital citizenship* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap etika digital peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung, hal ini dapat diartikan semakin tinggi tingkat *digital citizenship* peserta didik maka etika digital peserta didik pula akan semakin tinggi. Hal ini terlihat dari bagaimana *digital citizenship* memberikan pemahaman dan manfaat yang besar, di mana peserta didik yang sudah memiliki kewarganegaraan digital yang baik maka akan memiliki etika digital yang baik pula, sehingga peserta didik dapat memberikan tindakan ataupun

aktivitas positif di ruang digital. *Digital citizenship* yang merupakan kompetensi pada diri seseorang atau individu agar tidak mudah untuk melakukan hal-hal negatif di ruang digital. Kompetensi tersebut diperlukan agar individu mampu berpartisipasi secara aman dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital yang terus berkembang.

#### **D. Kesimpulan**

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

menggunakan, memilih dan mengevaluasi informasi digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa semakin baik digital citizenship peserta didik, maka semakin baik pula etika digital yang ditunjukkan.

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

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adelia, S., Putri, R., & Nugroho, A. (2024). *Pengaruh lingkungan media sosial terhadap pembentukan etika digital remaja*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 145–156.
- Adha, M., Sapriya, & Komalasari, K. (2021). *Pendidikan kewarganegaraan*

- di era digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- APJII. (2024). *Laporan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2024*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arma, A., Rahmawati, D., & Prasetyo, B. (2025). Literasi digital dan pembentukan etika komunikasi remaja di media sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–34.
- Deloitte. (2019). *Digital ethics: Trust in the digital age*. Deloitte Insights.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079.
- Microsoft. (2020). *Microsoft digital civility index 2020*. Microsoft Corporation.
- Mulyono. (2021). Media sosial dan transformasi komunikasi di era digital. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 101–112.
- Qorib, A., & Zaini, M. (2020). Etika komunikasi dalam perspektif digital. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 14(1), 45–56.
- Ribble, M. (2017). *Digital citizenship in education* (3rd ed.). Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprayitno, & Wahyudi, A. (2020). Pendidikan kewarganegaraan digital dalam membentuk karakter generasi muda. *Jurnal Civics*, 17(2), 89–98.
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Indonesia*.