

Etika Kewargaan Digital dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Anisah Dwi Indah Sari ^{a, 1*}

^a Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, Indonesia

¹ anisahdwiindahsari@unib.ac.id

Informasi artikel

Diterima:

17-09-2025

Disetujui:

28-11-2025

Kata kunci:

Undang-Undang ITE
Etika Kewargaan
Digital
Informasi dan
Transaksi Elektronik
Kejahatan Dunia Maya

Keywords:

Electronic Information and
Transactions Law
Digital Citizenship Ethics
electronic Information and
Transactions
Cyber Crime

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ketentuan-ketentuan dalam undang-undang ITE yang berkaitan dengan perilaku etis warga negara di ruang digital serta melihat bentuk-bentuk pelanggaran etika kewargaan digital yang sering terjadi dan hubungan dengan pasal-pasal UU ITE serta bagaimana Pendidikan kewarganegaraan memiliki andil dalam proses pembentukan etika yang baik bagi warga negara dalam ranah dunia digital. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan. Dikaji dengan pengumpulan data bersumber pada berbagai literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dokumen resmi, arsip, laporan, penelitian, artikel, maupun sumber tertulis lainnya. Dengan temuan hasil yakni segala bentuk karakteristik virtualitas ruang siber memungkinkan konten ilegal seperti Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong diperlukan penegasan peran Pemerintah dalam mencegah penyebarluasan konten ilegal dengan melakukan tindakan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum agar tidak dapat diakses serta penanaman karakter warga negara melalui pendidikan kewarganegaraan dalam konteks digital dalam pelajaran atau mata kuliah di jenjang perguruan tinggi atau sekolah di harapkan mampu menjadi benteng dalam mencegah etika dan perilaku warga negara yang menyimpang dalam koridor penggunaan dan akses dalam dunia digital.

ABSTRACT

***Ethics of Digital Citizens in the Electronic Information and Transactions Law.** This study aims to identify provisions in the ITE law relating to the ethical behavior of citizens in the digital space and to see the forms of violations of digital citizenship ethics that often occur and their relationship with the articles of the ITE Law and how Civic Education plays a role in the process of forming good ethics for citizens in the digital realm. The method used is a literature study. It is reviewed by collecting data sourced from various literature, such as books, scientific journals, official documents, archives, reports, research, articles, and other written sources. With the findings of the results, namely that all forms of virtual characteristics of cyberspace allow illegal content such as Information and/or Electronic Documents that have content that violates morality, gambling, insults or defamation, blackmail and/or threats, the spread of fake news, it is necessary to emphasize the role of the Government in preventing the spread of illegal content by taking action to cut off access to Electronic Information and/or Electronic Documents that have content that violates the law so that they cannot be accessed and the instilling of citizen character through citizenship education in the digital context in lessons or courses at the tertiary or school level is expected to be able to become a fortress in preventing deviant ethics and citizen behavior in the corridor of use and access in the digital world.*

Copyright © 2025 (Anisah Dwi Indah Sari). All Right Reserved

Pendahuluan

Debat publik tentang Industri 4.0 biasanya menawarkan dua perspektif utama: satu teknologi dan satu tentang kebijakan industri. Sebaliknya, diskusi tentang efek sosial dan organisasi dari paradigma baru masih terbelakang (Mazali, 2018: 15). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi fitur-fitur yang memudahkan seseorang untuk mengaksesnya seperti adanya media

sosial yang ditawarkan dalam perkembangan IPTEK. Maya Sandra Rosita Dewi (2019) mengungkapkan bahwa etika berkomunikasi dalam menggunakan media sosial sangat amat diperlukan karena dapat meminimalisir pengaruh negative yang ditimbulkan dari perbedaan cara pandang atau tanggapan seseorang. Muhammad Irhamdi (2018) mengungkapkan bahwa etika didalam menggunakan media sosial menjadi ukuran agar tidak menyampaikan pesan-pesan yang bersifat provoaktif ataupun pesan-

pesan yang berpotensi menimbulkan perpecahan antar sesama, terlebih Indonesia merupakan negara yang masyarakatnya sangat beragam.

Etika berkomunikasi, tidak hanya berkaitan dengan tutur kata yang baik, tetapi juga harus berangkat dari niat yang tulus yang diekspresikan dari kesabaran dan empati kita dalam berkomunikasi. Bentuk komunikasi yang demikian akan menghasilkan komunikasi dua arah yang bercirikan bentuk suatu penghargaan, perhatian dan dukungan secara timbal balik dari pihak-pihak yang berkomunikasi. Aturan yang diberlakukan pemerintah dalam UU ITE pasal 27 UU ITE secara garis besar sedikitnya memiliki 4 poin yang bisa menjerat pelanggaran penggunaan media sosial yaitu, konten yang mengandung pelanggaran kesusilaan, konten yang memiliki muatan perjudian, konten yang memuat penghinaan atau pencemaran nama baik dan konten yang memuat pemerasan atau pengancaman. Kemudian Pasal 28 UU ITE mengatur poin-poin pelanggaran yang dikenakan yaitu, konten yang memuat berita bohong dan menyesatkan pihak lain dan konten yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu atau kelompok tertentu (SARA) serta Pasal 29 UU ITE yaitu, mengancam pengguna media sosial yang mengirimkan konten yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti orang lain. Kompleksnya permasalahan pada pengguna media sosial terhadap etika komunikasi tidak dapat dibiarkan begitu saja.

Dalam konteks kekinian, tantangan globalisasi serta perkembangan teknologi informasi dapat menggerus nilai-nilai tersebut apabila tidak ditanamkan secara kuat sejak dini. Oleh karena itu, pendidikan karakter dalam pendidikan kewarganegaraan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila menjadi kebutuhan mendesak untuk dapat dipergunakan dalam mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tantangan globalisasi (Ramadhani Annisa, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka artikel ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana pemerintah seharusnya bertindak dalam menghadapi persoalan di dunia maya serta bagaimana peran pendidikan karakter dan diperlukan pendidikan kewarganegaraan digital dalam pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk etika kewarganegaraan digital dalam menghadapi tantangan dunia maya dan perkembangan globalisasi.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi kepustakaan. Dikaji dengan pengumpulan data bersumber pada berbagai literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dokumen resmi, arsip, laporan, penelitian, artikel, maupun sumber tertulis lainnya. Metode ini berbasis sumber sekunder, data dari sumber yang sudah ada seperti buku, dokumen, artikel, dan penelitian terdahulu. Kajian pustaka data yang didapat bersifat statis dan tidak

berubah, sehingga bisa diakses kapan saja. Tujuannya adalah untuk membangun landasan teoritis, menemukan teori yang relevan, serta menganalisis dan membandingkan gagasan yang sudah ada. Manfaat penelitian kepustakaan, yakni memberikan landasan pengetahuan guna membangun pemahaman dasar yang kuat tentang topik penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka/riset pustaka dengan meneliti, mengamati, dan memahami jurnal yang terkait dengan pembahasan. Embun dalam (Melfianora 2019). Studi kepustakaan dan penelitian kepustakaan berbeda. Studi kepustakaan adalah istilah lain untuk kajian kepustakaan, tinjauan kepustakaan, kajian teoritis, landasan teori, telaah kepustakaan, dan tinjauan teoritis. Penelitian kepustakaan terdiri dari karya tertulis, termasuk temuan penelitian yang telah maupun yang belum dipublikasikan (Zuhro, Najikhah, & Bakar, 2024). Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Cahyono, 2020).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data berupa literatur buku, artikel, dan jurnal serta dokumen penunjang lainnya guna mengkaji sejauh mana peranan pemerintah serta pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter atau etika kewarganegaraan digital warga negara dalam konteks ruang digital.

Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian menemukan bahwa penjelasan mengenai aturan dalam penggunaan media sosial atau jejaring internet lainnya diatur dengan berbagai pasal dan memiliki ketentuan dalam penjelasan pasal tersebut. Dijelaskan bahwa undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah undang-undang pertama di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi pionir yang meletakkan dasar pengaturan di bidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dalam hal ini dijelaskan bahwa, segala bentuk karakteristik virtualitas ruang siber memungkinkan konten ilegal seperti Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, serta perbuatan menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan, dan pengiriman ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi dapat diakses, didistribusikan, ditransmisikan, disalin, disimpan untuk didiseminasi kembali dari mana saja dan kapan saja.

Penggunaan setiap informasi melalui media atau Sistem Elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan. Untuk itu, dibutuhkan jaminan pemenuhan perlindungan diri pribadi dengan mewajibkan setiap Penyelenggara Sistem Elektronik untuk menghapus Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan yang berada di bawah kendalinya atas permintaan orang yang bersangkutan berdasarkan penetapan pengadilan.

Secara struktur undang-undang, perbuatan yang dilarang dalam UU-ITE diatur dalam pasal 27 sampai dengan pasal 37 UU-ITE. Namun demikian secara lebih spesifik, ketentuan tentang larangan hanya diatur dari pasal 27 sampai dengan pasal 35 UU-ITE. Ada dua pasal yang berkedudukan sebagai operator norma, yaitu kondisi ketika suatu tindak pidana dilakukan oleh orang asing terhadap sistem elektronik di wilayah Republik Indonesia (pasal 37 UU-ITE) dan tindakan yang merugikan orang lain (pasal 36 UU-ITE). Adapun ketentuan norma primer (larangan) yang diatur dalam UU-ITE bisa dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Primer (Larangan) dalam UU ITE

Pasal	Norma Primer
Pasal 27	Larangan mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, bermuatan: - Asusila (ayat(1)); - Perjudian (ayat (2)); - Pencemaran nama baik (ayat (3)); - Pemerasan dan/atau pengancaman (ayat (4)).
Pasal 28	Berita bohong : - Kepada konsumen (ayat (1)); - Terkait suku, agama, ras, dan antagolongan (SARA) (ayat (2)).
Pasal 29	Ancaman kekerasan atau menakut-nakuti

Sumber : Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 19 Tahun 2016

Dalam perkembangan IPTEK yang semakin pesat ini, tentu kita semua dihadapkan dengan segala kemudahan dari berbagai aspek, terlebih aspek informasi yang mudah dan cepat. Kehidupan manusia abad 21 ini memang tidak lepas dari barang-barang yang bersifat digital sehingga semua kehidupan, prosesnya dipengaruhi oleh digital yang mempermudah pekerjaan sehari-hari dan komunikasi antar individu dalam segi komunikasi perubahan kebiasaan dari media tradisional ke media modern (digital) tentu akan mengakibatkan banyak hal-hal baru yang merubah cara pandang, berpikir, bersikap, dan memandang segalanya dari kaca pribadi. Semua kebutuhan manusia sudah ada dalam genggaman tangan manusia dengan berbagai macam program berbasis digital, seperti aktivitas perdagangan (*e-commerce*), aktivitas pembelajaran (*e-learning*), aktivitas pemerintahan (*e-government*) dan aktivitas lainnya.

Selain itu, guna mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya teknologi digital diperlukan kewarganegaraan digital. Konsep kewarganegaraan digital akan terus berkembang seiring dengan pesatnya teknologi digital di kehidupan bermasyarakat. Kewarganegaraan digital yakni suatu cara untuk mengkreasi warga negara yang cerdas serta baik dalam hal penggunaan teknologi digital. Kewarganegaraan digital sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia digitalisasi. Adanya kewarganegaraan digital bertujuan membentuk perilaku atau sikap masyarakat yang bertanggung jawab dan bijaksana dalam menggunakan teknologi, membentuk etika komunikasi di dunia maya serta mengantisipasi penyalahgunaan teknologi untuk kepentingan pribadi atau kelompok (Saputra, 2022).

Apabila melihat perkembangan zaman yang serba canggih saat ini dan adanya dampak dari digitalisasi pada segala aspek kehidupan, perlu adanya penyesuaian teknologi digital dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah ini di kampus. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara seperti (1) penggunaan media pembelajaran berbasis online (*google classroom, whatsapp group* dan lainnya), (2) metode dan strategi pembelajaran yang digunakan, (3) bahan ajar dan sumber belajar (*google book, website* dan lainnya) (4) keperluan administratif lainnya seperti database, surat, hasil belajar dan lainnya (Fitriani & Aziz, 2019; Lestari, 2018).

Adaptasi dunia digital dalam pendidikan kewarganegaraan tersebut merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal sekaligus sebagai upaya guna menghadapi tantangan perkembangan digital yang semakin masif (Liansari & Nuroh, 2018). Adaptasi itu juga, secara langsung membentuk kewarganegaraan digital. Integrasi kewarganegaraan digital dalam pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi merupakan proses interaksi diantara dosen dan mahasiswa yang

secara bijaksana menggunakan teknologi digital untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nehe, 2021).

Sejalan dengan hal tersebut misi dari terselenggarakannya pendidikan kewarganegaraan berbasis kewarganegaraan digital adalah upaya untuk menghasilkan warga negara berkualitas yang mampu menjawab tantangan sosial zaman. Partisipasi aktif dan bentuk aktualisasi dengan menghasilkan insan unggul secara intelektual, adab, moral, dan sosial dalam pendidikan kewarganegaraan di kampus adalah kunci memantapkan kepribadian (Saputra, 2022).

Salah satu hasil penelitian terkait penjelasan di atas, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2022) mengemukakan hasil bahwa integrasi konsep kewarganegaraan digital ke dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sangat efektif dalam menumbuhkan etika berinternet (netiket) di kalangan mahasiswa. Hal ini krusial untuk memantapkan kepribadian mahasiswa yang beradab di era digital. Selain itu, penelitian menemukan bahwa program pendidikan kewarganegaraan digital yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengevaluasi informasi daring, mengidentifikasi berita palsu (hoaks), dan berpartisipasi dalam diskusi daring secara konstruktif (Lestari, P. A., & Santoso, H, 2022). Maka dari itu, untuk terlaksananya pendidikan kewarganegaraan berbasis digital yang baik maka semua elemen harus terlibat di dalamnya, seperti hasil penelitian yang menunjukkan hasil bahwa selain peran sekolah, beberapa penelitian menekankan pentingnya ekosistem pendukung yang melibatkan orang tua dan masyarakat dalam memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan digital (Cahyono, H., & Adiputra, E, 2021). Kolaborasi ini dinilai krusial untuk memastikan konsistensi pesan dan perilaku (Sari, D. P., Mulyana, R., & Efendi, A, 2023).

Simpulan

Perkembangan teknologi digital menjadi trend kehidupan bagi manusia dari waktu ke waktu. Adanya perkembangan tersebut beberapa negara bahkan hampir di seluruh dunia mencanangkan revolusi industri 4.0 dimana hampir seluruh aspek kehidupan manusia memanfaatkan perkembangan dari IPTEK tersebut. Adanya digitalisasi ini merubah cara kerja manusia agar lebih efektif dan efisien, yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini beralih ke teknologi (digital) seperti *e-banking*, *e-learning*, *e-commerce*, *e-government* dan sebagainya (Saputra, 2022).

Di tengah globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, kebangsaan dan etika sering kali terpengaruh oleh budaya asing dan individualisme. Maka dari itu, peran pendidikan kewarganegaraan sangat strategis dalam membangun luhur nilai-nilai

yang menciptakan karakter yang kuat dan dapat diandalkan (Makki Ali, 2025). Selain itu, Pendidikan karakter harus terintegrasi dalam setiap proses pembelajaran, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan, untuk menumbuhkan nilai-nilai seperti nasionalisme, religiusitas, integritas, kemandirian, dan gotong royong. Lima nilai utama ini merupakan fondasi utama dalam membangun generasi muda yang tidak hanya unggul dalam akademik tetapi juga kuat secara moral dan etika dalam menghadapi realitas sosial yang kompleks seperti pada ranah dunia maya.

Guna melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, diperlukan pula penegasan peran Pemerintah dalam mencegah penyebaran konten ilegal dengan melakukan tindakan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum agar tidak dapat diakses dari yurisdiksi Indonesia serta dibutuhkan kewenangan bagi penyidik untuk meminta informasi yang terdapat dalam Penyelenggara Sistem Elektronik untuk kepentingan penegakan hukum tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik

Pendidikan kewarganegaraan yang merupakan salah satu mata kuliah atau mata pelajaran pengembang kepribadian perlu direkayasa secara kreatif dan inovatif sebagai upaya menjawab perkembangan zaman yang identik dengan kemajuan teknologi informasi. Untuk itulah konsep kewarganegaraan digital menjadi hal yang perlu diintegrasikan dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi maupun sekolah dengan cara memperbaharui perangkat pembelajaran dengan konsep kewarganegaraan digital dan pendekatan pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan latar belakang keilmuan peserta didik atau mahasiswa. Harapannya, ketika konsep ini diintegrasikan dalam pembelajaran di perguruan tinggi timbul etika berinternet (netiket) di kalangan mahasiswa atau peserta didik sehingga selaras dengan tujuan akhir proses pembelajaran yakni mencetak warga negara yang cerdas dan baik dalam menggunakan teknologi digital.

Referensi

- A. Emejulu and C. McGregor, (2016). *Towards a radical digital citizenship in digital education*. Vol. 60, No. 1, pp. 131–147, Jan. 2016. <https://doi.org/10.1080/17508487.2016.1234494>.
- Aisyah, S. (2021). *Pengamalan Nilai- Nilai Pancasila Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Menyongsong Era Revolusi 4 . 0 di SMKN 3*

- Banjarbaru. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 10(01), 49–56.
- Buttarelli, G. (2015). *Opinion 4/2015 towards a new digital ethics Data, dignity and technology*.
- Cahyono. (2020). *Studi Kepustakaan Mengenai Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pasien Rawat Jalan di Rumah Sakit*. Jurnal Ilmiah Pamenang – JIP. Vol. 2, No.2, Desember 2020, 1-6
- Cahyono, H., & Adiputra, E. (2021). *Tantangan guru dalam implementasi pendidikan kewarganegaraan digital di sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 5(2), 112-120.
- CSE. (2016). *Common Sense on Cyberbullying*. In the Family Tip Sheet. Common Sense Education
- Dewi, Rosita. (2019). *Islam dan Etika Bermedia (Kajian Etika Komunikasi Netizen di Media Sosial Instagram Dalam Perspektif Islam)*. Jurnal Fair Unisri. Vol.3 No.1 januari 2019. Surakarta.
- Fauzan, R., & Fitria. (2018). *Digital Disruption In Students Behavioral Learning: Towards Industrial Revolution 4.0*. Phasti: Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur, 04(2), 9–20.
- Irhamdi, Muhammad. (2018). *Menghadirkan Etika Komunikasi di Media Sosial (Facebook)*. Jurnal Komunike. Vol.X. No.2 Desember 2018. FDK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- J. S. Fernández-Prados, A. Lozano-Díaz, and A. Ainz-Galende. (2021). *Measuring Digital Citizenship: A Comparative Analysis Informatics*. Vol. 8, Page 18, vol. 8, no. 1, p. 18, Mar.2021,<https://doi.org/10.3390/INFORMATICS8010018>.
- Khasanah, U., & Herina. (2019). *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 999–1015.
- Lestari, P. A., & Santoso, H. (2022). *Efektivitas Modul Pembelajaran Kewarganegaraan Digital untuk Meningkatkan Literasi Media Siswa*. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 12(3), 210-225.
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). *Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. Proceedings of The ICECRS, 1(3), 241–252.
<https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>
- M. Abdurrohman, I. Kumalasari, and F. Rosy. (2023). *The Paradox of Indonesia Cyberspace Policy and Cooperation: Neoclassical Realism Perspective*. Jurnal Hubungan Internasional, vol.11, no. 2, pp. 13–23, Sep. 2023, <https://doi.org/10.18196/JHI.V11I2.14361>.
- M. Choi. (2016). *A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age*. vol. 44, no. 4, pp. 565–607, Oct. 2016, <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>.
- Makki Ali, Syahidi, & Rofiqurrahman. (2025). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Pelajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 15, Nomor 01, Mei 2025
- Marsudi, Kenlies. (2018). *Penguatan Karakter Digital Citizenship Melalui Program Kurikuler*. Prosiding (Kongres Pendidikan, Pengajaran, dan kebudayaan IV Tahun 2018). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mawaza, Jayyadin Falakhi, & Abdussatar Khalil. (2020). *Masalah Sosial dan Kebijakan Publik di Indonesia (Studi Kasus UU ITE No.19 Tahun 2016)*. Jurnal of Governance Innovation. Vol 2, No.1 Maret 2020.
- Mazali, T. (2018). *From industry 4.0 to society 4.0, there and back. AI and Society*, 33(3), 405–411.
<https://doi.org/10.1007/s00146-017-0792-6>
- Murdiono, Mukhamad. (2014). *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda*. Cakrawala

- Pendidikan*. Vol. XXXIII, No.3, Hal. 349-357.
- Nehe, U. (2021). *Kewarganegaraan Digital Dalam Pendidikan Situasi Covid-19*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 1915–1921
- Melfianora, M., & Si, M. (2019). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur*. Open Science Framework, 12(1), 14-26.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Pespektif Komunikasi, Budaya dan Siositeknologi*. Bandung: Rekatama Media
- O. Adeola, R. E. Hinson, and O. Evans. (2019). *Social media in marketing communications: A synthesis of successful strategies for the digital generation*. Digital Transformation in Business and Society: Theory and Cases, pp. 61–81, Oct. 2019, https://doi.org/10.1007/978-3-030-08277-2_4/COVER.
- Sari, D. P., Mulyana, R., & Efendi, A. (2023). *Peran Orang Tua dalam Mendukung Pendidikan Kewarganegaraan Digital Anak di Masa Pandemi*. Jurnal Ilmu Sosial dan Politik, 26(2), 180-195
- Saputra, Meidi. (2022). *Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 12, No. 01, Mei 2022
- Syamsuar, & Reflianto. (2019). *Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Pradana, Y. (2018). *Atribusi Kewargaan Digital dalam literasi Digital*. Untirta Civic Education Journal, 3 (2)
- Ramadhani Annisa, Pramudita, Salsabila & Supriyono. (2025). *Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 15, Nomor 01, Mei 2025.
- R. Halim and N. Azmi. (2020). *Indonesian Cyber Law Formulation in The Development Of National Laws In 4.0 Era*. Lex Scientia Law Review, vol. 4, no. 1, pp. 46–58, May 2020, <https://doi.org/10.15294/LERREV.V4I1.38109>.
- Reichert, R., Wenz, K., Abend, P., Culture, D., Dsc, S., & Citizens, I. D. (2019). *Digital Citizens*. Digital Culture and Society. 4 (1), 1-35. <https://doi.org/10.14361/dsc-2018-0202>
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). *Digital Citizenship Education Handbook*. In Council of Europe. Council of Europe Publishing
- T. Tio Pratama Waluyo, E. Calista, D. Putri Ratu, T. Safiranita Ramli, and A. M. Ramli. (2021). *The Indonesian Electronic Information and Transactions Within Indonesia's Broader Legal Regime: Urgency for Amendment?*. Jurnal HAM, vol. 12, no. 3, pp. 533–552, Dec. 2021. <https://doi.org/10.30641/HAM.2021.12.533-552>.
- Upe, Bunga., Haerani Husainy. & Abd. Malik Bram. (2019). *Tinjauan Yuridis Pencemaran Nama Baik Melalui Media*
- Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 19 Tahun 2016
- Z. E. Csobanka. (2016). *The Z Generation*. Acta Technologica Dubnicae, vol. 6, no. 2, pp. 63–76, Aug. <https://doi.org/10.1515/ATD-2016-0012>.
- Zahro, Najikhah, & Abu Bakar. (2024). *Media Pembelajaran bagi Siswa Aunts Menurut Perspektif Islam*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, Vol 9, No. 1.