

**PENGEMBANGAN KEADABAN DIGITAL WARGANET
INDONESIA MELALUI APLIKASI *SMART CITIZEN* DALAM
PERSPEKTIF *CITIZENSHIP EDUCATION***

DISERTASI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Doktor
Pendidikan Kewarganegaraan**



Oleh:

Erwin Susanto

NIM. 1906582

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**HALAMAN PENGESAHAN DISERTASI
ERWIN SUSANTO**

**PENGEMBANGAN KEADABAN DIGITAL WARGANET INDONESIA
MELALUI APLIKASI SMART CITIZEN DALAM PERSPEKTIF
CITIZENSHIP EDUCATION**

Promotor



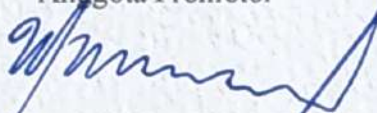
Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M. Si.
NIP. 19620316 198803 1 003

Ko-Promotor



Prof. Dr. Hj. Kokom Komalasari, M. Pd.
NIP. 19721001 200112 2 001

Anggota Promotor



Dr. Iim Siti Masyitoh, M. Si.
NIP. 19620102 198608 2 001

Penguji Internal



Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si
NIP. 19721112 199903 1 001

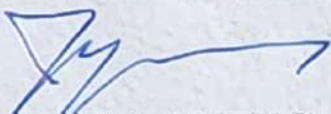
Penguji Eksternal



Dr. Muhammad Mona Adha, M. Pd.
NIP. 19791117 200501 2 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Program Magister dan Doktor
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si
NIP. 19721112 199903 1 001

**PENGEMBANGAN KEADABAN DIGITAL WARGANET INDONESIA
MELALUI APLIKASI *SMART CITIZEN* DALAM PERSPEKTIF
*CITIZENSHIP EDUCATION***

**Oleh:
Erwin Susanto**

S. Pd. Universitas Lampung, 2012
M. Pd. Universitas Pendidikan Indonesia, 2015

Sebuah Disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Doktor Pendidikan (Dr.) pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Erwin Susanto 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erwin Susanto

NIM : 1906582

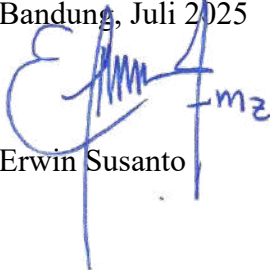
Program Studi : Pendidikan Kewarganegaraan

Judul Karya : Pengembangan Keadaban Digital Warganet Indonesia Melalui
Aplikasi *Smart Citizen* Dalam Perspektif *Citizenship Education*

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dan karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Juli 2025



Erwin Susanto

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi dengan judul “Pengembangan Keadaban Digital Warganet Indonesia Melalui Aplikasi *Smart Citizen* Dalam Perspektif *Citizenship Education*”. Penyusunan disertasi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan pihak-pihak lainnya. Pada kesempatan ini, perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara moril dan materil dalam penyelesaian disertasi ini. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan dan ketulusan hati dan penuh rasa hormat, menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si selaku Promotor, Wali Akademik, dan juga sosok Ayah bagi penulis yang begitu bijaksana, intelektual, komunikatif, teliti, sabar dan selalu memotivasi penulis dalam proses studi di Program Doktorat PKn UPI hingga penulis menyelesaikan disertasi ini. Jasa Beliau begitu besar untuk perkembangan kompetensi akademik penulis, diantaranya penulis mendapatkan pendanaan penelitian pada Hibah Penelitian Disertasi Doktor Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Dikti pada tahun 2022 dan 2023. Beliau juga terus mendorong penulis untuk mengembangkan kompetensi berbahasa Inggris dengan mengikuti beberapa Seminar Internasional, salah satunya adalah pada Seminar Internasional The 16th Asian Conference on The Social Sciences di Tokyo, 2024. Beliau selalu mendampingi dalam proses pembuatan artikel hingga presentasi pada seminar tersebut.
2. Prof. Dr. Hj. Kokom Komalasari, M.Pd. selaku Ko-Promotor dan juga Pembimbing Tesis penulis saat S2. Beliau adalah sosok intelektual yang luar biasa dalam memberikan arahan untuk mempertajam substansi dan praktik pengembangan aplikasi secara lugas, jelas, mendalam, dan terukur dalam memberikan bimbingan dan koreksi sehingga disertasi ini dapat terselesaikan, atas bimbingan beliau pula penelitian ini berhasil mendapatkan pendanaan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Dikti pada tahun 2022 dan 2023.

3. Dr. Iim Siti Masyitoh, M. Si selaku anggota Promotor. Beliau sosok yang sangat bersahaja, selalu tersenyum, selalu memberikan motivasi dan ramah kepada penulis. Sosok Ibu yang benar-benar membimbing mahasiswanya agar segera menyelesaikan disertasi dengan baik.
4. Prof. Dr. Didi Sukyadi, M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Prof. Dr. Cecep Darmawan, S. Pd., S.I.P., S.A.P., S.H., M.H., M. Si. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia beserta jajarannya.
6. Dr. Syaifullah, S.Pd., M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Program Magister dan Doktor FPIPS UPI sekaligus menjadi penguji internal penulis. Saran-saran yang sangat kritis kepada penulis sangat bermanfaat dalam penyusunan disertasi.
7. Dr. Muhammad Mona Adha, M. Pd, merupakan dosen penulis ketika studi di Universitas Lampung sekaligus menjadi penguji eksternal penulis. Sosok yang sangat berintegritas dan kompeten dalam pengembangan keilmuan kewarganegaraan dan keadaban warga negara. Terima kasih telah memberikan masukan yang membangun dalam proses penyelesaian disertasi penuli.
8. Para Dosen S-3 Program Studi PKn Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan pada penulis selama penulis menimba ilmu, yakni: Prof. Drs. H. Muh. Nu'man Somantri, M.Sc. (alm); Prof. Dr. H. Endang Sumantri, M.Ed.; Prof. Dr. H. Abdul Azis Wahab, M.A.; Prof. Dr. H. Udin S. Winataputra, M.A. (alm); Prof. Dr. Idrus Affandi, S.H., M.Pd.(alm); Prof. Dr. Endang Danial, Ar., M. Pd.; Prof. Dr. Sapriya, M. Ed.; Prof. Dr. Karim Suryadi, M.Si.; Prof. Dr. Suwarma Almuhtar, SH. (alm); Prof. Dr. H. Bunyamin Maftuh, M.Pd; Prof. Dr. Cecep Darmawan, S. Pd., S.I.P., S.A.P., S.H., M.H., M. Si., Prof. Dr. Elly Malihah, M. Si; Prof. Dr. Juntika, M. Pd.; Prof. Dr. Wahyudin, M. Pd; dan Prof. Ace Suryadi, M. Sc., Ph.D.
9. Segenap Unsur Dewan Pembina Yayasan Buana Pangkal Perjuangan, terutama Bapak Letjen (Purn) Kiki Syahnakri beserta jajarannya dan Ketua Yayasan Buana Pangkal Perjuangan, Ir. Iman Sumantri beserta jajarannya yang telah memberikan bantuan pendidikan untuk studi lanjut bagi dosen. Unsur Pimpinan Universitas Buana Perjuangan Karawang, Rektor Universitas Buana

Perjuangan Karawang Prof. Dr. Dedi Mulyadi, SE., MM beserta jajarannya. Pimpinan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang, Dr. Tarpan Suparman, M. Pd. dan Koorprodi PPKn Universitas Buana Perjuangan Karawang, Dr. Yogi Nugraha, M. Pd. Sekaligus rekan-rekan Dosen Prodi PPKn FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian disertasi ini.

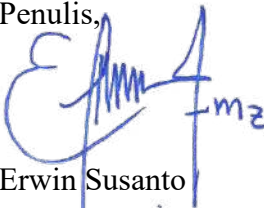
10. Lembaga Pengelolaan Dana Pendidikan (LPDP) yang telah memberikan beasiswa kepada penulis pada tahun 2020.
11. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui direktorat Riset dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan Dukungan Pendanaan Penelitian Disertasi Doktor pada tahun 2022 dan 2023.
12. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tua penulis Bapak Mulyan Zaman dan Ibu Kamtini yang telah memberikan kasih sayang, pendidikan, pelajaran dan doanya yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menjadi seperti sekarang ini. Teruntuk adik-adik penulis tercinta yakni Elham Wicaksono dan istri, Adinda Intan Mulia dan Endra Insan Mulia, atas doa dan dukungan kepada penulis. Teruntuk Papa mertua penulis, Ir. H. Indra Neffi Ridwan dan H. Darlis Martalena yang memberikan dukungan moral, petuah-petuah dan doa. Kakak Ipar, Ramadhan Aditama beserta istri dan Adek Muhammad Reza Mahendra yang tak henti-hentinya mengingatkan, mendoakan dan mendukung penulis menyelesaikan disertasi ini.
13. Secara khusus penulis haturkan untuk istri penulis tersayang, Nadya Putri Saylendra M. Pd. yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada hentinya selama penulis menyelesaikan disertasi ini. *Yeorobun*, Ia lah orang yang selama ini memberikan segala dukungan bagi penulis dalam menyelesaikan disertasi ini. Istriku tersayang, semoga apa yang Kita cita-citakan berdua segera diijabah oleh Allah S.W.T. Aamiin.
14. Terimakasih penulis sampaikan pula kepada seluruh teman-teman seperjuangan Mahasiswa S3 Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan angkatan 2019 Abd. Rahman, Ascosenda, Yoga, Aris, Fajar Dwi, Fajar N, Herisman, Zulkifli, Teki, Rahmat, Hasmai, Sugara, Yuni, Aulia, Teh Sri, Teh Vini, Bundo Ratna,

Teh Dina, Mbak Nunung, Aulia, Lusi, Rhindra, dan Dinda, atas kekompakan dan saling *support* di antara kita.

15. Terima kasih kepada teman-teman penulis, Tinus, Wan Dio, Mbak Yayuk, Bro Fauzi Abdillah, Diks Bomans, Kang Ikman, Jagad, Monry dan Restu Adi yang telah bersedia menjadi teman berdiskusi.
16. Rekan-rekan PK-163 LPDP Kanaka Mektika, yang saling menguatkan selama studi.
17. Rekan-rekan penghuni BL 11A, Bang Kevin, Zam-Zam, Wisnu, & Ocon yang menjadi selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan bercanda ketika Penulis “bersemedi” di L03.
18. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya penulisan Disertasi ini, semoga Allah Swt membalas kebaikan semuanya dengan kebaikan yang berlipat ganda. Amin.

Bandung, Juli 2025

Penulis,



Erwin Susanto

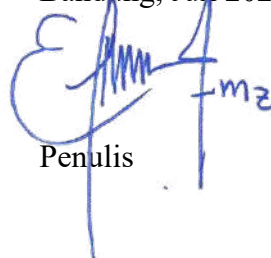
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Sholawat dan salam semoga terlimpah curah pada junjungan besar Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Disertasi yang berjudul **“Pengembangan Keadaban Digital Warganet Indonesia Melalui Aplikasi *Smart Citizen* Dalam Perspektif *Citizenship Education*”** merupakan salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan Kewarganegaraan pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

Disertasi ini mencoba untuk mengembangkan keadaban digital warganet Indonesia melalui aplikasi berbasis website yang bernama *smart citizen* yang dilakukan kepada pengguna internet di Indonesia. Penelitian ini menggunakan teori-teori seperti keadaban digital, *citizenship education* dan *digital citizenship education*. Penelitian ini juga menggambarkan bagaimana kondisi keadaban digital warganet Indonesia, efektivitas penggunaan aplikasi terhadap pengembangan keadaban digital, realitas interaksi digital dan masih lemahnya penerapan pendidikan kewarganegaraan digital yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital warga negara di dunia digital.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih sangat jauh dari harapan karena keterbatasan yang penulis miliki, sehingga diharapkan dapat disempurnakan dan dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata, kesempurnaan hanyalah milik Allah dan keterbatasan adalah milik penulis. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk semua. Terima kasih.

Bandung, Juli 2025



Penulis

ABSTRAK

Pengembangan Keadaban Digital Warganet Indonesia Melalui Aplikasi *Smart Citizen* Dalam Perspektif *Citizenship Education*.

Perkembangan teknologi digital yang pesat, terutama pasca pandemi COVID-19 menuntut warga negara memiliki kompetensi digital untuk berinteraksi secara aktif, bertanggung jawab dan beretika di ruang digital. Namun, hasil *Digital Civility Index* Microsoft tahun 2020 menunjukkan rendahnya keadaban digital warganet Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran keadaban digital warganet Indonesia dan kebutuhan aplikasi *Smart Citizen* untuk mengembangkan keadaban digital warganet Indonesia, (2) mengembangkan aplikasi *Smart Citizen* untuk mengembangkan keadaban digital warganet Indonesia, dan (3) menguji efektivitas aplikasi *Smart Citizen* untuk mengembangkan keadaban digital warganet Indonesia. Metode penelitian menggunakan pendekatan *research and development* tipe ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang semester 2 pada tahun akademik 2023-2024. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, wawancara, observasi secara langsung dan studi dokumentasi dengan pengujian hipotesis menggunakan uji asumsi klasik dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) gambaran keadaban digital warganet Indonesia masih kurang baik di mana masih terjadi penyebaran *hoax*, *cyberbullying*, *hate speech*, penipuan, penyemaran nama baik, penyebaran informasi individu tanpa *consent*, hingga pelecehan seksual secara online; (2) pengembangan aplikasi *smart citizen* dilakukan dengan tahapan analisis perencanaan, mendesain aplikasi, mengembangkan aplikasi, implementasi dan evaluasi; dan (3) efektivitas penggunaan aplikasi *Smart Citizen* dalam mengembangkan keadaban digital diuji dengan menggunakan uji t. Diperoleh pengujian hipotesis dengan uji t yaitu t-hitung sebesar 20.767 dengan signifikansi (*pvalue*) sebesar 0.000, dikarenakan hasil t-hitung > t-tabel ($20.767 > 1.967$) dan signifikansi (*pvalue*) $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *Smart Citizen* dalam perspektif *citizenship education* terhadap pengembangan keadaban digital warganet Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan aplikasi edukatif dalam pendidikan kewarganegaraan digital untuk membentuk warga digital yang beretika dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: *Citizenship Education*, Keadaban Digital, *Smart Citizen*, Warganet, ADDIE

ABSTRACT

Development of Digital Civility of Indonesian Netizens Through the Smart Citizen Application in the Perspective of Citizenship Education

The rapid development of digital technology, especially in the aftermath of the COVID-19 pandemic, demands that citizens possess digital competencies to interact actively, responsibly, and ethically in digital spaces. However, the 2020 Microsoft Digital Civility Index reveals a low level of digital civility among Indonesian netizens. This study aims to: (1) describe the digital civility of Indonesian netizens and the need for a Smart Citizen application to enhance their digital civility, (2) develop the Smart Citizen application to foster digital civility among Indonesian netizens, and (3) test the effectiveness of the Smart Citizen application in improving digital civility. The research employed a research and development approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The study population consisted of second-semester students at Universitas Buana Perjuangan Karawang in the 2023-2024 academic year. Data collection methods included surveys, interviews, direct observation, and document review, with hypothesis testing conducted through classical assumption tests and simple linear regression analysis. Results indicate that: (1) the current state of digital civility among Indonesian netizens remains inadequate, characterized by the spread of hoaxes, cyberbullying, hate speech, fraud, defamation, dissemination of personal information without consent, and online sexual harassment; (2) the development process of the Smart Citizen application followed stages of analysis and planning, application design, development, implementation, and evaluation; and (3) the effectiveness of the Smart Citizen application in fostering digital civility was tested using a t-test, yielding a t-value of 20.767 with a significance (p-value) of 0.000. Since the calculated t-value exceeds the critical t-value ($20.767 > 1.967$) and the p-value is below 0.05, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis accepted, indicating a significant positive effect of using the Smart Citizen application from the perspective of citizenship education on enhancing digital civility among Indonesian netizens. This study recommends the utilization of educational applications in digital citizenship education to cultivate ethical and responsible digital citizens..

Keywords: *Citizenship Education, Digital Civility, Smart Citizen, Netizens, ADDIE*

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PENGESAHAN DISERTASI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	17
1.3. Tujuan Penelitian	18
1.4. Manfaat Penelitian	18
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	20
1.6. Struktur Organisasi Disertasi	20
BAB II KAJIAN TEORI	24
2.1. Kajian Pustaka	24
2.2. Pendidikan Kewarganegaraan	25
2.2.1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	25
2.2.2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	30
2.2.3. Pendidikan Kewarganegaraan di Abad 21	35
2.2.4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Keadaban Digital	41
2.3. <i>Digital Citizenship Education</i>	44
2.3.1. <i>Respect</i> (Menghormati)	47
2.3.2. <i>Educate</i> (Mendidik)	48
2.3.3. <i>Protect</i> (Melindungi)	49
2.4. <i>Digital Intelligence Quotient (DQ)</i>	54
2.4.1. Bidang DQ	55
2.4.2. Tingkatan DQ	57
2.4.3. Kompetensi DQ	59
2.5. Keadaban Digital	61
2.6. Literasi Digital	67
2.7. Warga Negara Digital	69
2.8. Kajian Filosofis Pengembangan Keadaban Digital Warganet Indonesia Melalui Aplikasi <i>Smart Citizen</i> Dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i>	71
2.8.1. Filosofi Pancasila	71
2.9. Teori Yang Mendasari Pengembangan Keadaban Digital (<i>Digital Civility</i>) Warganet Indonesia Melalui Aplikasi <i>Smart Citizen</i> Dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i>	76
2.9.1. Teori Pembelajaran Konstruktivistik	76
2.9.2. Teori Belajar Sibernetik	80
2.9.3. Teori Belajar Behavioristik	82
2.10. Desain Aplikasi <i>Smart Citizen</i> Untuk Mengembangkan Keadaban Digital Warganet Indonesia Dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i>	86
2.11. Penelitian Yang Relevan	87

2.12.	Kerangka Pemikiran	90
2.13.	Hipotesis	92
BAB III	METODE PENELITIAN	94
3.1.	Desain Penelitian	94
3.2.	Prosedur Penelitian.....	96
3.3.	Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	99
3.3.1.	Lokasi Penelitian.....	99
3.4.	Definisi Operasional Variabel	102
3.4.1.	Keadaban Digital Warganet	102
3.4.2.	Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	104
3.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	104
3.5.1.	Angket.....	104
3.5.2.	Wawancara.....	105
3.5.3.	Observasi	105
3.5.4.	Studi Dokumentasi.....	105
3.6.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	106
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	114
4.1.	Deskripsi Lokasi Penelitian	114
4.2.	Hasil Penelitian.....	115
4.2.1.	Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia.....	115
4.2.2.	Pengembangan Aplikasi <i>Smart Citizen</i> untuk Mengembangkan Keadaban Digital Warganet Indonesia Dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i>	147
4.2.3.	Hasil Akhir Pengembangan Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	180
4.2.4.	Efektivitas Penerapan Aplikasi <i>Smart Citizen</i> dalam Pengembangan Keadaban Digital	181
BAB V	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	207
5.1.	Analisis Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia dan Aplikasi <i>Smart Citizen</i> dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i> untuk Mengembangkan Keadaban Digital Warganet Indonesia	207
5.1.1.	Analisis Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia	207
5.1.2.	Analisis Aplikasi <i>Smart Citizen</i> dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i> untuk Mengembangkan Keadaban Digital Warganet Indonesia	209
5.2.	Analisis Pengembangan Aplikasi <i>Smart Citizen</i> dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i> untuk Mengembangkan Keadaban Digital Warganet Indonesia.....	219
5.3.	Efektivitas Aplikasi <i>Smart Citizen</i> dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i> untuk Mengembangkan Keadaban Digital Warganet Indonesia	228
5.4.	Matriks Perubahan Sikap Pada Penggunaan Aplikasi <i>Smart Citizen</i> dalam Perspektif <i>Citizenship Education</i>	231
BAB VI	KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI DAN DALIL ..	233
6.1.	Simpulan.....	233
6.2.	Implikasi	235
6.2.1.	Implikasi Teoritis.....	235
6.2.2.	Implikasi Praktis	235
6.3.	Rekomendasi	236
6.3.1.	Bagi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	236
6.3.2.	Bagi Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi).....	237

6.3.3. Bagi Dewan Teknologi Informasi dan Komuniasi Nasional (Wantiknas).....	239
6.3.4. Bagi Masyarakat	237
6.3.5. Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan.....	240
6.3.6 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	241
6.4. Dalil-Dalil.....	241
6.5. <i>Novelty</i> Penelitian.....	242
DAFTAR PUSTAKA	245
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	258
LAMPIRAN.....	260

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Respons Netizen Indonesia Terhadap Hasil Survey Microsoft.....	6
Gambar 2.1. Sembilan Elemen <i>Digital Citizenship</i> Ribble.....	47
Gambar 2.2. Kerangka Pengembangan Keadaban Digital.....	86
Gambar 2.3. Kerangka Pemikiran.....	92
Gambar 2.4. Hipotesis Penelitian.....	93
Gambar 3.1. Konsep ADDIE	96
Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	99
Gambar 4.1. Peta Lokasi Universitas Buana Perjuangan Karawang	115
Gambar 4.2. Halaman Antarmuka <i>Smart Citizen</i>	169
Gambar 4.3. Buku Panduan Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	170
Gambar 4.4. Fitur Beranda Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	173
Gambar 4.5. Fitur Cek Keadaban Digital Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	174
Gambar 4.6. Fitur Forum Konsultasi Keadaban Digital Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	174
Gambar 4.7. Fitur Ruang Edukasi Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	175
Gambar 4.8. Fitur Inspirasi Isu Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	175
Gambar 4.9. Fitur Tentang Kami Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	176
Gambar 4.10. Sosialisasi Panduan Pengguna Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	177
Gambar 4.11. Responden Mengakses Fitur Cek Keadaban Digital.....	179
Gambar 4.12. Responden Berdiskusi Dalam Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	179
Gambar 4.13. <i>Scatterplot</i> Heteroskedastisitas	198

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Peringkat Keadaban Digital Warganet di Asia dan Asia Tenggara	5
Tabel 2.1. Kompetensi <i>Digital Intelligence</i>	59
Tabel 3.1. Prosedur desain instruksional umum ADDIE.....	97
Tabel 3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	100
Tabel 3.3. Daftar Sampel	102
Tabel 3.4. Variabel Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	106
Tabel 3.5. Variabel Keadaban Digital Warganet	106
Tabel 3.6. Interpretasi Kategori Guilford.....	108
Tabel 4.1. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Komunikasi yang tidak diinginkan).	116
Tabel 4.2. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Ujaran Kebencian).....	117
Tabel 4. 3. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Diskriminasi)	118
Tabel 4.4. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Perlakuan Tidak Menyenangkan).....	119
Tabel 4.5. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Perundungan Online).....	120
Tabel 4.6. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Pelecehan Online).....	121
Tabel 4.7. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Berita Bohong, Penipuan dan Kecurangan)	122
Tabel 4.8. Gambaran Keadaban Digital Warganet Indonesia (Resiko Seksual)	125
Tabel 4. 9. Identitas Validator.....	171
Tabel 4.10. Hasil Validasi Aplikasi	171
Tabel 4.11. Uji Validitas Variabel Aplikasi <i>Smart Citizen</i> (X)	183
Tabel 4.12 Uji Validitas Variabel Keadaban Digital Warganet (Y)	183
Tabel 4.13 Uji Reliabilitas	184
Tabel 4.14 Tanggapan Responden mengenai Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	185

Tabel 4.15 Tanggapan Responden mengenai Keadaban Digital	
Warganet	190
Tabel 4.16 Uji Normalitas.....	197
Tabel 4.17 Uji Heteroskedastisitas dengan <i>Uji Glesjer</i>	199
Tabel 4.18 Analisis Regresi Linier Sederhana	200
Tabel 4.19 Koefisien Determinasi.....	201
Tabel 4.20 Pengujian Hipotesis (Uji t).....	202
Tabel 4.21 <i>Test of Normality</i>	203
Tabel 4.22 Homogenitas Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	204
Tabel 4.23 Homogenitas Keadaban Digital Warganet.....	204
Tabel 4.24 Uji Man Whitney Aplikasi <i>Smart Citizen</i>	205
Tabel 4.25 Uji Man Whitney Keadaban Digital Warganet.....	205
Tabel 5.1. Integrasi Indikator Keadaban Digital Pada Aplikasi	
<i>Smart Citizen</i> dan Aktivitas dalam Implementasinya	224
Tabel 5.2. Matriks Integrasi Indikator Keadaban Digital,	
Teori Pendukung, Fitur Aplikasi, dan Implikasi Sikap.....	231

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alberta Education. (2012). *Digital Citizenship Policy Development Guide*. Alberta Ministry of Education.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2007). *Online nation: Five years of growth in online learning*. Sloan Consortium.
- Anderson, J. Q., & Rainie, L. (2010). *The Future of Social Relations*. Pew Research Internet Project.
- Anscombe, G. E. M. (1958). Modern Moral Philosophy. *Philosophy*, 33(124), 1–19. <https://doi.org/10.1017/S0031819100037943>
- Aristotle, & Rackham, H. (1999). *The Nicomachean Ethics: With an English Translation by H. Rackham*. In *The Loeb Classical Library* (Vol. 73).
- Aristotle. (1887). *The Politics*.pdf.
- Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi*. Titian Ilmu.
- Barrett, M., Byram, M., Lazar, I., Mompoin-Gaillard, P., & Philippou, S. (2014). *Developing intercultural competence through education* (J. Huber & C. Reynolds, Eds.). Council of Europe Publishing.
- Beech, J. (2020). Cosmopolitanism, Citizenship, and Education Through the Lens of John Dewey. In *The Palgrave Handbook of Citizenship and Education* (pp. 127–140). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67828-3_33
- Belshaw, D. (2011). What is digital literacy? A Pragmatic investigation. In University of Durham. University of Durham.
- Biesta, Gert. J. J. (2011). *Learning Democracy in School and Society: Education, Lifelong Learning, and the Politics of Citizenship*. Springer Science & Business Media.
- Boyd, D. (2010). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. In *A Networked Self* (pp. 47–66). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203876527-8>
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa*. Widya Aksara Press.
- Budimansyah, D., & Suryadi, K. (2008). *PKn dan masyarakat multikultural*. Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan.
- Callan, E. (1997). *Creating citizens: Political education and liberal democracy*. Clarendon Press.
- Campbell, D. E. (2012). Introduction. In D. E. Campbell, M. Levinson & F. M. Hess (Eds.), *Making civics count. Citizenship education for a new generation* (pp. 1–13). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carr, D. (1991). *Educating the Virtues: An Essay on the Philosophical Psychology of Moral Development and Education*. Routledge.
- CCE. (1994). *Civitas: National Standards for Civics and Government*. CCE.
- Ceccarini, L. (2024). Digital citizenship. In *Encyclopedia of Citizenship Studies* (pp. 147–152). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781800880467.ch24>
- Chen, Z., & Siegler, R. S. (2000). Intellectual Development in Childhood. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Intelligence* (pp. 92–117). Cambridge University Press.

- Cochran, W. G. (2019). *Sampling Technique* (11th ed.). Willey.
- Cogan, J. J. (1999). *Developing the Civil Society : The Role of Civic Education*. CISED.
- Cogan, J. J., & Derricott, R. (1998). *Citizenship for the 21 st Century An International Perspective on Education*. Kogan Page Limited.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating qualitative and qualitative research* (4th ed.). MA: Pearson Education.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* - John W. Creswell, J. David Creswell - Google Books. In SAGE Publications, Inc.
- Crick Report. (1998). *Education for citizenship and the teaching of democracy in schools*. London: DfEE.
- Deardoff, D. K. (2009). *Implementing Intercultural Competence Assessment*. In D. K. Deardoff (Ed.), *The SAGE Handbook of Intercultural Competence* (pp. 477–491). Sage Publications.
- Dewantara, K. H. (1962). *Karja I (Pendidikan)*. Pertjetakan Taman Siswa.
- Dewey, J. (1922). *Human Nature and Conduct: An Introduction to Social Psychology*. Modern Library.
- Djahiri, K. (2006). *Esensi Pendidikan Nilai Moral dan PKn di Era Globalisasi*”, dalam *Pendidikan Nilai Moral dalam Dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Lab. PKn FPIPS UPI.
- Dulles, A. R. (1950). *Coming home*. In J. A. O’Brien (Ed.), *Where I Found Christ*. Country Life Press.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP : A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe* . (Y. Punie & B. N. Brecko, Eds.). Publication Office of European Union. <https://doi.org/10.2788/52966>
- Foot, P. (1978). *Virtues and Vices*. Blackwell.
- Foot, P. (2001). *Natural Goodness*. Oxford University Press.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of learning and theory of instruction*. Holt, Rinehart and Winston Holt Saunders Japan.
- Galston, W. (1995). *Liberal virtues and the foundation of character*. In M. A. Glendon (Ed.), *Seedbeds of virtue: Sources of competence, character and citizenship in American society*. Madison Books. .
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Edisi 10. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gilster, P. (1998). *Digital Literacy* (1st ed.). John Wiley & Sons.
- Gould, J., Jamieson, K. H., Levine, P., McConnell, T., & Smith, David. B. (2011). *Guardian of Democracy: The Civic Mission of Schools*. Leonore Annenberg Institute for Civics of the Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. <https://doi.org/10.1080/00220973.1937.11017141>
- Guyer, P. (1998). *Kant, Immanuel (1724–1804)*. In *The Routledge Encyclopedia of Philosophy*. Taylor and Francis. 1804/v-1. doi:10.4324/9780415249126-DB047-1
- Hall, R. T., & Davis, J. U. (1975). *Moral education in theory and practice*. Prometheus Books.
- Hersh, R. H., Paolitto, D. P., & Reimer, J. (1979). *Promoting Moral Growth: From Piaget to Kohlberg*. Longman.

- Hill, K. A., & Hughes, J. E. (1999). *Cyberpolitics: Citizen activism in the age of the Internet*. Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Hoskins, B., & Van Nijlen, D. (2006). *Active citizenship for democracy*. Ispra: CRELL.
- House, F. (2023). *Freedom on The NET 2023: The Repressive Power of Artificial Intelligence*.
- Hunter, J. D. (2000). *The Death of Character: Moral Education in an Age Without Good and Evil*. Basic Books.
- Hursthouse, R. (2001). *On Virtue Ethics*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/0199247994.001.0001>
- Isin, E., & Ruppert, E. (2020). *Being digital citizens*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Jerome, L. & Moorse, E. (2016). Should we make room for rebels and radicals in the national curriculum for citizenship? Unpublished paper presented at the Political Studies Association Manchester conference 2016.
- Kemp, J. E., & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publisher.
- King, L. A. (2010). *Psikologi Umum: Sebuah Pengantar Apresiasi*. Salemba Humanika.
- Kouicem, K., & Nachoua, K. (2012). Constructivist Theories of Piaget and Vygotsky : General Teaching Implications. 64–75.
- Kymlicka, W. (2002). *Contemporary political philosophy*. Oxford University Press.
- Lewis, C. S. (2001). *The Abolition of Man*. HarperOne.
- Lickona, T. (1999). Character Education: The Cultivation of Virtue. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models* (Vol. 2). Erlbaum Associates.
- Lickona, T. (2012). *Educating For Character Mendidik untuk membentuk karakter (Bagaimana sekolah dapat mengajarkan sikap hormat dan tanggung jawab)*. Bumi Aksara.
- Lickona, T., & Davidson, M. (2005). *Smart and Good High Schools: Integrating Excellence and Ethics for Success in School, Work, and Beyond*. Center for the 4th and 5th Rs and Character Education Partnership.
- Lusiana. (1992). Pengaruh Interaktif antara Penggunaan Strategi Penataan Isi Matakuliah dan Gaya Kognitif Mahasiswa terhadap Perolehan Belajar. IKIP Malang.
- Lütge, C., & Merse, T. (2022). *Digital Citizenship in Foreign Language Learning and Teaching* (1st ed.). Routledge.
- Lynn, T., Rosati, P., Conway, E., Curran, D., Fox, G., & O’Gorman, C. (2022). Digital Technologies and Civil Society. In *Digital Towns* (pp. 91–108). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91247-5_5
- MacIntyre, A. (2007). *After Virtue: A Study in Moral Theory* (3rd ed.). University of Notre Dame Press.
- Mansilla, V. B., & Jackson, A. (2011). Educating for Global Competence: Preparing Our Youth to Engage the World. In E. Omerso (Ed.), *Asia Society and The Council of Chief State School Officers*. Asia Society.
- Martellozzo, E., & Jane, E. A. (2017). *Cybercrime and Its Victims*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315637198>

- McClellan, B. E. (1992). *Schools and the Shaping of Character: Moral Education in America, 1607-Present*. ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education.
- McGriff, J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Penn State University
- Miles, M. B., & Huberman, A. (1992). *Qualitative Data Analysis*. Alih bahasa Tjejep Rohendi Rohidi. Analisis Data Kualitatif. Universitas Indonesia.
- Moore, M. (2011). Vygotsky's Cognitive Development Theory. In J. A. Goldstein Sam and Naglieri (Ed.), *Encyclopedia of Child Behavior and Development* (pp. 1549–1550). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9_3054
- Newman, W.L. (2010). *The Politics of Aristotle*. Cambridge University Press
- Papacharissi, Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Polity.
- Park, Y. (2019). *DQ Global Standards Report 2019 Digital Intelligence*. <https://www.dqinstitute.org/dq-framework>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *21st Century Learning For Early Childhood: Framework*. Battelle for Kids.
- Percy, W. (2000). *Lost in the Cosmos: The Last Self-Help Book*. Picador.
- Peterson, A. (2015). *Civic Virtue and Global Responsibilities: The Possibility of a Character-Based Approach to Educating Global Citizens in Australia*. In M. Print & C. Tan (Eds.), *Educating "Good" Citizens in a Globalising World for the Twenty-First Century*. Sense Publishers.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Quigley, C. N., & Bahmueller, C. F. (1991). *Civitas: a framework for civic education* (1st ed.). Center for Civic Education.
- Raths, L., Harmin, M., & Simon, S. B. (1966), *Values and Teaching*. Columbus OH: Charles E. Merrill.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). *Digital Citizenship in Schools*. ISTE.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). *Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, and rights online*. Council of Europe Publishing.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspectives* (6th ed.). Pearson Education Inc.
- Silva, D. E. (2019). *Visual Perceptions of Dialogue: Structures of Online Discussion That Foster Civility Norms*. Washington State University.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Somantri, M. N., & Winataputra, U. S. (2017). *Disiplin pendidikan kewarganegaraan: Kultur akademis dan pedagogis*. Laboratorium PKn UPI.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- Thompson, M. (2008). *Ethical Theory: Access to Religion and Philosophy* (3rd ed.). Hodder Education.

- Tibbitts, F. & Torney-Purta, J. (1999). Citizenship in Latin America: Preparing for the future. Education Unit of the Inter-American Development Bank, Human Rights Education Association (HREA).
- Twenge, J. (2017). iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us. Atria Books.
- Vigotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soubberman, Eds.). Harvard University Press.
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan. Alfabeta.
- Widhiarso, W. (2011). Uji Hipotesis Komparatif. FP Universitas Gadjah Mada.
- Winarno. (2019). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (1st ed.). Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S. (2001). Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winataputra, U. S. (2015). Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan: Analisis Historis-Epistemologis. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). Civic Education : Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas (1st ed.). Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana UPI.

Jurnal

- Agboola, A., & Tsai, K. C. (2019). Bring Character Education into Classroom. *European Journal of Education*, 1(2), 163–170.
- Amanda, D., Agustina, R., & Linuhung, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Turunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 46–53.
- Aryani, I. K., & Yuliarti, Y. (2023). 21st Century Learning Values, Character and Moral Education in An Effort to Overcome Student's Moral Decadence. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 8, 72–84. <https://doi.org/10.30595/pssh.v8i.609>
- Astuti, Y. D., & Zamroni, M. (2023). Your Finger, your Tiger: Netiquette Violations of the Microcelebrity Parody Content on Social Media. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 15(2), 186–197. <https://doi.org/10.29313/mediator.v15i2.10322>
- Asy'ari, L. P. (2024). Netizen Behavior Towards Non-Conformity And Incomprehension In The Implementation Of Pancasila Values. *Jurnal Setia Pancasila*, 4(2), 17–28. <https://doi.org/10.36379/jsp.v4i2.477>
- Banks, J. A. (2008). Diversity, Group Identity, and Citizenship Education in a Global Age. *Educational Researcher*, 37(3), 129–139.
- Battista, A., & Torre, D. (2023). Mixed methods research designs. *Medical Teacher*, 45(6), 585–587. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2023.2200118>
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacies: A Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259.
- Beauchere, J. F. (2018). Encouraging digital civility: What companies and others can do. In *The Changing Scope of Technoethics in Contemporary Society*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5094-5.ch014>

- Beauchere, J. F. (2019). Encouraging Digital Civility. *Internet and Technology Addiction*, 748–759. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8900-6.ch042>
- Benaziria. (2018). Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8331>
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The Logic of Connective Action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739–768. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661>
- Bernhardt, P. (2015). 21st Century Learning: Professional Development in Practice. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2015.1419>
- Berkowitz, M., & Bier, M. (2004). Research-Based Character Education. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 591 (1), 72–85. <https://doi.org/10.1177/0002716203260082>
- Bhat, A. A., Mahajan, G., & Mehta, A. (2011). Learning with a Network of Competing Synapses. *PLoS ONE*, 6(9), e25048. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0025048>
- Brooks, R., & Holford, J. (2009). Citizenship, learning and education: Themes and issues. *Citizenship Studies*, 13(2), 85–103.
- Buckingham, D. (2010). Defining Digital Literacy: What do young people need to know about digital media? *Medienbildung in Neuen Kulturräumen*, 1, 59–71. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92133-4_4
- Callan, E. (2016). Education in Safe and Unsafe Spaces. *Philosophy Inquiry in Education*, 24(1), 64–78.
- Carr, D. (1996). After Kohlberg: Some implications of an Ethics of Virtue for the theory of moral education and development. *Studies in Philosophy and Education*, 15(4), 353–370. <https://doi.org/10.1007/BF00368492>
- Changeux, J.-P., Courrége, P., & Danchin, A. (1973). A Theory of the Epigenesis of Neuronal Networks by Selective Stabilization of Synapses. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 70(10), 2974–2978. <https://doi.org/10.1073/pnas.70.10.2974>
- Cogan, J. J., & Kubow, P. K. (1997). Multidimensional citizenship: Educational policy for the twenty-first century. *International Service Learning & Community Engagement*, 2, 1–57.
- Costea, A. R., Jurchiş, R., Visu-Petra, L., Cleeremans, A., Norman, E., & Opre, A. (2023). Implicit and explicit learning of socio-emotional information in a dynamic interaction with a virtual avatar. *Psychological Research*, 87(4), 1057–1074. <https://doi.org/10.1007/s00426-022-01709-4>
- Croce, M., Domaneschi, F., & Vaccarezza, M. S. (2023). Civil Deliberation Unpacked: An Empirical Investigation. *Journal of Media Ethics*, 38(4), 211–223. <https://doi.org/10.1080/23736992.2023.2264835>
- Dalei, S. R. (2023). Mixed Method Research. In *Futuristic Trends in Pharmacy & Nursing Volume 2 Book 23* (pp. 155–162). Iterative International Publishers, Selfpage Developers Pvt Ltd. <https://doi.org/10.58532/V2BS23P1CH12>
- Dishon, G., & Ben-Porath, S. (2018). Don't @ me: rethinking digital civility online and in school. *Learning, Media and Technology*, 43(4), 434–450. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1498353>

- Dutton, W. H. (1996). Network rules of order: regulating speech in public electronic fora. *Media, Culture & Society*, 18(2), 269–290. <https://doi.org/10.1177/016344396018002006>
- Fakih, H. M. A. (2022). Education for digital citizenship. *Journal of Juridical and Political Science*, 4(s). <https://doi.org/10.55716/JJPS.2022.S.4.7>
- Fatah, A., Shofaussamawati, S., & Khusniyah, A. (2022). Qur’anic Digital Civility: Contemporary Indonesian Muslim Interaction on Social Media. *Jurnal Theologia*, 33(2), 179–202. <https://doi.org/10.21580/teo.2022.33.2.13367>
- Favarato, C. (2023). Digitality and Political Theory. *Theoria*, 70(176), 34–64. <https://doi.org/10.3167/th.2023.7017602>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Gong, N., & Ma, S. L. (2024). Formation of identity and protection of the rights of a digital citizen in a digital society. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Universiteta*, 15(2), 298–334. <https://doi.org/10.21638/spbu14.2024.201>
- Halcomb, E. J. (2019). Mixed methods research: The issues beyond combining methods. *Journal of Advanced Nursing*, 75(3), 499–501. <https://doi.org/10.1111/jan.13877>
- Harrison, T., & Polizzi, G. (2022). (In)civility and adolescents’ moral decision making online: drawing on moral theory to advance digital citizenship education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3277–3297. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10710-0>
- Hill, T. e. (2013). Two conceptions of virtue. *Theory and Research in Education*, 11(2), 167–186. <https://doi.org/10.1177/1477878513485174>
- Hirschman, K., & Wood, B. (2018). 21st Century Learners: Changing Conceptions of Knowledge, Learning and the Child. *The New Zealand Annual Review of Education*, 23, 20. <https://doi.org/10.26686/nzaroe.v23i0.5280>
- Hughes, J., Robb, J., & Gadanidis, M. (2024). Educating for a Just World: Empowering K-12 Students as Global Democratic Digital Citizens. *Journal of Digital Life and Learning*, 3(2), 69–95. <https://doi.org/10.51357/jdll.v3i2.240>
- Hussainy, S. S., & R, S. J. (2021). *A study on factors affecting digital citizenship among college faculties in india*. 4(3), 49–61. <https://doi.org/10.20319/PIJTEL.2021.43.4961>
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>
- Jiang, M., & Esarey, A. (2018). Uncivil Society in Digital China: Incivility, Fragmentation, and Political Stability - Introduction. *International Journal of Communication*, 12, 1928–1944. <http://ijoc.org>.
- Johnson, J., & Morris, P. (2010). Towards a framework for critical citizenship education. *The Curriculum Journal*, 21(1), 77–96.
- Johnston, M. (2016). What more can we learn from early learning theory? The contemporary relevance for behaviour change interventions. *British Journal of Health Psychology*, 21(1), 1–10. <https://doi.org/10.1111/bjhp.12165>

- Jovana, M. (2013). Social Reconstructionism and Global Education. *Teme*, 37(2), 517–533.
- Junaeni, N. (2023). The Concept of Reconstructionalism Education in The Preparation of The Educational Curriculum. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 2(2), 95–102. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v2i2.45>
- Kaitatzi-Whitlock, S. (2021). Toward a digital civil society: digital ethics through communication education. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 19(2), 187–206. <https://doi.org/10.1108/JICES-03-2020-0029>
- Kartini, D., & Dewi, S. A. K. (2024). Development of the Citizenship Education Method in Fostering Digital Citizenship Through Information and Communication Technology in Schools. *International Journal of Science and Society*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.54783/ijssoc.v6i1.1001>
- Khatami, M. I., & Pahlevi, Moch. E. T. (2022). Covid-19 dan Kebebasan Berekspresi di Internet: Melihat Represi Digital Dalam Pemberitaan Tempo.Co. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.35308/source.v8i1.4592>
- Kim, S. (2016). Behavioral learning game for socio-physical IoT connections. *EURASIP Journal on Wireless Communications and Networking*, 2016(1), 24. <https://doi.org/10.1186/s13638-016-0521-8>
- Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2020). *Civic Education for Development of Digital Citizenship in the Era of Industrial Revolution 4.0*.
- Konstantinova, Y., Kuksin, I., Styf, M., & Shukhov, F. (2020). State and Civil Society in the Digital Age. *Proceedings of the 2nd International Scientific Conference on Innovations in Digital Economy: SPBPU IDE-2020*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/3444465.3444511>
- Kostyło, H. (2012). Rekonstrukcjonizm społeczny: wzajemność oddziaływań kultury i edukacji. *Forum Oświatowe*, 2(47), 15–32.
- Kusnadi, K. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Literasi Digital: Suatu Alternatif Pembelajaran Karakter Menumbuhkan Keaaban Kewargaan A. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 6(1), 77–101. <https://doi.org/10.47080/propatria.v6i1.2286>
- Law, N., & Lee, W. O. (2023). Curriculum and digital citizenship. In *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)* (pp. 414–423). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.03077-3>
- Lawson, H. (2001). Active citizenship in schools and community. *The Curriculum Journal*, 12(2), 163–178.
- Lu, H., Fu, K., & Liu, X. (2023). Digital citizen participation of college students: reality and optimization path. *Problems of Education in the 21st Century*, 81(2), 244–257. <https://doi.org/10.33225/pec/23.81.244>
- Ma, L., Gu, L., & Wang, J. (2014). Research and development of mobile application for android platform. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9(4), 187–198. <https://doi.org/10.14257/ijmue.2014.9.4.20>
- Makassar, N., & Habibah, S. M. (2024). Building digital civility of Indonesian net citizens from a digital citizenship perspective. *Digital Theory, Culture & Society*, 2(2), 79–86. <https://doi.org/10.61126/dtcs.v2i2.30>

- McGregor, S. (2019). Education for Sustainable Consumption: A Social Reconstructivism Model. *Canadian Journal of Education Revue Canadienne De l'éducation*, 42(3), 745–766.
- McLaughlin, T. H. (1992). Citizenship, diversity and education: A philosophical perspective. *Journal of Moral Education*, 21(3), 235–250.
- Mardianto. (2018). Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial. *Membangun Manusia Indonesia Yang Holistik Dalam Kebhinekaan*, 523–538.
- Masduki. (2021). Media Control in the Digital Politics of Indonesia. *Media and Communication*, 9(4), 52–61. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i4.4225>
- Mishra, N. R. (2023). Constructivist Approach to Learning: An Analysis of Pedagogical Models of Social Constructivist Learning Theory. *Journal of Research and Development*, 6(01), 22–29. <https://doi.org/10.3126/jrdn.v6i01.55227>
- Molaei, H. (2014). The prospect of civility in Indonesians' online polarized political discussions. *Asian Journal of Communication*, 24(5), 490–504. <https://doi.org/10.1080/01292986.2014.917116>
- Molina-Azorin, J. F. (2016). Mixed methods research: An opportunity to improve our studies and our research skills. *European Journal of Management and Business Economics*, 25(2), 37–38. <https://doi.org/10.1016/j.redeen.2016.05.001>
- Morais, D. B., & Ogden, A. C. (2011). Initial Development and Validation of The Global Citizenship Scale. *Journal of Studies in International Education*, 15(5), 445–446.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Muljani, S., & Bunawar. (2022). Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Pembelajaran Inovatif Abad 21 Pada Materi Estimasi Biaya Konstruksi Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Di Smk Negeri 1 Adiwerna. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 182–197. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.vi0.226>
- Narula, V., Zippo, A. G., Muscoloni, A., Biella, G. E. M., & Cannistraci, C. V. (2017). Can local-community-paradigm and epitopological learning enhance our understanding of how local brain connectivity is able to process, learn and memorize chronic pain? *Applied Network Science*, 2(1), 28. <https://doi.org/10.1007/s41109-017-0048-x>
- Nugroho, L. A. (2020). Reconstruction Philosophy Perspective in Developing Curriculum. *Historika*, 23(1), 119–130.
- Olson, R. S. (2015). Character Education. *Oxford Bibliography*. <https://doi.org/10.1093/OBO/9780199756810-0052>
- Olssen, M. (2004). From the crick report to the Parekh report: Multiculturalism, cultural difference and democracy – The revision of citizenship education. *British Journal of Sociology of Education*, 25(2), 179–192.
- O'Reilly, M., Kiyimba, N., & Levine, D. (2024). Promoting a digital ethics of care: A digital cognitive interruption to facilitate UK adolescents' empathy in online spaces. *Journal of Children and Media*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2411417>

- Öztürk, G. (2021). Digital citizenship and its teaching: A literature review. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(1), 31-45.
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), 15–27. <https://doi.org/10.7821/NAER.2021.1.616>
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9–27. <https://doi.org/10.1177/14614440222226244>
- Papacharissi, Z. (2004). Democracy online: civility, politeness, and the democratic potential of online political discussion groups. *New Media & Society*, 6(2), 259–283. <https://doi.org/10.1177/1461444804041444>
- Paul, P. K., & Aithal, P. S. (2018). Digital Society: It's Foundation and Towards an Interdisciplinary Field. *Advances in Information Technology, Management, Social Sciences and Education*.
- Peterson, A. (2019). Civility and Mutual Fellow-Feeling. In *Civility and Democratic Education* (pp. 35–49). https://doi.org/10.1007/978-981-15-1014-4_3
- Peterson, A. (2020). Character education, the individual and the political. *Journal of Moral Education*, 49(2), 143–157. <https://doi.org/10.1080/03057240.2019.1653270>
- Qasem, M. (2015). Constructivist Learning Theory in Physiotherapy Education: A Critical Evaluation of Research. *Journal of Novel Physiotherapies*, 05(02). <https://doi.org/10.4172/2165-7025.1000253>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Ramadhani, I. F., & Krismono. (2023). Digital Civility Index in The Era of Information Technology: A Case Study of Higher Education Muslim Students in Yogyakarta. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 5(2), 253–257. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol5.iss2.art23>
- Redshaw, T. (2020). What Is Digital Society? Reflections on the Aims and Purpose of Digital Sociology. *Sociology*, 54(2), 425–431. <https://doi.org/10.1177/0038038519880114>
- Ribble, M. (2009). Passport to Digital Citizenship: Journey toward Appropriate Technology Use at School and at Home. *Learning & Leading with Technology*, 36(4), 14–17.
- Ribble, M. (2012). Digital Citizenship for Educational Change. *Kappa Delta Pi Record*, 48(4), 148–151. <https://doi.org/10.1080/00228958.2012.734015>
- Ribble, M., Bailey, G., & Ross, T. (2004). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6.
- Ribble, M. S. (2021). Digital citizenship in the frame of global change. *International Journal of Studies in Education and Science (IJSES)*, 2(2), 74–86.
- Said, K., & Aqodiah, A. (2024). Rekonstruksi Kurikulum Pendidikan: Sebuah Analisis Filsafat untuk Membangun Kreativitas Siswa. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.31764/ibtida'iy.v9i1.22919>

- Sánchez-Torrubia, M. G., Torres-Blanc, C., & Trivino, G. (2012). An approach to automatic learning assessment based on the computational theory of perceptions. *Expert Systems with Applications*, 39(15), 12177–12191. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2012.04.069>
- Sandel, M. (1996). *Democracy's discontent: America in search of a public philosophy*. Belknap Harvard.
- Sandel, M. (1998). A reply to my critics. In A. Allen & M. Regan (Eds.), *Debating democracy's discontent: Essays on American politics, law, and public philosophy*. Oxford University Press.
- Schmid, M. (1993). Verhaltenstheorie versus Nutzentheorie. *Journal for General Philosophy of Science*, 24(2), 275–292. <https://doi.org/10.1007/BF00764390>
- Schmidgen, H. (2020). Cybernetic times: Norbert Wiener, John Stroud, and the 'brain clock' hypothesis. *History of the Human Sciences*, 33(1), 80–108. <https://doi.org/10.1177/0952695119880662>
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Simões, A. R., Lütge, C., Bracci, L., Biaggi, F., Thaler, I., & Coronha, M. (2022). How To Develop Digital Citizenship Education? – A Workshop For Foreign Language Educators. *Education and New Developments 2022 – Volume I*, 579–582. <https://doi.org/10.36315/2022v1end128>
- Stanley, W. B. (1981). Toward a Reconstruction of Social Education. *Theory & Research in Social Education*, 9(1), 67–89. <https://doi.org/10.1080/00933104.1981.10506103>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Susanto, E., & Komalasari, K. (2015). Pengaruh Pembelajaran, Habitiasi Dan Ekstrakurikuler Terhadap Pembentukan Civic Disposition Siswa Sma Negeri Se-Kota Bandar Lampung. *Jurnal Mimbar Demokrasi*, 15(1).
- Sutisna, D., Anar, A. P., Indraswati, D., Nursaptini, & Widodo, A. (2020). Strategi Penguatan Moral Siswa di Sekolah (Study Deskriptif Tentang Penguatan Nilai Moral Siswa Melalui Program Sekolah di SDN 4 Cakranegara Mataram). *Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 173–188.
- Sutrisno, G. A., Marati, S. N., & Sari, H. P. (2024). Pemikiran Filsafat Pendidikan Rekonstruksionisme: Implikasi terhadap Pendidikan Karakter dan Pendidikan Moral. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 132–143. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.870>
- Tadlaoui-Brahmi, A., Çuko, K., & Alvarez, L. (2022). Digital citizenship in primary education: A systematic literature review describing how it is implemented. *Social Sciences & Humanities Open*, 6(1), 100348. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2022.100348>
- Tellings, A. (1998). A Virtue Approach Instead of a Kantian Approach as a Solution to Major Dilemma's in Meta-ethics? A Criticism of David Carr. *Studies in Philosophy and Education*, 17(1), 47–56. <https://doi.org/10.1023/A:1005056013461>
- Thomas, T. M. (1994). Multicultural Education: Reconstructionism Coming of Age. *Teacher Education Quarterly*, 21(4), 71–78.

- Vrana, R. (2014). Digital Literacy as a Prerequisite for Achieving Good Academic Performance. *ECIL 2014: Information Literacy. Lifelong Learning and Digital Citizenship in the 21st Century*, 160–169.
- Wahib, M. S. K., Alamiry, Z. A. A., Majeed, B. H., & ALRikabi, H. TH. S. (2023). Digital citizenship for faculty of Iraqi universities. *Periodicals of Engineering and Natural Sciences (PEN)*, 11(2), 262. <https://doi.org/10.21533/pen.v11i2.3525>
- Wang, H.-Y., Liao, C., & Yang, L.-H. (2013). What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values. *International Journal of Marketing Studies*, 5(2), 11–22. <https://doi.org/10.5539/ijms.v5n2p11>
- Webster, J. (2023). Digital citizenship education in the Aotearoa New Zealand curriculum: Developing speculative DCE. *Curriculum Matters*, 19, 55–80. <https://doi.org/10.18296/cm.0210>
- Wellman, B. (2002). Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism. *The Second Kyoto Workshop on Digital Cities II: Computational and Sociological Approaches*, 10–25.
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dalam konteks sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15–36. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/1184>
- Woodward, W. R. (1982). The “discovery” of social behaviorism and social learning theory, 1870–1980. *American Psychologist*, 37(4), 396–410. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.4.396>
- Wulandari, R. (2021). Characteristics and Learning Models of the 21st Century. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(3), 8. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i3.49958>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.
- Yusuf, R., Sanusi, Maimun, Hayati, E., & Fajri, I. (2019). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. *Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia*, 185–200.
- Zajda, J. (2021). Constructivist Learning Theory and Creating Effective Learning Environments. In J. Zajda (Ed.), *Globalisation and Education Reforms* (pp. 35–50). https://doi.org/10.1007/978-3-030-71575-5_3
- Zedlacher, E., & Hartner-Tiefenthaler, M. (2022). Civility Values and Cyberbullying Prevention in the Digital Workspace. In *Research Anthology on Combating Cyber-Aggression and Online Negativity* (pp. 1151–1169). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5594-4.ch058>
- Zentall, T. R. (2002). A Cognitive Behaviorist Approach to the Study of Animal Behavior. *The Journal of General Psychology*, 129(4), 328–363. <https://doi.org/10.1080/00221300209602102>

Peraturan Perundang-Undangan

- OECD. (2018). The OECD PISA global competence framework: Preparing our youth for an inclusive and sustainable world. 43.
- Peraturan Badan Pembinaan Pancasila Nomor 4 Tahun 2022 tentang Indikator Nilai-Nilai Pancasila
- Pemerintah Republik Indonesia. (1945). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- UNESCO. (2013). Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework. UNESCO. <https://doi.org/10.4324/9781003022411>
- UNESCO. (2014). Preparing learners for the challenges of the 21st century. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2016). Global Education Monitoring Report 2016 - Education for people and planet: Creating Sustainable Future for All. In UNESCO Publishing (Issue 2).
- Undang-Undang Republik Indonesia no 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Website

- Ondrashek, N. (2017). Northwestern College, Iowa NWCommons 21st Century Learning. http://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/21/
- Microsoft. (2021). Digital Civility Research: Civility, Safety, and Interactions Online. https://aka.ms/Digital_Civility_Year_Five
- Heick, T. (2018). The Definition Of Digital Citizenship. <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/the-definition-of-digital-citizenship/>
- Iswara, A. J. (2021a, March 18). Akun BWF Juga Diserbu Netizen Luar Negeri Usai Tim Indonesia Dipaksa Mundur dari All England. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2021/03/18/195622470/akun-bwf-juga-diserbu-netizen-luar-negeri-usai-tim-indonesia-dipaksa?page=all>
- Iswara, A. J. (2021b, April 16). 6 Bukti Netizen Indonesia Tidak Sopan se-Asia Tenggara, Akun Luar pun Diserang. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2021/04/14/100430270/6-bukti-netizen-indonesia-tidak-sopan-se-asia-tenggara-akun-luar-pun?page=all>
- Wiratraman, H. P. (2022). *Indonesian law systematically stifles journalists*. <https://doi.org/10.54377/5bae-669e>
- Winthrop, R. (2020). The need for civic education in 21st-century schools. In The Brookings Institute. Brookings Publication. <https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/the-need-for-civic-education-in-21st-century-schools/>
- Septalisma, B. (2021, February 26). Sebut Netizen RI Paling Tidak Sopan, Akun Microsoft Diserang. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210226140821-192-611309/sebut-netizen-ri-paling-tidak-sopan-akun-microsoft-diserang>
- Tan, Thomas. (2011). Educating Digital Citizens. *Leadership*, 41.1, p30-32. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ965963.pdf>, 12 Maret 2025.