

Penggunaan Media Digital sebagai Alat untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan dan Etika di Kalangan Remaja

Margareta Ambu Kaka^{a,1*}, Seruan Hati Zebua^{b,2}, Yasinta Avni Bahagia^{c,3}, Rachel Fetriana Lisa^{d,4}, Amanda Puja^{e,5}

^{a,b,c,d,e}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia.

Email: ^{1*}rachelfetriana@gmail.com; ²amandapuja24@gmail.com; ³marenggereta@gmail.com; ⁴avnibahagi@gmail.com; ⁵seruanhatizebua123@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 1 September 2025

Direvisi: 17 September 2025

Disetujui: 1 Oktober 2025

Tersedia Daring: 16 Oktober 2025

Kata Kunci:

Etika Sosial

Literasi Kewarganegaraan

Media Digital

Pendidikan

Remaja

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran dan pemanfaatan media digital dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan dan etika sosial di kalangan remaja. Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menjadikan media digital sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi remaja. Namun, pemanfaatan yang tidak bijak dapat menimbulkan tantangan baru, seperti penyebaran berita bohong, perundungan siber, dan hilangnya etika sosial. Melalui metode tinjauan pustaka, artikel ini menganalisis berbagai penelitian terdahulu tentang efektivitas media digital dalam mempromosikan nilai-nilai kewarganegaraan, etika, dan partisipasi publik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital merupakan prasyarat utama agar media digital dapat berfungsi optimal sebagai alat pendidikan. Dengan pendekatan yang tepat, media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran kewarganegaraan dan etika sosial yang adaptif di era modern.

ABSTRACT

Keywords:

Civic Literacy

Digital Media

Education

Social Ethics

Teenagers

This study aims to examine the role and use of digital media in improving civic literacy and social ethics among adolescents. The rapid development of information technology has made digital media an integral part of everyday life, including for adolescents. However, unwise use can pose new challenges, such as the spread of hoaxes, cyberbullying, and the loss of social ethics. Through a literature review method, this article analyzes various previous studies on the effectiveness of digital media in promoting civic values, ethics, and public participation. The results of the study show that digital literacy is a key prerequisite for digital media to function optimally as an educational tool. With the right approach, digital media can be an effective means of fostering civic awareness and adaptive social ethics in the modern era.

©2025, Margareta Ambu Kaka, Seruan Hati Zebua, Yasinta Avni Bahagia, Rachel Fetriana Lisa, Amanda Puja
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Globalisasi dan kemajuan teknologi informasi telah mengubah lanskap sosial, budaya, dan politik secara fundamental. Pergeseran ini sangat terasa di kalangan generasi Z, yang tumbuh dan berinteraksi dalam ekosistem digital. Media digital, seperti media sosial, platform video, dan forum daring, telah menjadi sumber informasi utama dan ruang sosialisasi bagi mereka. Di satu sisi, media digital menawarkan peluang besar untuk mengakses informasi, emaja dapat mengakses berita, materi pembelajaran, hingga literatur global dalam hitungan detik, berpartisipasi dalam diskusi publik, media digital memungkinkan mereka berpartisipasi dalam diskusi sosial-politik, mengemukakan pendapat, bahkan melakukan gerakan sosial, dan memperluas jaringan sosial, ruang digital membantu memperluas jaringan lintas wilayah, budaya, bahkan negara, sehingga menumbuhkan sikap terbuka dan kosmopolitan (Buckingham, 2007).

Namun, di sisi lain, penggunaan media digital yang tidak terkontrol juga memunculkan tantangan serius. Masalah seperti penyebaran informasi palsu (hoaks) yang dapat menyesatkan opini publik dan melemahkan kepercayaan pada institusi demokrasi, perundungan siber yang berpotensi merusak kesehatan mental generasi muda, dan radikalisme menjadi isu-isu krusial yang mengikis fondasi etika sosial dan kesadaran kewarganegaraan (Setiadi & Sari, 2020). Oleh karena itu, penting untuk mengarahkan penggunaan media digital agar menjadi alat yang produktif, bukan destruktif.

Untuk menjadikan media digital sebagai alat yang produktif, perlu adanya literasi kewarganegaraan digital. Literasi ini tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup keterampilan kritis dalam memilah informasi, berperilaku etis, serta bertanggung jawab sebagai warga negara digital (*digital citizenship*). Rheingold (2012) menekankan bahwa keterampilan literasi digital harus dipadukan dengan tanggung jawab sosial agar masyarakat mampu membangun ruang publik digital yang sehat.

Di Indonesia, kebutuhan akan literasi digital semakin mendesak mengingat tingginya angka pengguna internet dari kalangan remaja. Oleh karena itu, pembentukan karakter kewarganegaraan digital melalui pendidikan formal, lingkungan keluarga, serta dukungan regulasi pemerintah merupakan langkah penting agar generasi muda tidak sekadar menjadi konsumen digital, melainkan juga produsen konten positif yang beretika.

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara efektif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan dan etika di kalangan remaja. Selain itu, artikel ini mengidentifikasi tantangan yang perlu diwaspadai dan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk memperkuat kesadaran kewarganegaraan digital. Dengan demikian, media digital diharapkan menjadi ruang yang membangun, bukan merusak, dalam perkembangan generasi Z.

2. Metode

Artikel ini disusun berdasarkan metode studi literatur (*literature review*), yaitu dengan mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai penelitian, buku, dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik. Tahapan yang dilakukan meliputi:

1. Identifikasi Topik: Menentukan fokus penelitian pada hubungan antara media digital, literasi kewarganegaraan, dan etika remaja.
2. Pencarian Sumber: Menggunakan basis data akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan JSTOR dengan kata kunci “media digital”, “literasi kewarganegaraan”, “etika sosial”, dan “remaja”.
3. Analisis Kritis: Membaca, mengevaluasi, dan membandingkan temuan-temuan dari berbagai sumber untuk mengidentifikasi pola, kesenjangan, dan temuan kunci.
4. Sintesis: Menggabungkan temuan-temuan tersebut menjadi sebuah argumen yang koheren dan logis untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menyajikan gambaran komprehensif mengenai kondisi terkini dan potensi masa depan penggunaan media digital dalam pendidikan kewarganegaraan.

3. Hasil dan Pembahasan

Media Digital sebagai Ruang Pembelajaran Alternatif

Media digital adalah sarana penyampaian pesan yang menggunakan teknologi berbasis digital (komputer, internet, smartphone, dan perangkat lainnya) sehingga informasi dapat diakses, disimpan, diproduksi, dan disebarluaskan dengan cepat. Menurut Nasrullah (2018), media digital tidak hanya sekadar teknologi, melainkan juga ruang sosial tempat berlangsungnya interaksi, produksi budaya, dan pertukaran informasi. Khususnya media sosial, dapat berfungsi sebagai ruang publik virtual yang memungkinkan remaja berinteraksi dengan isu-isu sosial dan politik. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang seringkali bersifat satu arah, media digital menawarkan kesempatan untuk diskusi interaktif dan partisipasi aktif. Misalnya, partisipasi dalam kampanye sosial daring dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif (Suryadi, 2018).

Beberapa karakteristik media digital, menurut McQuail (2011) dan didukung oleh Nasrullah (2016), yaitu:

- a. Interaktivitas: memungkinkan komunikasi dua arah.
- b. Keterhubungan (*networked*): informasi saling terhubung melalui jaringan internet.
- c. Kecepatan distribusi: pesan dapat menyebar secara real-time.
- d. Reprodusibilitas: konten mudah digandakan, dimodifikasi, dan disebar kembali.
- e. Multimodality: memadukan teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform.

Media digital memiliki berbagai fungsi utama yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, sebagai sumber informasi, media digital memudahkan masyarakat untuk mengakses berita, pengetahuan, dan data dari berbagai belahan dunia secara cepat dan praktis. Kedua, media digital berfungsi sebagai sarana komunikasi yang mempercepat interaksi, baik secara personal maupun massal, melalui platform seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan forum daring. Selain itu, media digital juga berperan sebagai media hiburan, karena menyediakan konten audio-visual yang interaktif, mulai dari film, musik, hingga permainan daring. Tidak kalah penting, media digital kini digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar melalui e-learning, simulasi, dan multimedia interaktif, sehingga pendidikan menjadi lebih fleksibel dan inovatif.

Terdapat beberapa teori yang relevan dalam memahami fungsi dan peran media digital. Teori Konvergensi Media yang dikemukakan oleh Jenkins (2006) menjelaskan bahwa media digital memungkinkan terjadinya integrasi berbagai bentuk media, seperti televisi, radio, internet, dan media cetak, ke dalam satu ekosistem yang saling terhubung. Selanjutnya, Teori Uses and Gratifications yang diperkenalkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974) menekankan bahwa pengguna secara aktif memilih media digital sesuai dengan kebutuhan mereka, baik untuk hiburan, informasi, interaksi sosial, maupun pembentukan identitas personal. Sementara itu, Teori Mediasi Teknologi dari Verbeek (2011) menyatakan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga memengaruhi cara manusia berhubungan dengan dunia, termasuk membentuk persepsi, interaksi, dan tindakan dalam kehidupan sosial.

Pemanfaatan media digital memberikan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Dari sisi positif, media digital mampu mempercepat arus informasi, membuka peluang bagi pengembangan bisnis digital, serta mendukung kemajuan di bidang pendidikan dengan menyediakan akses belajar yang lebih terbuka. Namun, di sisi lain, media digital juga menghadirkan tantangan, seperti meningkatnya risiko penyebaran informasi palsu atau hoaks, kecenderungan ketergantungan pada gawai, pelanggaran privasi, hingga polarisasi sosial yang dapat memengaruhi kohesi masyarakat.

Literasi Digital sebagai Fondasi Utama

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Menurut Gilster (1997), literasi digital tidak hanya berarti kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dalam mengakses dan memanfaatkan informasi di dunia maya. Sejalan dengan itu, UNESCO (2011) mendefinisikan literasi digital sebagai seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif di lingkungan digital.

Beberapa ahli membagi literasi digital ke dalam dimensi-dimensi penting. Belshaw (2012) menyebut ada delapan elemen literasi digital, yakni: (1) kultural, (2) kognitif, (3) konstruktif, (4) komunikatif, (5) kepercayaan diri, (6) kreatif, (7) kritis, dan (8) bertanggung jawab. Di Indonesia, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melalui *Gerakan Nasional Literasi Digital* menekankan empat pilar literasi digital, yaitu:

- a. Etika digital: kemampuan beretika dalam berinteraksi di ruang digital.
- b. Keamanan digital: kemampuan melindungi diri dan data pribadi di ruang digital.
- c. Budaya digital: kemampuan memahami nilai, norma, dan budaya dalam bermedia digital.
- d. Kecakapan digital: kemampuan teknis dalam memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital (Kominfo, 2020).

Dalam dunia pendidikan, literasi digital berfungsi sebagai keterampilan dasar abad ke-21 yang wajib dimiliki siswa, guru, maupun masyarakat. Menurut Ng (2012), literasi digital tidak hanya membantu siswa mencari informasi, tetapi juga mengajarkan cara memilah, memverifikasi, dan mengolah informasi menjadi pengetahuan yang bermanfaat. Literasi digital juga mendorong siswa agar lebih kritis terhadap informasi yang beredar, terhindar dari hoaks, serta mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, misalnya melalui e-learning, kolaborasi daring, dan pembuatan konten kreatif.

Dalam memahami literasi digital, terdapat beberapa teori yang dapat dijadikan landasan konseptual. Pertama, Teori Kecakapan Abad 21 yang dikemukakan oleh Trilling dan Fadel (2009) menekankan bahwa literasi digital termasuk ke dalam keterampilan *learning and innovation skills*. Keterampilan ini sangat penting dalam menghadapi perkembangan teknologi dan globalisasi, karena peserta didik dituntut untuk mampu berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan memanfaatkan media digital. Kedua, Teori Konstruktivisme yang dipelopori oleh Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Literasi digital mendukung hal ini dengan menyediakan ruang digital sebagai wadah kolaborasi, diskusi, serta berbagi ide dan informasi, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan lebih interaktif dan partisipatif. Ketiga, Teori Literasi Baru (New Literacies Theory) yang dikembangkan oleh Lankshear dan Knobel (2015) memandang literasi digital sebagai bentuk literasi baru yang muncul dari perkembangan teknologi. Literasi ini menekankan keterampilan berpartisipasi dalam budaya online yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan kreatif. Dengan demikian, literasi digital tidak sekadar kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup aspek sosial dan budaya dalam berinteraksi di dunia maya.

Meskipun literasi digital membawa banyak manfaat, tantangan yang dihadapi tidaklah kecil. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya keamanan digital, terutama dalam melindungi data pribadi. Selain itu, fenomena maraknya penyebaran hoaks dan cyberbullying menjadi ancaman serius yang dapat merusak ekosistem digital yang sehat. Masalah lain yang juga mencuat adalah adanya kesenjangan digital (*digital divide*), yakni perbedaan akses dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital antara individu maupun kelompok masyarakat. Kondisi ini dapat memperlebar jurang ketidaksetaraan, terutama dalam bidang pendidikan. Di samping itu, masih banyak peserta didik yang kurang

terbiasa berpikir kritis dalam memilah dan memfilter informasi, sehingga rentan menerima begitu saja konten yang belum terverifikasi kebenarannya.)

Oleh karena itu, pendidikan literasi digital perlu diintegrasikan secara lebih sistematis dalam kurikulum formal maupun nonformal. Langkah ini penting untuk membekali generasi muda dengan keterampilan digital yang komprehensif, sehingga mereka tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkannya. Keberhasilan pemanfaatan media digital bergantung pada tingkat literasi digital remaja. Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan teknis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara bijak (Gilster, 1997). Tanpa literasi digital yang memadai, remaja rentan menjadi korban atau pelaku perundungan siber, penyebaran hoaks, atau paparan konten radikal (Setiadi & Sari, 2020).

Tantangan dan Peluang

Perkembangan teknologi digital menghadirkan ruang baru bagi proses pembelajaran, namun juga menghadirkan tantangan yang tidak kecil. Tantangan utama yang sering muncul adalah kurangnya filter dan pengawasan terhadap informasi yang beredar di media digital. Informasi yang berlimpah tidak selalu bermakna, karena di dalamnya terdapat risiko berita bohong (hoaks), ujaran kebencian, hingga konten yang berpotensi menurunkan kualitas pembelajaran. Selain itu, algoritma media sosial cenderung menciptakan fenomena *echo chamber*, yaitu kondisi di mana pengguna hanya terekspos pada informasi atau pandangan yang sejalan dengan keyakinannya. Hal ini memperkuat bias, membatasi pemahaman terhadap perspektif yang berbeda, dan dalam jangka panjang dapat mengikis toleransi sosial (Sunstein, 2018).

Di sisi lain, media digital juga menawarkan peluang besar untuk inovasi pendidikan. Guru dan orang tua dapat berperan aktif dengan memanfaatkan media digital untuk mengembangkan metode pembelajaran membuat konten edukatif yang lebih menarik dan partisipatif. Misalnya, seperti video pembelajaran, podcast, maupun infografis interaktif, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang abstrak. Selanjutnya, media digital dapat digunakan untuk mengorganisasi diskusi daring tentang isu-isu kewarganegaraan, yang memungkinkan siswa mengasah keterampilan berpikir kritis sekaligus memperkuat wawasan kebangsaan. Tidak hanya itu, media digital juga dapat menjadi wadah bagi remaja untuk menciptakan konten positif yang mendorong nilai etika, sopan santun, dan toleransi di dunia maya.

Pemanfaatan peluang ini sejalan dengan gagasan literasi digital abad ke-21, di mana peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami teknologi secara teknis, tetapi juga untuk mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Trilling & Fadel, 2009). Lebih jauh, dengan dukungan dari guru dan orang tua, media digital dapat diarahkan sebagai sarana yang memperkuat pembelajaran berbasis nilai, sehingga generasi muda tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat untuk menghadapi era digital. Dengan demikian, tantangan yang muncul dari media digital tidak bisa dihindari, namun dapat diminimalisasi melalui literasi digital yang baik, pendidikan karakter, serta kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Sebaliknya, peluang yang dimiliki perlu dimanfaatkan secara maksimal untuk menciptakan ruang pembelajaran alternatif yang inovatif, inklusif, dan membangun toleransi.

Pentingnya Kolaborasi Peningkatan literasi kewarganegaraan dan etika melalui media digital memerlukan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan pemerintah.

Peningkatan literasi kewarganegaraan dan etika di era digital tidak dapat dilakukan oleh satu pihak saja, melainkan memerlukan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan pemerintah. Media digital, di satu sisi, membuka peluang besar bagi masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan luas, tetapi di sisi lain juga berpotensi membawa dampak negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, polarisasi sosial, hingga perilaku menyimpang di ruang maya. Oleh karena itu, kolaborasi yang solid menjadi kunci untuk memaksimalkan manfaat media digital sekaligus meminimalkan risikonya.

Peran Sekolah

Sekolah memiliki posisi strategis sebagai institusi formal yang dapat mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mendidik siswa agar mampu berpikir kritis, memilah informasi, serta menggunakan media digital dengan etika yang benar. Program pembelajaran berbasis *project-based learning* dan diskusi daring, misalnya, dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai toleransi, tanggung jawab, dan partisipasi aktif dalam kehidupan kewarganegaraan (Lankshear & Knobel, 2015).

Peran Keluarga

Keluarga berperan sebagai filter awal dalam membentuk karakter anak. Orang tua harus menjadi pendamping yang aktif, bukan sekadar pengawas, dalam penggunaan media digital oleh anak-anaknya. Menurut Livingstone dan Helsper (2008), keterlibatan orang tua dalam aktivitas digital anak dapat mengurangi risiko paparan konten negatif dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar digital. Melalui komunikasi terbuka, pendampingan penggunaan gawai, serta penanaman nilai etika, keluarga menjadi fondasi penting dalam membangun literasi kewarganegaraan di era digital.

Peran Pemerintah

Pemerintah memiliki tanggung jawab dalam menyediakan regulasi dan kebijakan yang mendukung ekosistem literasi digital yang sehat. Program nasional seperti *Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi* yang dicanangkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) adalah contoh nyata bagaimana pemerintah dapat mendorong masyarakat untuk lebih cakap, etis, dan bertanggung jawab dalam bermedia digital (Kominfo, 2020). Selain itu, pemerintah juga dapat memberikan pelatihan literasi digital, mengembangkan infrastruktur internet yang merata, serta membuat kebijakan untuk menekan penyebaran konten negatif di ruang maya.

Sinergi dan Kolaborasi Lintas Sektor

Keberhasilan peningkatan literasi kewarganegaraan dan etika melalui media digital bergantung pada sinergi lintas sektor. Kolaborasi sekolah, keluarga, dan pemerintah perlu berjalan harmonis. Sekolah menjadi penggerak utama pembelajaran formal, keluarga menjadi penguat nilai di rumah, dan pemerintah menjadi penyedia regulasi serta fasilitator program. Dengan kolaborasi yang terstruktur, generasi muda tidak hanya melek digital secara teknis, tetapi juga memiliki kecakapan sosial dan etika yang tinggi. Hal ini sangat penting untuk menciptakan masyarakat digital yang demokratis, inklusif, dan toleran (Suryadi, 2018).

4. Kesimpulan

Media digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan generasi muda, khususnya remaja, sebagai ruang belajar, komunikasi, hiburan, dan partisipasi publik. Di satu sisi, media digital membuka peluang besar untuk memperluas akses informasi, meningkatkan literasi kewarganegaraan, serta memperkuat nilai-nilai etika sosial melalui interaksi yang inklusif dan kreatif. Namun, di sisi lain, pemanfaatannya yang tidak bijak juga menghadirkan tantangan serius, seperti penyebaran hoaks, perundungan siber, polarisasi sosial, dan lemahnya kesadaran etika dalam berinteraksi di ruang digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa literasi digital menjadi fondasi utama agar media digital dapat berfungsi optimal sebagai sarana pendidikan kewarganegaraan. Literasi ini mencakup keterampilan teknis, berpikir kritis, etika digital, keamanan data, serta pemahaman budaya digital.

Keberhasilan meningkatkan literasi kewarganegaraan dan etika remaja di era digital membutuhkan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan pemerintah. Sekolah berperan mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum, keluarga mendampingi dan menanamkan nilai etika, sementara pemerintah menyediakan regulasi, infrastruktur, dan program literasi digital nasional. Dengan pendekatan kolaboratif tersebut, media digital dapat diarahkan sebagai ruang

pembelajaran alternatif yang produktif, inovatif, dan berkarakter. Generasi muda diharapkan tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran kewarganegaraan digital yang tinggi, etika sosial yang kuat, serta mampu menjadi produsen konten positif yang berkontribusi bagi masyarakat.

5. Daftar Pustaka

- Buckingham, D. (2007). *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*. Polity Press.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. John Wiley & Sons.
- Setiadi, A., & Sari, I. (2020). Peran Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 11(2), 1-12.
- Suryadi, A. (2018). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital: Tantangan dan Inovasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-58.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). *Uses and Gratifications Research*. The Public Opinion Quarterly, 37(4), 509–523.
- McQuail, D. (2011). *McQuail's Mass Communication Theory*. London: Sage Publications.
- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. (2018). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Verbeek, P. P. (2011). *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. University of Chicago Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Moore, M. G. (1993). Theory of transactional distance. In D. Keegan (Ed.), *Theoretical principles of distance education* (pp. 22–38). Routledge.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning* (3rd ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Nasrullah, R. (2016). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Siagian, T. H. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(2), 45–55.
- Belshaw, D. (2012). *The essential elements of digital literacies*. EdTech.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Kominfo. (2020). *Modul literasi digital: Gerakan nasional literasi digital Siberkreasi*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2015). *New literacies: Everyday practices and social learning* (3rd ed.). McGraw-Hill Education.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2011). *Digital literacy in education*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Suryadi, D. (2018). Literasi digital dan pendidikan karakter di era milenial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 123–135. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21345>
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. MIT Press.
- Setiadi, A., & Sari, R. (2020). Tantangan literasi digital pada generasi milenial dan Z di era disrupsi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 35–45. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1524>