

Analisis Tingkat Literasi Digital Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila di Kalangan Mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang

Ilyasa AINU Adzim, Desinta Dwi Rapita

Universitas Negeri Malang

ilyasa.ainu.2307116@students.um.ac.id

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/8/2026

Abstract

The rapid development of digital technology has led to the rampant dissemination of information that is difficult to control. This research study aims to measure the level of digital literacy resulting in Pancasila values among PPKn students at the State University of Malang. The method used is descriptive quantitative with a sample of 226 students from the 2023-2025 intake selected using a simple random sampling technique. The results of the study show five indicators of digital literacy Functional Skills 81.575%, communication indicator 78.451%, e-safety 76.743% and with the highest score on the ability to search and select information 83.429% in the good category and the lowest on the creativity indicator 75.805% in the sufficient category. So it can be concluded that in general the level of digital literacy of PPKn students at the State University of Malang obtained an overall average score of 79.200% classified as sufficient.

Keywords: Digital Literacy, Pancasila, PPKn Students

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat menyebabkan maraknya penyebaran informasi yang sulit dikontrol. Kajian penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat literasi digital bermuatan nilai-nilai pancasila di kalangan mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 226 mahasiswa angkatan 2023-2025 yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan lima indikator literasi digital *Functional Skills* 81,575%, *communication* 78,451%, *e-safety* 76,743% dan dengan skor tertinggi pada indikator *the ability to find and select information* 83,429% berada pada kategori baik dan terendah pada indikator *creativity* 75,805% kategori cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara umum tingkat literasi digital mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 79,200% tergolong pada kategori cukup.

Kata kunci: Literasi Digital, Pancasila, Mahasiswa PPKn



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi telah banyak mengubah di berbagai dimensi kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan (Astuti et al., 2021). Dalam konteks ini mahasiswa dapat dengan mudah mengakses segala informasi dengan sangat mudah termasuk segala bentuk sumber belajar seperti buku digital, video pembelajaran dan artikel jurnal. Hal ini membuat segala sesuatu dapat dilakukan dengan instan tanpa perlu bersusah payah mencari sumber-sumber belajar dalam bentuk fisik. Kemudahan dalam mengakses segala sumber belajar digital ini dapat berjalan optimal dengan cara menerapkan prinsip kebijaksanaan dalam memanfaatkan teknologi digital, karena kalau tidak justru malah akan menimbulkan dampak negatif, berupa menyebabkan kecemasan, perasaan tidak tenang dan menurunkan produktivitas di kalangan mahasiswa (Sillence et al., 2023).

Perkembangan teknologi yang sangat masif telah mengubah seluruh tatanan sosial dan komunikasi di Indonesia, tercatat pada tahun 2025 Indonesia mengalami pertumbuhan pengguna internet yang pesat diperkirakan mencapai 229 juta jiwa. Di sisi lain, indeks literasi digital masyarakat belum tumbuh seimbang, laporan Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) RI bahwa Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2025 berada di angka rata-rata 44,53 (sedang). Skor ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi digital dalam menggunakan internet, baik dalam menggunakan media sosial, manajemen waktu yang baik, mencari data sampai kemampuan berpikir kritis masih memerlukan peningkatan yang signifikan. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi untuk mengakses, memahami, serta menilai informasi secara tepat (Hague & Payton, 2010). Berdasarkan data terkini survei (APJII) 2025, penetrasi internet di kalangan pendidikan tinggi mencapai 91,27%, namun kontribusi produktifnya hanya 10,66%. Fakta ini mengkonfirmasi adanya kesenjangan antara akses digital dan kapasitas pemanfaatan secara bermakna. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang mengidentifikasi kerentanan literasi digital mahasiswa, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis dan etika digital (Algooth Putranto et al., 2025).

Bagi mahasiswa PPKn integrasi nilai-nilai Pancasila diperlukan, mengingat mahasiswa PPKn tidak hanya sebagai pengguna teknologi tetapi juga calon pendidik yang bertanggung jawab dalam menginternalisasikan nilai-nilai kebangsaan (Wang et al, 2021). Di Indonesia, Pancasila menjadi landasan filosofis bagi etika digital yang inklusif dan berkeadilan. Kelima silanya merefleksikan nilai-nilai esensial dalam bermedia digital, yakni penghormatan terhadap nilai ketuhanan (sila pertama), nilai kemanusiaan (sila kedua), nilai persatuan untuk membangun solidaritas (sila ketiga), nilai musyawarah untuk membangun interaksi yang baik dengan orang lain (sila keempat), serta nilai keadilan yang mengajak terciptanya ruang digital yang adil bagi seluruh rakyat Indonesia (sila kelima). Nilai-nilai ini memainkan peran penting dalam lingkup digital, beberapa temuan menunjukkan bahwa lemahnya internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam literasi digital masih tampak dari maraknya penyebaran hoaks, praktik *cyberbullying*, polarisasi opini, serta rendahnya etika dalam berinteraksi di ruang digital sehingga literasi digital masih belum sepenuhnya berjalan selaras dengan nilai-nilai Pancasila (Agrecia et al., 2025; Fauzi et al., 2025; Sahrudin & Maleha, 2025).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan kerangka konseptual "Literasi Digital Bermuatan Pancasila" yang mensinergikan lima indikator literasi digital yang secara khusus membahas dalam lingkup pendidikan menurut (Hague & Payton, 2010) meliputi indikator, *creativity*, *the ability to find and select information*, *communication*, *e-safety* dan *Functional Skills* and beyond, yang secara langsung selaras dengan European Digital Competence Framework atau bisa disebut (DigComp 2.0) dalam buku The Digital Competence Framework for Citizens, yang terdiri dari indikator *Information and data literacy*, *Communication and collaboration*, *Digital content*

creation, Safety dan Problem solving (Vuorikari et al., 2016). Kelima indikator ini mengintegrasikan kelima nilai praksis Pancasila sebagai instrumen analisis. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran kapasitas literasi digital yang tidak hanya menitikberatkan pada kompetensi teknis, tetapi juga pada dimensi nilai dan etika berbasis ideologi negara, yakni Pancasila, sebagai pedoman dalam penggunaan teknologi secara bijak, bertanggung-jawab, adil, santun dan berorientasi pada kepentingan Bersama (Firmansyah & Hamzah, 2025).

Beberapa studi yang mengkaji tentang literasi digital mahasiswa diantaranya yang dilakukan oleh Dinata (2021) menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kotabumi memiliki tingkat literasi digital yang tergolong "baik", Namun masih terdapat kelemahan pada indikator ketrampilan serta kreativitas dalam memanfaatkan berbagai aplikasi. Temuan lain mengungkapkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi berada pada kategori baik. Sementara itu, indikator kemampuan berkomunikasi secara daring, ketrampilan berpikir kritis, serta penerapan etika dalam penggunaan teknologi masih berada pada kategori cukup (Ririen & Daryanes, 2022). Selain itu, penelitian terbaru menyimpulkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih relatif rendah, sehingga banyak individu termasuk mahasiswa menjadi rentan terhadap penyebaran informasi palsu (Hoaxs) di media sosial yang bahkan dapat memicu konflik, selain itu pemanfaatan teknologi digital oleh mahasiswa masih belum optimal khususnya dalam konteks literasi digital, kondisi ini berimplikasi pada rendahnya tingkat pengetahuan dan kemampuan mereka dalam indikator *civic literacy* (Widiatmaka & Kurniawan, 2023).

Temuan penelitian-penelitian tersebut masih belum secara komprehensif mengkaji integrasi nilai-nilai kebangsaan sebagai kerangka operasional dalam literasi digital, khususnya dalam konteks mengukur kapasitas literasi digital mahasiswa PPKn. Nilai-nilai kebangsaan merupakan seperangkat nilai dasar yang bersumber dari Pancasila, UUD 1945, NKRI, Bhineka Tunggal Ika, yang menjadi pedoman dasar warga negara dalam bertindak dengan menekankan persatuan, demokrasi, keadilan, dan tanggung jawab sosial (Bahrumisyah, 2024). Penelitian terdahulu masih mengukur dalam indikator kognitif - teknis tanpa mengembangkan instrumen secara mendalam tentang penerapan nilai-nilai pancasila sebagai suatu alat yang dapat digunakan untuk menyaring dan membentengi segala informasi digital. Kesenjangan (gap) penelitian ini terletak pada belum hadirnya sebuah pendekatan yang menyinergikan kompetensi digital dengan kerangka etika yang berbasis ideologi negara.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui konsep "Literasi Digital Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila" yang tidak hanya mengukur kemampuan kognitif-teknis, tetapi juga kemampuan afektif dalam menerjemahkan nilai-nilai Pancasila sebagai pisau analisis kritis terhadap informasi digital. Pendekatan ini menjadi signifikan khususnya bagi mahasiswa PPKn yang memiliki tanggung jawab ganda sebagai agen literasi digital dan penjaga konsensus kebangsaan, sekaligus menjawab urgensi penguatan *civic literacy* di ruang digital yang belum terakomodasi dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat literasi digital bermuatan nilai-nilai Pancasila di kalangan mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dan menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket GoogleForm yang telah divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan instrumen penelitian itu valid dan layak digunakan. Skala likert 1-5 yang diperuntukkan mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Negeri Malang Tahun Akademik 2023-2025 dengan total populasi berjumlah 519 mahasiswa. Teknik

pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus slovin Sugiyono (2007) dengan margin of error 5% sehingga diperoleh sampel sebesar 226 responden. Teknik analisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena / keadaan secara sistematis dan faktual mengenai tingkat literasi digital mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Negeri Malang dengan bentuk penyajian data berupa mean, TCR (tingkat capaian rata-rata) dan grand mean. Dengan lima indikator utama dari Hague & Payton (2010) yang selaras dengan lima kompetensi inti dalam DigCom 2.0 (Vuorikari et al., 2016), yaitu *Functional Skills*, *creativity*, *the ability to find and select information*, *e-safety* dan *communication*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kemampuan Literasi Digital

Komponen	Indikator	Butir Pernyataan
Functional Skills	Kemampuan dasar menggunakan perangkat dan platform digital; Mampu untuk tidak menggunakan perangkat digital untuk menyebarkan informasi palsu.	1,2,3,4,5
Creativity	Kreativitas dalam menghasilkan dan menyajikan konten digital; Kemampuan mengekspresikan ide untuk menghasilkan konten-konten kreatif.	6,7,8,9,10
The Ability to Find and Select Information	Kemampuan mencari dan memilah informasi	11,12,13,14,
E-safety	Kesadaran akan keamanan dan keselamatan digital	15,16,17,18,19
Communication	Kemampuan berkomunikasi yang efektif di dunia digital: Mampu menjalin komunikasi dengan orang lain di ruang digital.	20,21,22,23,24,25

Instrumen penelitian tersebut telah melewati uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memiliki nilai *r*-Hitung yang lebih besar dari nilai *r*-Tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan dianggap valid, selain itu uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai $0,988 > 0,7$ sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut dinyatakan reliabel.

Pengkategorian tingkatan capaian rata-rata sesuai dengan yang di paparkan oleh (Sudjana, 2017) seperti dalam tabel:

Tabel 2. Klasifikasi Tingkat Capaian Rata-Rata

Rentang Presentase	Kategori
90%-100%	Sangat Baik
80%-89%	Baik
65%-79%	Cukup
55%-65%	Kurang
0-54%	Kurang Sekali

(Sudjana, 2017)

Setelah seluruh rata-rata setiap indikator mulai indikator *Functional Skills*, *creativity*, *the ability to find and select information*, *e-safety* dan *communication* memiliki

nilai rata-rata masing masing, tahap berikutnya adalah menghitung nilai gabungan seluruh indikator untuk memperoleh kesimpulan dengan rumus grand mean berikut:

$$grand\ mean = \frac{Total\ rata - rata\ hitung}{Jumlah\ indikator}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Digital adalah kemampuan dalam menggunakan alat dan teknologi untuk mencari, menganalisis dan mengevaluasi segala hal baru dalam ruang lingkup digital (Mamede & Branco, 2025). Dimana hal ini mencangkup indikator pengetahuan teknis dan sosial emosional didalam penggunaan teknologi digital (Dewi & Madiun, 2021). Kemampuan dalam setiap yang dilakukan di ruang lingkup digital harus berdasarkan moral dan etika, agar tetap terciptanya lingkungan digital yang damai dan hubungan yang harmonis antar manusia (Díaz et al., 2025). Penerapan nilai-nilai praksis Pancasila dapat digunakan sebagai dasar dan acuan dalam berdigital, setiap kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan nilai Pancasila akan membuat setiap tindakan menjadi beretika dan beradab. Penerapan nilai ketuhanan membuat kita untuk selalu berpegang teguh kepada aturan dan etika yang berlaku khususnya dalam hal toleransi, nilai kemanusiaan memungkinkan untuk selalu menjunjung kesetaraan hak dan martabat manusia, nilai persatuan demi mewujudkan integrasi nasional memungkinkan untuk selalu berusaha dan berhati hati dalam bertindak agar tidak terjadinya konflik yang dapat menimbulkan perpecahan, nilai kerakyatan dan mufakat membuktikan bahwa suara setiap orang itu harus dihargai mulai dari dunia nyata sampai dunia maya, nilai keadilan memungkinkan untuk selalu berperilaku adil guna memperoleh kemakmuran dan kesejahteraan yang merata (Aisyah Dewi, 2024).

Tabel 3. Functional Skills

No	Pernyataan	Mean	TCR	Keterangan
1	Keterampilan mengunduh materi digital dari internet melalui sumber unduh terpercaya: <i>Play Store</i> , <i>App Store</i> , dan sumber unduh lainnya, sebagai bentuk perilaku ketaatan terhadap hukum.	4,238	84,778	Baik
2	Keterampilan melakukan instalasi aplikasi dari internet sesuai dengan aturan umum instalasi (memperhatikan sumber unduh terpercaya, izin aplikasi, petunjuk instalasi dan sebagainya) sebagai bentuk perilaku taat terhadap peraturan.	4,252	85,044	Baik
3	Mampu menggunakan aplikasi Microsoft Office (MS. Word, MS. Excel, PPT, dan lainnya) berbayar dan/atau lisensi resmi sebagai bentuk perilaku ketaatan terhadap hukum.	4,061	81,238	Baik
4	Mampu menggunakan perangkat digital secara bertanggung jawab dan tidak menggunakannya untuk menyebarkan informasi palsu tentang agama tertentu untuk menjaga kerukunan dan menghormati agama lain.	3,402	88,761	Baik
5	Keterampilan mengelola teks atau data menggunakan fungsi <i>shortcut</i> (ctrl+c, ctrl+v, ctrl+t dll) agar mempercepat pekerjaan.	3,694	68,053	Cukup

4,078 81,575 Baik

Sumber : Data Olahan Angket

Secara keseluruhan Berdasarkan tabel 5. *Functional Skills* berada pada kategori (Baik) dengan tingkat capaian rata-rata 81,574%. Capaian ini mengidentifikasi bahwa mahasiswa PPKn memiliki kompetensi digital *Functional Skills* yang memadai, terutama dalam indikator kepatuhan hukum dan keamanan siber. Temuan memperkuat hasil penelitian Subagio et al. (2025) yang menyatakan bahwa dimensi teknis literasi digital memiliki pengaruh paling substansial terhadap kesadaran akan kejahatan siber dikalangan generasi muda. Penelitian yang dilakukan oleh Huang (2024) juga menegaskan bahwa literasi digital yang baik tidak hanya melindungi individu dari ancaman daring, tetapi juga berperan penting dalam membentuk partisipasi digital yang bertanggung jawab. Dengan demikian, tingginya capaian dalam indikator ini mencerminkan fondasi literasi digital yang kuat.

Keunggulan yang paling menonjol terdapat pada kemampuan unduh dari sumber terpercaya, instalasi yang aman dan tanggung jawab sosial dalam menyikapi isu agama. Pada kemampuan instalasi aplikasi mahasiswa menunjukkan kesadaran tinggi untuk memeriksa izin aplikasi sebelum melakukan pemasangan, sebuah perilaku yang sangat krusial mengingat risiko kebocoran data akibat perizinan perangkat yang berlebihan. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Degirmenci (2020) yang membuktikan bahwa kekhawatiran terhadap izin aplikasi memiliki nilai prediktif dua kali lipat dibandingkan faktor lain dalam menjelaskan kekhawatiran privasi pengguna seluler. Lebih mengesankan lagi, capaian tertinggi justru pada perilaku tidak menyebarkan hoaks agama (88,76%), yang merupakan sensitivitas sosial yang sangat baik dalam menghargai agama lain. Penelitian Hananthiyo & Putra (2025) mengungkapkan bahwa hanya 15% partisipan yang konsisten dalam mengidentifikasi informasi palsu terkait agama, sehingga perilaku positif mahasiswa ini tergolong sangat baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fathurrohman et al. (2024) yang menekankan hoaks agama yang disebarkan melalui platform digital dapat memperburuk polarisasi sosial dan ketegangan antar agama jika tidak disikapi dengan literasi digital yang kritis.

Salah satu temuan penting dalam indikator ini yang menjadi celah utama, yaitu ketrampilan *shortcut keyboard* hanya berada pada kategori cukup (68,05%). Kesenjangan ini mengidentifikasi bahwa mahasiswa kurang terbiasa dalam memanfaatkan fungsi *shortcut* untuk mempercepat pekerjaan, sebuah keterampilan yang sejatinya merupakan efisiensi digital. Study eksperimen yang dilakukan oleh Remington et al. (2015) membuktikan bahwa setelah sekitar 200 kali latihan, pengguna *shortcut* terbukti secara signifikan lebih cepat dibandingkan navigasi menu grafis. Para peneliti tersebut juga menemukan bahwa hampir semua subjek dalam kelompok terlatih memilih untuk terus menggunakan fungsi *shortcut* setelah pelatihan, yang mengindikasikan bahwa kebiasaan ini dapat dibentuk dengan mudah. Dengan kata lain, kelemahan dalam indikator ini bukanlah masalah kemampuan, melainkan kebiasaan dan paparan terhadap pelatihan yang memadai.

Secara keseluruhan indikator *Functional Skills* mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang berada pada kategori baik dengan rerata 81,575 % berada pada kategori baik, namun masih terdapat ketimpangan antara capaian pada indikator legal-etik yang sangat baik dengan kemampuan teknis yang masih dalam kategori cukup. Sebuah tinjauan sistematis dalam penelitian (Szpor, 2024) mengungkapkan bahwa indikator hukum dalam kompetensi digital masih jarang diteliti secara mendalam, sehingga temuan ini memperkaya diskursus tersebut. Secara praksis, rekomendasi utama untuk peningkatan bukan terdapat pada indikator kepatuhan hukum yang sudah baik, melainkan pada pelatihan teknis singkat tentang Intervensi sederhana seperti poster atau pelatihan yang dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan dokumen secara signifikan, yang dapat diikuti oleh mahasiswa di kampus sendiri, pusat pelatihan kampus,

atau lembaga bimtek yang menyediakan manajemen dokumen digital yang bisa dilakukan secara online maupun offline sehingga indikator *Functional Skills* dapat ditingkatkan dari (baik) menjadi (sangat baik) sesuai dengan aturan hukum.

Tabel 4. *Creativity*

No	Pernyataan	Mean	TCR	Keterangan
1	Keterampilan membuat video edukatif tentang keberagaman Indonesia sebagai bentuk perilaku cinta tanah air untuk mempererat persatuan.	3,694	73,893	Cukup
2	Keterampilan dalam membuat desain grafis poster, baliho, infografis dan lainnya yang menarik secara jelas agar informasi dapat tersampaikan ke seluruh lapisan masyarakat tanpa diskriminasi.	3,796	75,929	Cukup
3	Kemampuan mengembangkan konten edukatif di <i>platform online</i> atau media sosial dengan mendesain elemen visual dan naratif yang menarik agar dapat memberikan akses pengetahuan yang merata dan adil bagi masyarakat.	3,774	75,486	Cukup
4	Keterampilan dalam memodifikasi konten digital yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan tetap memperhatikan <i>copyright</i> dan hak ciptanya untuk menghargai dan menghormati karya orang lain.	3,942	78,849	Cukup
5	Keterampilan dalam berinovasi menggunakan teknologi, misalnya membuat bahan ajar digital, Augmented Reality, website, dan lainnya, karena ingin mendorong pemerataan informasi dan pembelajaran yang inklusif.	3,743	74,863	Cukup
		3,790	75,805	Cukup

Sumber : Data Olahan Angket

Secara keseluruhan, Berdasarkan tabel 6. *Creativity* menunjukkan tingkat capaian indikator ketrampilan kreatif digital mahasiswa berada pada kategori cukup dengan rata-rata (75,81%). Angka ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki kompetensi dasar dalam memproduksi konten digital kreatif, namun masih belum mencapai tingkat mahir. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fitralova et al., 2024) yang mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk materi keberagaman budaya dan memperoleh hasil validasi sangat valid (89%) serta efektivitas sangat efektif (92,87%), menunjukkan bahwa ketrampilan membuat video edukatif yang baik memerlukan pendekatan saintifik dan metode pengembangan yang sistematis. Penelitian Suratman Ardi (2025) juga menegaskan bahwa optimalisasi media digital untuk pembelajaran inklusif membutuhkan kolaborasi antara guru, pengembang teknologi, dan pembuat kebijakan agar teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan menjunjung kemandirian peserta didik. Kedua temuan ini memperkuat bahwa capaian 75,81% yang masih berada di ambang (Cukup) mencerminkan tantangan umum yang dihadapi banyak pengguna digital di Indonesia, dimana perilaku konsumtif lebih dominan daripada perilaku produktif-kreatif, serta masih perlunya pendekatan yang lebih sistematis dalam pengembangan kompetensi kreativitas digital.

Capaian tertinggi dalam indikator ini terdapat pada kemampuan memodifikasi konten dengan memperhatikan hak cipta (78,85%), yang menunjukkan bahwa mahasiswa cukup memahami pentingnya menghormati hak cipta saat mengadaptasi karya orang lain. Temuan yang dilakukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Shiddiq et al. (2026) yang mengkaji perlindungan hukum terhadap karya cipta digital di media sosial menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dimana dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penyebarluasan karya digital tanpa izin merupakan pelanggaran yang masih marak terjadi dan masih membutuhkan perlindungan hukum yang lebih eksplisit. Namun demikian, capaian terendah terdapat pada kemampuan dalam pembuatan video edukatif tentang keberagaman Indonesia (73,89%) mengindikasikan bahwa mahasiswa PPKn masih kurang terampil dalam mengemas pesan kebangsaan kedalam format video. Penelitian Fiqri & Sangkala (2025) melalui pelatihan Canva bagi tenaga pendidik menunjukkan bahwa peningkatan ketrampilan desain grafis dapat dicapai secara signifikan melalui metode pelatihan yang mencakup presentasi teori, demonstrasi praktis, dan sesi praktik bersama, dimana peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menciptakan materi pembelajaran visual seperti poster dan infografis. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa kesadaran akan indikator legal dan kemampuan teknis desain merupakan dua sisi yang perlu dikembangkan secara simultan untuk mencapai kemampuan kreatif digital yang optimal.

Item kedua (desain poster, baliho, infografis) mencapai 75,93% dan item ketiga (pengembangan konten edukatif di media sosial) mencapai 75,49%, keduanya masih dalam kategori cukup. Rendahnya skor pada item ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih belum sepenuhnya menguasai prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang inklusif. Penelitian (Aryanto et al., 2025) melalui strategi pembelajaran desain grafis dengan Canva di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa pembuatan konten visual seperti poster, infografis dan presentasi dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa secara signifikan, terutama ketika pembelajaran dirancang secara terstruktur dan berbasis proyek. Sementara penelitian yang dilakukan Nasrullah et al. (2025) dalam pelatihan Canva bagi siswa SMPN 1 Nalumsari menemukan bahwa peningkatan keterampilan desain grafis digital berkontribusi tidak hanya pada kemampuan teknis tetapi juga pada peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide secara visual, yang merupakan indikator penting dalam menciptakan konten edukatif yang inklusif dan mudah diakses untuk seluruh lapisan masyarakat. Kedua temuan ini mengindikasikan bahwa ketrampilan desain grafis dan pengembangan konten edukatif yang inklusif memerlukan pelatihan berbasis proyek yang berkelanjutan, bukan sekadar penguasaan alat secara sporadis, sehingga capaian mahasiswa yang berada pada kategori cukup ini mencerminkan perlunya intervensi pelatihan yang lebih sistematis.

Item kelima (berinovasi menggunakan teknologi seperti AR, *website*, bahan ajar digital) mencapai 74,86%, yang terendah setelah item pertama. Skor ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang percaya diri dalam mengadopsi teknologi mutakhir seperti Augmented Reality (AR). Penelitian Anzilni (2025) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis AR berupa kartu interaktif untuk materi tata surya, yang memperoleh skor kelayakan dari ahli materi sebesar 86% dan ahli media sebesar 91,28%, dengan tingkat kepraktisan diatas 88% berdasarkan respon guru dan siswa, membuktikan bahwa AR memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Penelitian Wulandari et al. (2024) dalam tinjauan tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan inklusif juga menegaskan bahwa teknologi digital memiliki potensi untuk meningkatkan aksesibilitas, diferensiasi, dan keterlibatan siswa dengan kebutuhan khusus, namun keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan pengguna dan dukungan kebijakan yang memadai. Dengan

rata-rata 75,81%, di semua kemampuan, mahasiswa dalam penelitian ini secara kolektif berada pada fase transisi dari pengguna konsumtif menuju produsen kreatif, namun masih memerlukan intervensi pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan. Rekomendasi utama dari temuan ini adalah perlunya program pelatihan berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang menggabungkan indikator teknis desain, etika hak cipta, dan inovasi teknologi untuk mengangkat capaian mahasiswa dari (cukup) menjadi (baik) atau bahkan (sangat baik), mahasiswa dapat mengikuti program *Project Based Learning* (PBL) *Smart Sector* yang diselenggarakan secara nasional oleh Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia (Kemnaker) yang biasa dilakukan di Balai Besar Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BBPVP).

Tabel 5. *the ability to find and select information*

No	Pernyataan	Mean	TCR	Keterangan
1	Kemampuan menilai kredibilitas sumber informasi (<i>website</i> , basis data, media sosial dan lainnya) karena percaya kebenaran dan kejujuran adalah hal utama dalam memperoleh pengetahuan.	4,132	82,654	Baik
2	Kemampuan menemukan informasi yang faktual dari sumber yang kredibel untuk menghindari <i>hoax</i> s yang dapat merusak integrasi nasional.	4,190	83,805	Baik
3	Kemampuan memilah informasi dari berbagai sumber secara adil tanpa mendiskriminasi sumber tertentu.	4,163	83,274	Baik
4	Mampu secara bijak memilih informasi yang paling relevan dari sekumpulan hasil pencarian sesuai dengan kebutuhan.	4,199	83,982	Baik
		4,171	83,429	Baik

Sumber : Data Olahan Angket

Secara keseluruhan, Berdasarkan tabel 7. *the ability to find and select information* menunjukkan tingkat capaian indikator *the ability to find and select information* berada pada kategori baik dengan tingkat capaian rata-rata 83,429%. Capaian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang telah memiliki kemampuan yang relatif kuat dalam menemukan, menyeleksi, dan menentukan informasi digital yang relevan. Keseluruhan pernyataan dalam indikator ini memiliki nilai yang hampir merata dengan seluruhnya berada pada rentang kategori baik. Nilai tertinggi berada pada kemampuan memilih informasi yang paling relevan dari sekumpulan hasil pencarian sesuai dengan kebutuhan dengan TCR (83,982%), disusul dengan kemampuan menemukan informasi faktual dari sumber yang kredibel untuk menghindari *hoax*s yang dapat merusak integrasi nasional sebesar (83,805). Ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya mampu menemukan informasi tetapi juga mulai menunjukkan kepekaan terhadap kualitas dan relevansi informasi yang digunakan. Temuan tersebut sejalan dengan (Rau & Premo, 2025) yang telah melakukan telaah sistematis atas 107 studi menegaskan bahwa intervensi pendidikan untuk menghadapi *miss informasi* perlu membekali peserta dengan kompetensi kognitif, strategi evaluasi, dan kemampuan yang dapat digeneralisasi ke berbagai situasi informasi baru.

Meskipun demikian, kemampuan paling rendah dalam indikator ini adalah kemampuan menilai kredibilitas sumber informasi dengan TCR (82,654%). Nilai ini tetap dalam kategori baik, namun di era digital saat ini mahasiswa perlu diperkuat kemampuannya tidak hanya memilih informasi yang relevan tetapi juga mempunyai

kemampuan untuk menilai kredibilitas informasi melalui verifikasi terhadap sumber informasi, reputasi penulis, fokus pada sumber akademis yang informasi sudah melalui *peer-review*, menilai akurasi isi, objektivitas, dan kebaruan informasi. Kecenderungan ini sejalan dengan penelitian (Folkeryd et al., 2020) yang menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memisahkan jenis sumber dan kepercayaan terhadap sumber informasi digital. Kerena itu diperlukan sebuah evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa agar tidak hanya berhenti pada pencarian cepat, tetapi juga pada penilaian yang kritis.

Secara keseluruhan, capaian indikator *the ability to find and select information* menunjukkan bahwa mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang sudah memiliki fondasi yang baik dalam menghadapi arus informasi digital. Hal ini merupakan modal penting, terutama karena pendidikan literasi sangat diperlukan dalam situasi saat ini guna menjaga keamanan dan integrasi nasional.

Tabel 6. E-Safety

No	Pernyataan	Mean	TCR	Keterangan
1	Kemampuan mengenali macam-macam ancaman digital seperti virus, <i>malware</i> , <i>phishing</i> , dan lainnya sebagai bentuk kewaspadaan terhadap sesuatu yang dapat merusak perangkat digital sebagai bentuk perilaku bela negara.	3,880	77,610	Cukup
2	Kemampuan melindungi perangkat digital dari berbagai ancaman, misalnya dari virus, <i>malware</i> , <i>phishing</i> , dan lainnya untuk menjaga keamanan dan privasi sebagai bentuk implementasi hak asasi manusia.	3,898	77,964	Cukup
3	Tidak memberikan informasi sensitif seperti <i>password</i> kepada orang lain untuk menjaga keamanan dan privasi sebagai bentuk perilaku bela negara.	4,314	86,283	Baik
4	Kemampuan menggunakan autentifikasi ganda untuk menambah lapisan keamanan untuk menjaga keamanan dan privasi digital sebagai bentuk perilaku bela negara.	3,159	63,185	Kurang
5	Kemampuan melakukan <i>back up</i> data secara berkala untuk mengamankan data agar tetap aman apabila terjadi kerusakan pada perangkat digital (<i>hardware/software</i>)	3,933	78,672	Cukup
		3,837	76,743	Cukup

Sumber : Data Olahan Angket

Secara keseluruhan, Berdasarkan tabel 8. *E-safety* menunjukkan tingkat capaian indikator *E-safety* berada pada kategori cukup dengan tingkat capaian rata-rata 76,743%. Capaian ini menunjukkan mahasiswa PPKn universitas negeri malang memiliki kesadaran yang cukup mengenai keamanan digital, tetapi belum sepenuhnya konsisten dalam menerapkan praktik perlindungan yang lebih teknis. Temuan ini sejalan dengan (Tzafilkou et al., 2022) yang menempatkan *safety* dan *data protection* sebagai komponen inti kompetensi dasar mahasiswa, serta (Iskandar et al., 2025) yang menunjukkan bahwa digital *privacy awareness* berperan langsung dalam meningkatkan

digital citizenship *literacy ability*. Dengan demikian indikator ini menunjukkan arah yang positif walaupun belum merata terhadap seluruh indikator keamanan.

Keunggulan yang paling menonjol dalam indikator ini adalah perilaku "tidak memberikan informasi sensitif seperti kata sandi kepada orang lain" dengan TCR 86,283%. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa relatif telah memahami pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi sebagai bentuk perilaku bela negara. Capaian yang cukup baik juga tampak pada kebiasaan untuk mengenali berbagai macam ancaman digital seperti virus, *malware*, *phising* (77,610%) melindungi perangkat digital (77,964%), serta melakukan pencadangan data (78,672%). Hasil tersebut relevan dengan temuan (Iskandar et al., 2025) bahwa kesadaran privasi adalah penggerak penting perilaku kewargaan digital yang bertanggung jawab. Dalam konteks penggunaan aplikasi, temuan ini juga diperkuat oleh (Kouaho, 2025) yang menunjukkan bahwa kekhawatiran terhadap izin aplikasi memiliki daya prediktif sekitar dua kali lebih besar dibandingkan faktor lain dalam menjelaskan kekhawatiran privasi seluler. Artinya, kesadaran mahasiswa untuk melindungi data pribadi bukanlah temuan yang remeh, melainkan bagian penting dari fondasi keamanan digital yang sehat.

Disisi lain, kelemahan paling nyata pada indikator ini terdapat pada kemampuan menggunakan autentifikasi ganda yang hanya memperoleh TCR (63,185%) dan berada pada kategori kurang. Temuan ini penting karena menunjukkan adanya kesenjangan antara privasi dan kebiasaan proteksi teknis. Mahasiswa tampaknya sudah paham bahwa kata sandi tidak boleh dibagikan, namun masih belum sepenuhnya menggunakan lapisan keamanan tambahan. Kondisi tersebut sejalan dengan Shillair et al. (2022) yang menegaskan bahwa rendahnya kesadaran terhadap *basic security precautions* menunjukkan perlunya peningkatan pendidikan, sosialisasi dan pelatihan keamanan siber. Dengan kata lain, persoalan utama pada indikator *e-safety* bukan lagi sekedar pengetahuan dasar tentang ancaman, melainkan belum kuatnya kebiasaan menerapkan perlindungan digital secara lebih sistematis.

Secara keseluruhan, indikator *E-safety* mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang berada pada kategori cukup dengan rerata (76,743%). Hasil ini memperlihatkan bahwa manusia telah memiliki landasan kesadaran dan privasi yang cukup baik, tetapi masih memerlukan penguatan pada indikator teknis, terutama penggunaan autentifikasi ganda, proteksi perangkat, dan pencadangan data. Secara praktis, intervensi paling relevan bukan hanya memberikan pemahaman konseptual tentang keamanan digital, tetapi juga pelatihan singkat yang dilakukan secara online maupun offline melalui lembaga pelatihan atau sertifikasi seperti lembaga *Madiant Academy* yang diselenggarakan oleh *Google Cloud*, *Cyber Academy*, dan pelatihan lain tentang keamanan digital, seperti simulasi *phising*, aktivasi autentifikasi ganda dan manajemen kata sandi. Jika hal ini dapat diterapkan secara terstruktur, capain indikator *E-safety* berpeluang meningkat.

Tabel 7. Communication

No	Pernyataan	Mean	TCR	Keterangan
1	Kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan ringkas di ruang digital (<i>Medsos</i> , <i>Google meet/Zoom</i> , <i>YouTube</i> dan lainnya) agar mudah dimengerti oleh semua kalangan.	3,991	79,823	Cukup
2	Kemampuan menggunakan bahasa yang baik saat berdiskusi di ruang digital (<i>Medsos</i> , <i>Google meet/Zoom</i> , <i>YouTube</i> dan lainnya) untuk menjaga kerukunan dan menghindari konflik.	4,252	85,044	Baik

3	Kemampuan menyampaikan pendapat menggunakan bahasa yang sopan saat sedang berdiskusi online menggunakan <i>Medsos, Google meet/Zoom, YouTube</i> dan lainnya, sebagai bentuk rasa menghormati kepada lawan bicara.	3,424	68,495	Cukup
4	Kemampuan berperan aktif menyampaikan pendapat sesuai dengan topik yang sedang didiskusikan secara online menggunakan <i>Medsos, Google meet/Zoom, YouTube</i> dan lainnya, karena ingin berkontribusi dalam musyawarah untuk mencapai keputusan bersama.	3,911	78,230	Cukup
5	Kemampuan menghargai pendapat orang lain saat berdiskusi online menggunakan <i>Medsos, Google meet/Zoom, YouTube</i> karena ingin berkontribusi dalam musyawarah untuk mencapai keputusan bersama .	4,283	85,663	Baik
6	Kemampuan menerima setiap pendapat yang berbeda dengan lapang dada saat berdiskusi online menggunakan <i>Medsos, Google meet/Zoom, YouTube</i> dan lainnya.	3,672	73,451	Cukup
		3,922	78,451	Cukup

Sumber : Data Olahan Angket

Secara keseluruhan, Berdasarkan tabel 9. Communication menunjukkan tingkat capaian indikator *communication* berada pada kategori cukup dengan tingkat capaian rata-rata (78,451%). Capaian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang telah memiliki kemampuan dasar yang cukup dalam berkomunikasi di ruang digital, tetapi kualitas interaksi tersebut masih belum sepenuhnya stabil pada semua bentuk komunikasi daring dan dapat ditingkatkan melalui latihan diskusi kelompok, *brainstorming* dan forum terstruktur yang mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berbicara, menyampaikan pendapat secara santun serta menghargai perbedaan pandangan. Hasil ini sejalan dengan temuan (Mariyani, 2023) yang dalam penelitiannya terhadap mahasiswa PPKn di Universitas Sriwijaya juga mengidentifikasi bahwa indikator komunikasi efektif dan kolaborasi masih berada pada kategori sedang dan perlu ditingkatkan. Kemampuan komunikasi dan kolaborasi sangat penting dalam membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif di era digital.

Keunggulan paling menonjol pada indikator ini terdapat pada kemampuan menghargai pendapat orang lain (TCR 85,663%) dan kemampuan menggunakan bahasa yang baik saat berdiskusi di ruang digital (TCR 85,044%). Capaian mahasiswa pada kedua item ini mencerminkan bahwa mahasiswa PPKn telah mampu menerapkan norma sebagai bentuk menghormati lawan bicara yang dimana norma-norma ini sejalan dengan konsep *network etiquette* yang mencakup sopan santun, tanggung jawab dan penghormatan terhadap orang lain. Namun di sisi lain, kelemahan utama indikator ini terdapat pada kemampuan menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sopan saat berdiskusi online (TCR 68,495%) dan kemampuan menerima pendapat yang berbeda dengan lapang dada (TCR 73,451%). Temuan ini sangat penting bagi mahasiswa PPKn karena komunikasi digital yang baik tidak hanya menuntut kesopanan tetapi juga keterbukaan, musyawarah dan kemampuan berdialog secara substantif. Secara keseluruhan, indikator *communication* masih perlu diperkuat dengan kegiatan-kegiatan yang memungkinkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan terstruktur yang menggabungkan praktik berdialog, seperti pelatihan debat, simulasi musyawarah, dan

diskusi daring untuk melatih kemampuan berkomunikasi, kemampuan penyampaian pendapat secara santun, kemampuan untuk berani berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan menerima perbedaan pendapat agar selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila dalam berdemokrasi.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital bermuatan nilai-nilai Pancasila di kalangan mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang angkatan 2023-2025 berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata keseluruhan (grand mean) sebesar 79,200%. Dari lima indikator yang diukur, tiga indikator berada pada kategori baik, yaitu *Functional Skills* (81,575%), *the ability to find and select information* (83,429%), dan *communication* (78,451%). Sementara itu, indikator *e-safety* (76,743%) dan *creativity* (75,805%) masih tergolong cukup, dengan *creativity* menjadi indikator terendah. Capaian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PPKn Universitas Negeri Malang telah memiliki kompetensi teknis dan kemampuan memilah informasi yang tergolong baik, namun masih perlu penguatan, terutama dalam hal kreativitas digital dan kesadaran keamanan elektronik (*e-safety*).

Penelitian ini masih terdapat kekurangan terlihat bahwa terdapat indikator yang masih berada pada kategori cukup (*e-safety*, *creativity*), peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih lanjut strategi penguatan literasi digital bermuatan nilai-nilai Pancasila khususnya pada indikator (*e-safety*, *creativity*).

DAFTAR PUSTAKA

- Agrecia, A., Bakri, A., Manajemen, J., Riau, U. M., & Digital, L. (2025). Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 15(2), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.6679/nfsjph08>
- Aisyah Dewi. (2024). IMPLEMENTATION OF PANCASILA IN THE DIGITAL ERA. *JURNAL SETIA PANCASILA*, 4(2), 49–58. <https://ejurnal.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/JSP%0AIMPLEMENTATION>
- Algooth Putranto, Haryati, Titis Gandariani, Mitrayati, Yuliza Andriyani Siregar, & Rizky Brehnaputrifajar Khaerudin. (2025). Keterkaitan Tingkat Literasi Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis di Kalangan Mahasiswa Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2532–2539. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1994>
- Anzilni, A. (2025). *Development of Interactive Augmented Reality Cards as a Learning Media for the Solar System in Space Adventure Games for Grade VI Elementary Schools*. 34(01), 50–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v34i12025p50-65>
- APJII. (2025). SURVEI PENETRASI INTERNET DAN PERILAKU PENGGUNAAN INTERNET Sebagai perwakilan Pengurus APJII , kami dengan bangga mempersembahkan Profil Internet Indonesia 2025. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://survei.apjii.or.id/>
- Aryanto, S. I., Muzid, S., Setiawan, R., Latifah, N., Irawan, Y., Informasi, S., Teknik, F., & Kudus, U. M. (2025). *MEMBANGUN KOMPETENSI VISUAL SISWA SD : STRATEGI*. 21–26.
- Astuti, M., Sudira, P., Mutohhari, F., & Nurtanto, M. (2021). Competency of Digital Technology: The Maturity Levels of Teachers and Students in Vocational Education in Indonesia. *Journal of Education Technology*, 5(2), 254–262. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET%0ACompetency>
- Bahrumsyah. (2024). *Wawasan Kebangsaan: Arti, Tujuan, Pilar, Nilai, dan Contohnya*. Detik.Com. <https://kesbangpol.bantenprov.go.id/berita/wawasan-kebangsaan-arti-tujuan-pilar-nilai-dan-contohnya>

- Dewi, C., & Madiun, U. P. (2021). Penguatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Social Studies Berbasis E-learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1602–1608. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15067/6556>
- Díaz, C., Cruz, D., Luis, J., Fernández, F., & Villegas, C. (2025). Model of ethical analysis of digital technologies : towards true digital humanism. *AI & SOCIETY*, 40(7), 5743–5754. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02330-w>
- Dinata, K. B. (2021). Analysis of Students' Digital Literacy Ability. *Edukasi: Journal of Education*, 19(1), 105–119. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1>
- Fathurrohman, R., Anna, D. N., & Fahmi, M. Z. (2024). *Religious : Jurnal Studi Agama-Agama dan Lintas Budaya Framing Religious Hoaxes : Logical , Religious , and Legal Perspectives in Indonesia*. 7249. <https://doi.org/DOI:10.15575/rjsalb.v8i2.15545>
- Fauzi, M., Lutfi, R., Rukoyah, S., Asdra, I., Maelani, P., Ayu, A., Siregar, K., & Syadzwin, A. B. (2025). Analisis Literasi Digital Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Mahasiswa Generasi Z di Provinsi Banten. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(November). <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i4.817>
- Fiqri, M. A., & Sangkala, I. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva Bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi*. 12(1), 62–71.
- Firmansyah, R., & Hamzah, S. A. (2025). PANCASILA: Jurnal Keindonesiaan. *PANCASILA: Jurnal Keindonesiaan*, 05(1). <https://doi.org/10.52738/pjk.v5i1.673>
- Fitralova, N., Disurya, R., Pembelajaran, M., Animasi, V., & Saintifik, B. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SAINTIFIK BUDAYA SEKITAR KELAS V SEKOLAH*. 7, 13698–13705.
- Folkeryd, J. W., Liberg, C., & Guath, M. (2020). *Students Assessing Digital News and Misinformation*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-61841-4>
- Hague, S., & Payton, S. (2010). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum & Leadership Journal*, 58. https://www.nfer.ac.uk/media/jnhety2n/digital_literacy_across_the_curriculum.pdf
- Hananthiyo, D., & Putra, A. (2025). *Optimizing Digital Technology in Progressive Islamic Education to Enhance Public Literacy and Combat Hoaxes*. 03(01).
- Huang, B. (2024). Navigating digital divide: exploring the influence of ideological and political education on cyber security and digital literacy amid information warfare. *Current Psychology*, 43(28), 23815–23836. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06106-1>
- Iskandar, R., Maksum, A., & Marini, A. (2025). Social Sciences & Humanities Open Digital citizenship literacy in Indonesia : The role of privacy awareness and social campaigns. *Social Sciences & Humanities Open*, 12(February), 101697. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101697>
- Kenan Degirmenci. (2020). *Mobile users' information privacy concerns and the role of app permission requests*. 50, 261–272. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.05.010>
- Komdigi RI. (2025). *IMDI 2025 Naik ke 44,53, Indonesia makin Cakap Digital*. <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/imdi-2025-naik-ke-4453-indonesia-makin-cakap-digital>
- Kouaho, Y. (2025). *UND Scholarly Commons Tap , Allow , Regret : A Study of User Awareness in Android App Permissions*.

- Mamede, H. S., & Branco, F. (2025). *The relationship between digital transformation and digital literacy - an explanatory model: Systematic literature* José Arnaud. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/TEM.2021.3087724>
- Mariyani, T. (2023). Profil literasi digital mahasiswa di era digitalisasi. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(1), 50–57.
- Nasrullah, A. S., Setiawan, A., Fithri, D. L., Adiyono, S., & Romadhon, Z. (2025). *Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Digital Melalui Pelatihan Canva bagi Siswa SMPN 1 Nalumsari*. 1–5.
- Pramesti Wulandari, Happy Rahma Savitri, Muhammad Ainun Najib, Siti Rahmawati, M. Z., & Universitas. (2024). Menuju Pendidikan Inklusif: Pengembangan dan Implementasi Solusi E-Learning yang Disesuaikan untuk Pendidikan Kebutuhan Khusus Pramesti. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7096>
- Rau, M. A., & Premo, A. E. (2025). Systematic Review of Educational Approaches to Misinformation. In *Educational Psychology Review* (Vol. 37, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-10012-8>
- Remington, R. W., Wang, H., Yuen, H., & Pashler, H. (2015). *Journal of Experimental Psychology: Applied Crossover Interaction Than Menu Selection: A Crossover Interaction*. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.1037/xap0000069>
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis literasi digital mahasiswa. *Research and Development Journal Of Education*, 8(1), 210–219. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- Ruth Shillair, Patricia Esteve-González, William H. Dutton, Sadie Creese, Eva Nagyfejeo, B. von S. (2022). *Cybersecurity education, awareness raising, and training initiatives: National level evidence-based results, challenges, and promise*. 119. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cose.2022.102756>
- Sahrudin, M. M., & Maleha, N. Y. (2025). Pengaruh Literasi Digital terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila. *Expense: Jurnal Manajemen Bisnis*, 2(1), 51–60.
- Shiddiq, M. A., Efendy, R., Amin, A., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B. (2026). *Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Digital Di Platform Media Sosial Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Legal Protection of Digital Works on Social Media Platforms According to Law Number 28 of 2014 on Copyright*. 06(01), 19–47.
- Sillence, E., Dawson, J. A., Mckellar, K., Neave, N., Sillence, E., Dawson, J. A., Mckellar, K., Neave, N., Sillence, E., Dawson, J. A., Mckellar, K., & Neave, N. (2023). How do students use digital technology to manage their university-based data: strategies, accumulation difficulties and feelings of overload? strategies, accumulation di ffi culties and feelings of overload? *Behaviour & Information Technology ISSN: 3001*. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2126948>
- Subagio, A., Syalevi, R., & Jaya, S. S. (2025). *Comparative Analysis Of Digital Literacy Effects On Cybercrime Awareness: Evidence From Gen Y And Z*. 12(3), 57–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.53008/kalbisocio.v12i3.4655>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. CV ALFABETA.
- Suratman Ardi, I. H. (2025). Pendidikan Inklusif dan Teknologi Asistif: Optimalisasi Media Digital untuk Siswa Berkebutuhan Khusus. *MANDALA WIDYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.71094/mandalawidya.v1i2.95>
- Szpor, G. (2024). *Digital Competences and Digital Skills in the Legal Regulation of the Digital Transformation of the European Union*. 56(1), 207–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.31743/recl.17139> Sz
- Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2022). Development and validation of students' digital competence scale (SDiCoS). *International Journal of*

- Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00330-0>
- Vuorikari, R., Punie, Y., & Brande, L. Van Den. (2016). *The Digital Competence Framework for Citizens*. <https://doi.org/10.2791/11517>
- Wang et al. (2021). Paradigma Etika Digital dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 2412–2425.
- Widiatmaka, P., & Kurniawan, I. D. (2023). Peningkatan Civic Literasi dengan Memanfaatkan Literasi Digital Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pekommas*, 8(1), 59–70. <https://doi.org/10.56873/jpkm.v8i1.5126>