

## **Penerapan konsep REP kewarganegaraan digital dalam kalangan mahasiswa Universiti Pendidikan Sultan Idris sebagai warganegara digital**

*The application of the REP concept of digital citizenship among students in Universiti Pendidikan Sultan Idris as digital citizens*

**Nur Hidayah Baharudin & Noor Banu Mahadir Naidu**  
Jabatan Pengajian Moral, Sivik & Pembangunan Karakter  
Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia  
\*email: [hidayahdeena@gmail.com.my](mailto:hidayahdeena@gmail.com.my)

**Received:** 08 September 2020; **Accepted:** 14 January 2020; **Published:** 14 January 2021

**To cite this article (APA):** Baharudin, N. H., & Mahadir Naidu, N. B. (2021). The application of the REP concept of digital citizenship among students in Universiti Pendidikan Sultan Idris as digital citizens. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 7(1), 30-44. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol7.1.4.2021>

**To link to this article:** <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol7.1.4.2021>

### **Abstrak**

Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti tahap afektif warganegara digital dalam kalangan mahasiswa Universiti Pendidikan Sultan Idris berdasarkan konsep Hormat (*Respect*), Didik (*Educate*) dan Lindung (*Protect*) atau lebih dikenali sebagai konsep REP. Kajian ini melibatkan seramai 500 orang mahasiswa dari sembilan buah fakulti yang berbeza. Instrumen soal selidik berskala Likert 1 hingga 5 digunakan untuk mendapatkan maklum balas. Pemboleh ubah afektif warganegara digital yang dikaji terdiri daripada tiga sub pemboleh ubah iaitu afektif menghormati diri dan orang lain, afektif mendidik diri dan orang lain, serta afektif melindungi diri dan orang lain. Hasil kajian mendapati tahap afektif warganegara digital mahasiswa adalah tinggi iaitu nilai min 4.46 dengan sisihan piawaian 0.43. Kesan daripada pemahaman terhadap kewarganegaraan digital dapat melahirkan warganegara digital yang baik dan berhemah. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa kesedaran mahasiswa mengikut konsep REP membentuk mahasiswa menjadi warganegara digital yang beretika dan bertanggungjawab apabila berada atas talian.

**Kata Kunci:** Warganegara digital, afektif, menghormati, mendidik & melindungi

### **Abstract**

*This study aims to identify the affective level of digital citizens among Universiti Pendidikan Sultan Idris students based on the concept of Respect, Educate & Protect or better known as the concept of REP. This study involved a total of 500 students from nine different faculties. Likert scale questionnaire instruments had been used to obtain feedback. Affective digital citizenship divided into three sub-constructs: self-respect and others, educating oneself and others, and protecting oneself and others. The results of the study have found that the affective level of student digital citizens is high, with a mean value of 4.46 with a standard deviation of 0.43. The effect of understanding digital citizenship can produce excellent and prudent digital citizens. The findings have shown that the awareness of students according to the concept of REP shapes students into ethical and responsible digital citizens online.*

**Keywords:** Digital citizen, affective, respect, educate & protect

## **PENGENALAN**

Kewarganegaraan digital merupakan topik hangat yang diperbincangkan kerana penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi secara meluas pada masa kini (Kara, 2018). Penggunaan internet di seluruh dunia bukan sahaja untuk memenuhi keperluan profesional tetapi turut diguna bagi tujuan pendidikan dan pembangunan (Biladeau, 2009; Shal, El Kibbi, Ghamrawi, & Ghamrawi, 2018). Institusi pendidikan seperti sekolah dan pusat pengajian tinggi menjadi badan utama yang bertindak sebagai penyampai pendidikan kewarganegaraan digital kepada masyarakat. Tujuannya untuk membekalkan pengetahuan, kemahiran, nilai-nilai murni serta tindakan yang bersesuaian dalam menangani isu etika penggunaan teknologi digital.

Penggunaan dan kebergantungan mahasiswa terhadap teknologi digital semakin meningkat dan telah menyebabkan penyalahgunaan seperti buli siber, *sexting*, menghantar pesanan ketika kuliah dan internet plagiat merupakan perkara biasa dalam kalangan mahasiswa (Mohamad Sahari et al., 2016). Teknologi digital dan internet memainkan peranan penting dalam pembelajaran di universiti dan kehidupan mahasiswa. Manfaat penggunaan teknologi turut hadir bersama-sama dengan kecenderungan penyalahgunaan teknologi digital menyebabkan pendidikan kewarganegaraan digital diperlukan sebagai salah satu bentuk kesedaran dan panduan asas (Hudani, 2014).

Kajian terhadap sikap dan pendapat berkaitan kewarganegaraan digital yang telah dijalankan oleh Hui & Campbell (2018) menyatakan bahawa mahasiswa berkelakuan baik ketika berada dalam talian, namun, masih gagal untuk mengikuti garis panduan kewarganegaraan digital yang betul. Selain itu, pelajar dilihat lebih cenderung dan mahir terhadap akses, komunikasi, literasi serta keselamatan ketika berada dalam talian. Walaubagaimanapun, etika digital serta kesihatan dan kesejahteraan digital dianggap remeh dan dinilai rendah kerana pelajar tidak dapat membezakan yang mana betul dan salah dalam senario tertentu. Bukan sahaja golongan dewasa yang merasai kesan buruk akibat penyalahgunaan teknologi digital malahan golongan kanak-kanak turut terpalit. Hal ini secara tidak langsung mengancam keselamatan dan kesejahteraan sesiapa sahaja yang berada dalam ruang digital. Masalah ini terjadi adalah disebabkan sikap segelintir masyarakat yang tidak menekankan kepentingan dalam menjadi warganegara digital yang baik.

Laporan *Global Digital Suite* berkenaan statistik pengguna Internet, Media Sosial, *Mobile* dan *E-commerce* untuk semua negara di dunia melaporkan pada tahun 2017, terdapat empat bilion pengguna internet di seluruh dunia, manakala pengguna internet di Malaysia adalah 25.08 juta, pengguna media sosial adalah seramai 24 juta orang dan pengguna telefon pintar berakses internet adalah 21.62 juta (Kemp, 2018). Penciptaan peralatan komunikasi canggih seperti telefon pintar dan komputer pada zaman ini menjanjikan satu era baru dalam perkembangan penyebaran maklumat. Penggunaan internet dapat memantapkan proses pencarian ilmu dan informasi seperti pendidikan, pekerjaan, hiburan, kewangan dan sebagainya (Hui & Campbell, 2018). Perkembangan teknologi terutama media sosial turut memberi pelbagai implikasi terhadap pengguna. Jaringan jalur lebar internet telah menjadi medium yang efektif bagi tujuan pendidikan, sekaligus membolehkan pengguna internet mengakses informasi bagi meningkatkan pengetahuan, daya pemikiran kreatif dan inovasi serta kemahiran mereka.

Kepentingan terhadap kajian kewarganegaraan digital semakin mendapat perhatian dalam kalangan penyelidik. Lantaran itu telah banyak penyelidikan yang berterusan dijalankan berfokuskan kepada skop dan definisi kewarganegaraan digital. Secara tradisinya, dibawah nama digital, penyelidikan mengenai aspek etika yang digelar "*netiquette*" dan keupayaan untuk mengakses dan menggunakan teknologi digital telah pun bermula (Kim & Choi, 2018). Berdasarkan kajian oleh Hui & Campbell (2018), penekanan terhadap aspek etika adalah berkait dengan sikap atau tingkah laku dalam persekitaran atas talian. Kajian terhadap kewarganegaraan digital amat penting untuk dilaksanakan kerana kebanyakan remaja pada abad ini tidak memahami pembentukan norma-norma dan budaya digital yang jelas. Hal ini kerana, perkara yang dipelajari oleh remaja dari laman media digital dianggap sebagai satu budaya yang memaksakan mereka akur untuk turut serta dalam kepelbagaian aktiviti atau trend semasa tanpa mengambil kira faktor keselamatan diri semasa berada dalam talian. Selain itu, internet sebagai dunia tanpa sempadan bukan sahaja hadir bersama manfaat yang baik sahaja sebaliknya

turut mengundang pelbagai risiko kepada generasi kini (Ribble, Bailey, & Ross, 2004). Kesedaran terhadap kewarganegaraan digital perlu diterapkan sejak awal lagi. Kajian ini merupakan kajian terhadap tahap afektif warganegara digital mahasiswa Universiti Pendidikan Sultan Idris yang terdiri dalam kalangan belia remaja yang menekankan aspek Hormat (*Respect*), Didik (*Educate*) dan Lindungi (*Protect*) atau lebih dikenali sebagai konsep REP.

## LATAR BELAKANG KAJIAN

### *Kewarganegaraan Digital*

Kewarganegaraan digital merujuk kepada nilai menghormati, toleransi dan keselamatan serta penekanan prinsip demokratik seperti etika, undang-undang, keselamatan dan tanggungjawab yang merupakan panduan terhadap setiap perbuatan dan tindakan ketika berada dalam ruang maya (Manzuoli, Sánchez, & Bedoya, 2019)(Sanabria & Cepeda, 2016)(Gorman, 2015). Kewarganegaraan digital menawarkan visi yang heuristik yang lebih berfokuskan pada penerokaan penggunaan teknologi melalui hubungan dan amalan sosial yang dihasilkan oleh kumpulan sosial yang berbeza (Coudry et al., 2014)

Kerangka warganegara digital oleh Ribble dan Bailey (2004) merupakan kerangka yang sistematik dalam menerangkan mengenai kewarganegaraan digital. Menurut Ribble dan Bailey (2004), kewarganegaraan digital mempunyai sembilan elemen kewarganegaraan dengan tiga prinsip utama iaitu menghormati (*respect*), mendidik (*educate*), dan melindungi (*protect*) atau lebih dikenali sebagai konsep *REP*. *REP* membantu pelajar dan pendidik menjadi pengguna teknologi yang bertanggungjawab. Warga digital yang baik membantu mencipta satu masyarakat pengguna yang turut membantu yang lain menggunakan teknologi dengan bertanggungjawab dan sempurna. Kewarganegaraan digital bukanlah satu bentuk peraturan yang melibatkan hukuman semata-mata ke atas warganegara digital yang tidak bertanggungjawab namun lebih menjurus kepada suatu pendidikan kewarganegaraan digital yang boleh digunakan untuk mendidik setiap warga digital untuk kearah penggunaan teknologi maklumat secara berhemah (Kara, 2018). Sebaliknya kewarganegaraan digital merupakan satu cara untuk mengkonsepkan cabaran-cabaran yang dihadapi oleh pengguna teknologi. Justeru itu, sembilan elemen kewarganegaraan digital adalah titik permulaan dalam mempersiapkan pelajar menjadi warganegara digital yang baik sepenuhnya.

Kajian luar negara seperti di Amerika Syarikat, peningkatan bukti terhadap penyalahgunaan teknologi semakin jelas kelihatan. Perbuatan menggunakan laman web untuk menakutkan atau mengancam individu lain, memuat turun muzik secara tidak sah dari internet malahan memplagiat maklumat menggunakan internet menjadi contoh penyalahgunaan teknologi. International Society for Technology in Education (2016) telah membentangkan satu piawaian kewarganegaraan digital terhadap pelajar sebagai satu langkah untuk menekankan kepentingan kewarganegaraan digital. Piawaian terhadap pelajar, guru dan pentadbiran merangkumi isu sosial dan etika iaitu dengan;

- i. Pelajar memahami etika, budaya dan isu sosial berkaitan teknologi.
- ii. Pelajar mempraktikkan tanggungjawab terhadap penggunaan sistem teknologi, maklumat dan perisian
- iii. Pelajar membangunkan sikap positif terhadap aplikasi teknologi yang menyokong pembelajaran sepanjang hayat, kerjasama, usaha peribadi, dan produktiviti.

*International Society for Technology in Education* (2016) turut menggariskan sembilan komponen kewarganegaraan digital iaitu:

- i. Hak digital yang saksama dan akses kepada semua
- ii. Melayani orang lain dengan sifat hormat dalam persekitaran dalam talian (tiada buli siber)
- iii. Tidak mencuri atau merosakkan kerja, identiti dan harta digital orang lain
- iv. Membuat keputusan yang baik ketika berkomunikasi melalui talian digital

- v. Menggunakan alatan digital untuk pembelajaran dan mengikuti perubahan teknologi
- vi. Bertanggungjawab dengan keputusan dalam membeli barangan secara talian dengan melindungi maklumat pembayaran
- vii. Mempertahankan hak digital asas dalam forum digital
- viii. Melindungi maklumat peribadi daripada sebarang aman yang boleh memudaratkan diri
- ix. Mengehadkan risiko kesihatan fizikal dan psikologi teknologi

Kewarganegaraan digital merupakan satu norma peraturan dan sikap kebertanggungjawaban terhadap penggunaan teknologi secara betul dan berhemah. Kewarganegaraan digital adalah konsep berkaitan pengetahuan dan amalan menggunakan teknologi dengan betul dan beretika. Selain itu, dalam erti kata lain ialah satu kebolehan mengelola dan mengawasi tingkah laku ketika menggunakan teknologi dengan mengambil kira nilai-nilai keselamatan, etika, norma dan budaya. Justeru itu, pentingnya untuk menimbulkan kesedaran terhadap tanggungjawab menjadi warga digital yang beretika. Menurut Ribble (2015), kewarganegaraan digital harus menjadi salah satu bahagian dalam budaya di sekolah bukan sahaja di dalam kelas dan pembelajaran malahan dalam bidang pendidikan secara menyeluruh. Pengaksesan maklumat melalui internet secara selamat dan beretika serta komunikasi secara beradab diamalkan ketika mengakses laman web.

Walaupun bagaimanapun, kemudahan teknologi kerap disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab sehingga membawa kepada kemudatan kepada individu tersebut, masyarakat dan juga negara. Menurut hasil kajian *Programme For International Student Assessment (PISA)* oleh UNICEF pada tahun 2014, penggunaan internet yang ekstrem (melebihi 6 jam sehari) memberi kepuasan dan kesejahteraan hidup yang rendah berbanding penggunaan internet yang sederhana (selama 1-2 jam sehari). Ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi digital yang sederhana memberi kesan positif kepada kehidupan, manakala penggunaan yang berlebihan mempunyai kesan negatif terhadap kesejahteraan mental (UNICEF, 2014).

Penggunaan internet yang ekstrem boleh mengakibatkan pengguna internet menjadi ketagihan sehingga mengancam kesihatan fizikal dan juga mental. Pengguna internet juga turut terdedah kepada ancaman siber seperti penipuan dalam talian, gangguan siber, kecurian identiti, buli siber dan spam sehingga mengakibatkan kerugian dan kemudatan. Menyedari kewujudnya permasalahan ini, konsep Kewarganegaraan Digital diperkenalkan bagi mengetengahkan perilaku baik, penerapan nilai murni dan kebertanggungjawaban dalam penggunaan teknologi digital. Konsep kewarganegaraan digital memupuk pembentukan warga digital yang sentiasa saling menghormati (*Respect*), mendidik dan membimbing (*Educate*) serta berupaya melindungi (*Protect*) diri sendiri, harta benda dan persekitaran secara berterusan.

Kewujudan teknologi memberi banyak kelebihan, namun begitu, tidak dapat disangkal bahawa masih ada kesan buruk pada era teknologi ini. Segala pencarian maklumat dalam talian mudah diakses melalui internet tanpa sempadan (Tengku Siti Mariam, Hazura, Siti Fadzilah, Zurina, & Intan Yusrina, 2019). Internet memainkan peranan utama dalam aktiviti harian pengguna digital. Walaupun bagaimanapun kesan penggunaan internet yang tanpa kawalan menjadi faktor buruk sama seperti manfaat yang diterima. Pelajar merupakan individu yang paling mudah menyesuaikan diri dengan kehadiran dan perubahan teknologi (Camacho, Minelli, & Grosseck, 2012). Menurut Hargrove, Pells, Boyden, & Dornan (2014), remaja lebih berfokuskan pada usia sosial dan bukan kepada masa perkembangan yang melibatkan transisi kebergantungan terhadap tanggungjawab.

Kepentingan pendidikan kewarganegaraan digital bertujuan mewujudkan satu identiti remaja dalam persekitaran digital dan mencapai matlamat dalam membentuk komuniti digital yang beretika (Kim & Choi, 2018). Asas utama dalam kajian kewarganegaraan digital dalam kalangan remaja yang bermula dengan pemahaman mengenai perubahan persekitaran digital dan tahap perkembangan karakteristik remaja (Israelashvili, Kim, & Bukobza, 2012). Keharmonian persekitaran teknologi digital dan pembinaan identiti dan kesedaran diri merupakan keinginan psikososial untuk kepelbagaian hubungan manusia, dimana pengalaman remaja harus diintegrasikan ke dalam kewarganegaraan digital. Namun begitu, remaja yang hidup dalam persekitaran digital masih tidak dapat membuktikan mereka telah

mencapai tahap sebagai seorang warganegara digital yang baik. Hal ini dapat diatasi dengan pendidikan kewarganegaraan digital yang bersepadu diperlukan dalam bentuk warganegara digital. Rangka pendidikan kewarganegaraan digital perlu meliputi pelbagai aspek aktiviti seperti pembentukan hubungan manusia dan konteks sosial berdasarkan literasi digital dan juga dalam bentuk dimesi etika (Jones & Mitchell, 2016; Nosko & Wood, 2011).

Dalam aspek teknologi, perkara ini akan mempengaruhi pertumbuhan mereka dan juga persekitaran di mana pendedahan teknologi dari sudut internet dan media sosial. Remaja akan terdedah kepada aktiviti tidak sihat di dalam internet dan media sosial yang boleh menyebabkan ketidakstabilan emosi. Kajian oleh (Richards, Caldwell, & Go, 2015) telah mengenalpasti bahawa sosial media memberi kesan kesihatan terhadap remaja, terutama sekali kesihatan mental seperti isu-isu buli siber dan "*facebook depression*". Secara umum, media baru dapat disajikan sebagai pengantar komprehensif terhadap budaya, sejarah, teknologi, dan teori media baru (Lister, Dovey, Giddings, Grant, & Kelly, 2009).

### ***Afektif Warganegara Digital***

Konstruksi afektif bagi kewarganegaraan digital melibatkan aspek kesedaran dan kepekaan terhadap seluruh gaya hidup seorang pengguna digital. Oleh itu komponen afektif adalah berkaitan dengan kepekaan, sikap, nilai, kawalan lokus dan tanggungjawab individu. Sikap berupaya untuk memberikan kesan kepada jangka pendek kehidupan individu berbanding dengan ciri afektif yang lain. Kajian oleh Bouhnik dan Deshen (2013) menunjukkan bahawa kewujudan internet telah mempengaruhi pelajar secara menyeluruh dan mengubah mereka menjadi lebih "warganegara digital" dimana mereka mempunyai akses terhadap internet secara berterusan dan berkesan ( Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2011). Namun begitu, pengguna digital yang selesa menggunakan alatan digital ini dilihat tidak memahami kompleksiti dan risiko yang turut serta dengan penggunaan tersebut (James et al., 2010).

Kesedaran terhadap kepentingan mendalami kewarganegaraan digital bersesuaian dengan tiga prinsip utama kewarganegaraan digital yang diperkenalkan Ribble (2015) . Ribble telah mengenalpasti sembilan elemen kewarganegaraan digital. Ribble dan Bailey (2007) telah mengklasifikasikan sembilan elemen kewarganegaraan digital dibawah tiga prinsip utama iaitu: 1) Menghormati diri dan yang lain: 2) Mendidik diri dan yang lain: dan 3) Melindungi diri dan yang lain. Konsep *Respect, Educate and Protect* (REP) merupakan satu cara untuk mendidik masyarakat dan menjelaskan tentang kewarganegaraan digital melalui sembilan elemen tersebut. Pada masa yang sama, konsep REP menerangkan cara untuk menjadi seorang warga digital yang baik pada zaman digital yang mencabar ini. Ketiga-tiga bidang ini sangat penting dan membantu kesedaran dan perkembangan teknologi dalam diri pelajar (Ribble, Bailey, & Ross, 2004).

Kesedaran yang pertama adalah menghormati diri dan orang lain berkaitan dengan elemen-elemen yang lebih berkisarkan akses digital, etika digital dan undang-undang digital. Akses digital menjelaskan bahawa setiap pengguna teknologi mempunyai hak yang sama untuk mengakses kemudahan teknologi maklumat dan komunikasi, walaupun terdapat batasan dari sudut infrastruktur dan komunikasi. Warga digital harus tahu akan kekangan terhadap capaian teknologi berpunca daripada faktor infrastruktur sehingga meliputi faktor adat dan budaya. Cabaran terhadap penggunaan teknologi hadir bersama perkembangan akses digital. Etika digital merupakan satu standard piawaian prosedur ketika mengendalikan alatan elektronik. Seringkali pengguna digital menggunakan teknologi sedia ada tanpa mengetahui peraturan adab, hak dan tanggungjawab. Walaupun berinteraksi tanpa bersemuka, sesuatu yang melanggar adab dan peraturan boleh memberi kesan buruk pada pengguna lain. Kewujudan etika digital bertujuan menjaga kesejahteraan pengguna yang lain.

Kesedaran yang kedua bagi kewarganegaraan digital ialah mendidik diri dan yang lain berkait rapat dengan elemen-elemen seperti literasi digital, komunikasi digital dan perniagaan digital. Literasi digital adalah satu proses pengajaran dan pembelajaran mengenai teknologi dan cara menggunakan teknologi. Manakala komunikasi digital bertindak sebagai medium pertukaran maklumat. Pelbagai bentuk komunikasi digital telah tersedia pada abad ini membolehkan setiap individu berkomunikasi dengan individu lain tidak mengira tempat dan waktu. Perniagaan digital adalah satu transaksi jual beli dalam

talian menggunakan alatan elektronik. Warga digital perlu mempunyai pengetahuan untuk menjadi pembeli atau penjual dalam talian yang baik agar tidak mudah diperdaya.

Seterusnya, melindungi diri dan yang lain mempunyai kandungan seperti hak dan tanggungjawab digital, kesihatan digital dan keselamatan digital. Hak dan tanggungjawab digital membincangkan perihal hak untuk privasi, kebebasan bersuara dan lain-lain lagi. Hak-hak digital wujud seiring dengan tanggungjawab bersama. Kesihatan digital amat diperlukan bagi tujuan melindungi keselamatan kesihatan fizikal dan mental dengan menetapkan had penggunaan terhadap teknologi. Keselamatan digital pula merupakan langkah-langkah yang perlu diambil sewaktu menggunakan teknologi digital bagi menjamin tiada sebarang pencerobohan dilakukan terhadap identiti dan peralatan elektronik pengguna.

## **METODOLOGI**

Kajian ini merupakan kajian kuantitatif yang menggunakan reka bentuk kajian tinjauan. Pemilihan kaedah tinjauan kerana kajian ini menggunakan instrumen soal selidik untuk menilai tahap afektif kewarganegaraan digital responden. Kaedah ini mempunyai kelebihan kerana boleh ditadbir secara terus kepada responden (Burns, 2000); (Sabitha 2006); (Zainuddin, 2010)). Selain itu penggunaan soal selidik memberikan data yang mantap berdasarkan afektif yang diperolehi oleh responden. Sampel kajian ini melibatkan 500 mahasiswa Universiti Pendidikan Sultan Idris telah diminta menjawab soal selidik bagi meneliti tahap afektif kewarganegaraan digital berdasarkan aspek menghormati diri dan orang lain, mendidik diri dan orang lain dan melindungi diri dan orang lain.

### ***Lokasi Kajian***

Kajian dilakukan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) di Tanjong Malim, Perak, Malaysia. Pemilihan lokasi kajian ini adalah kerana universiti ini adalah merupakan institusi pendidikan yang melahirkan modal insan yang berkredibiliti. Selain itu, UPSI juga merupakan salah sebuah universiti awam di Malaysia. Lokasi UPSI yang terletak di Tanjong Malim Perak Darul Ridzuan mempunyai dua kampus iaitu Kampus Sultan Abdul Jalil Shah (KSAJS) dan Kampus Sultan Azlan Shah (KSAS).

### ***Populasi dan Sampel Kajian***

Kajian ini melibatkan 17,893 populasi pelajar dari Sembilan (9) buah fakulti Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) di Tanjong Malim, Perak, Malaysia. Menerusi pensampelan strata rawak mudah, 500 orang pelajar telah dipilih sebagai sampel kajian.

**Jadual 1.** Populasi dan Sampel Kajian

<b>Fakulti</b>	<b>Populasi</b>	<b>Sampel</b>
Fakulti Bahasa Dan Komunikasi	2,756	77
Fakulti Pembangunan Manusia	2,067	58
Fakulti Sains Kemanusiaan	2,703	76
Fakulti Seni , Komputeran Dan Industri Kreatif	2,736	76
Fakulti Sains Dan Matematik	2,433	68
Fakulti Sains Sukan Dan Kejurulatihan	1,502	42
Fakulti Teknikal Dan Vokasional	1,040	29
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan	717	20
Fakulti Pengurusan dan Ekonomi	1,939	54
Jumlah	17,893	500

**Sumber:** Bahagian Hal Ehwal Akademi Pelajar Universiti Pendidikan Sultan Idris (2019)

**Instrumen**

Kajian ini menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian yang mengandungi dua bahagian iaitu bahagian A dan B (Jadual 2). Bahagian A mengandungi maklumat profil responden manakala Bahagian B meliputi maklumat konstruk kajian iaitu afektif warganegara digital.

**Jadual 2.** Maklumat Soal Selidik Responden

Bahagian	Konstruk	Bil Item	
A. Profil Siswazah	Jantina	6	
	Bangsa		
	Fakulti		
	Penggunaan Alatan Digital		
	Tujuan Penggunaan Alatan Digital		
B. Afektif Kewarganegaraan Digital	Jam Penggunaan Internet Harian	8	
	• Menghormati diri dan orang lain		
	• Mendidik diri dan orang lain		12
	• Melindungi diri dan orang lain		10

**Kebolehpercayaan Instrumen**

Jadual 3 menunjukkan kebolehpercayaan elemen bagi afektif warganegara digital dengan nilai Alfa Cronbach yang mengukur kekonsistenan dalaman konstruk. Mengikut Babbie (1992), nilai Alfa Cronbach diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi indeks kebolehpercayaan dimana nilai 0.90-1.00 adalah sangat tinggi, 0.70-0.89 adalah tinggi, 0.30-0.69 adalah sederhana dan 0.00-0.30 adalah rendah. Hasil analisis menunjukkan nilai Alfa Cronbach pada klasifikasi tinggi dan sangat tinggi iaitu melebihi 0.90. Instrumen kajian ini mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi mengikut klasifikasi Babbie (1992).

**Jadual 3.** Kebolehpercayaan Soal Selidik Kajian

Konstruk Pembolehubah	Bilangan Item	Alfa Cronbach
Afektif warganegara digital	30	.955
• Afektif Menghormati diri dan orang lain	8	.852
• Afektif Mendidik diri dan orang lain	12	.943
• Afektif Melindungi diri dan orang lain	10	.931

Instrumen kajian juga telah melalui semakan kesahan pakar kandungan dalam kalangan ahli akademik (Jadual 4). Kesahan kandungan bermaksud penilaian sejauh mana set item yang dibina relevan dengan domain kandungan yang hendak diukur dan penilaian ini perlu dilakukan oleh pakar penilai (Bhattacharjee, 2012). Setelah pembetulan dan cadangan pakar, kajian rintis dilakukan untuk melihat nilai kebolehpercayaan item.

**Jadual 4.** Bidang Kepakaran Pakar Kandungan Soal Selidik

Bil	Pakar	Bidang	Institusi
1	Pakar 1	Pendidikan Moral	Universiti Pendidikan Sultan Idris
2	Pakar 2	Pendidikan Teknologi	Universiti Pendidikan Sultan Idris
3	Pakar 3	Pendidikan Teknologi	Universiti Pendidikan Sultan Idris

## DAPATAN KAJIAN

### *Latar Belakang Responden*

Jadual 5 menunjukkan taburan demografi responden dalam kalangan mahasiswa Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia. Seramai 500 responden telah terpilih untuk menjawab soal selidik yang diedarkan. Responden terdiri daripada 62.6 peratus mahasiswa perempuan manakala 37.4 peratus dalam kalangan mahasiswa lelaki. Majoriti responden kajian berbangsa Melayu sebanyak 60.8 peratus diikuti, Bumiputera Sabah 15.2 peratus, Bumiputera Sarawak 10.6 peratus, India 6.0 peratus, Cina 6.8 peratus dan lain-lain bangsa 0.6 peratus. Responden kajian dipilih secara rawak daripada sembilan buah fakulti dalam universiti. Sebanyak 98.8 peratus responden menggunakan telefon pintar sebagai alatan digital diikuti dengan penggunaan laptop (85%), desktop (11.4%), tablet (10.6) dan lain-lain alatan (6.6%). Selain itu, hasil dapatan menunjukkan penggunaan alatan digital bagi tujuan pendidikan adalah sebanyak 89 peratus diikuti oleh tujuan hiburan (82.6 %), komunikasi (77.8 %), kepakaran (33.8%), politik (18.8%), dan lain-lain tujuan (1.0%). Majoriti responden dengan jumlah peratus sebanyak 38 peratus menghabiskan masa menggunakan alatan digital adalah selama 4 sehingga 6 jam penggunaan dan hanya 1.6 peratus responden sahaja menggunakan kurang daripada 2 jam penggunaan alatan digital.

**Jadual 5.** Demografi Responden

		N	%
Jantina	Lelaki	187	37.4
	Perempuan	313	62.6
Bangsa	Melayu	304	60.8
	India	30	6.0
	Cina	34	6.8
	Bumiputera Sabah	76	15.2
	Bumiputera Sarawak	53	10.6
	Lain-lain	3	.6
	Fakulti	Fakulti Bahasa dan Komunikasi	77
Fakulti Pembangunan Manusia		58	11.6
Fakulti Sains Kemanusiaan		76	15.2
Fakulti Seni Kreatif dan Industri Komputeran		76	15.2
Fakulti Sains dan Matematik		68	13.6
Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan		42	8.4
Fakulti Teknikal dan Vokasional		29	5.8
Fakulti Muzik dan Seni Persembahan		20	4.0
Fakulti Pengurusan dan Ekonomi		54	10.8
Alatan digital yang digunakan	Telefon pintar	494	98.8
	Tablet	53	10.6
	Laptop	425	85.0



	Desktop	57	11.4
	Lain-lain	33	6.6
Tujuan penggunaan alatan digital	Pendidikan	445	89.0
	Politik	94	18.8
	Hiburan	413	82.6
	Kepakaran	169	33.8
	Komunikasi	389	77.8
	Lain-lain	5	1.0
Jam penggunaan alatan digital	0<2	9	1.8
	2-4	48	9.6
	4-6	190	38.0
	6-8	187	37.4
	8-10	58	11.6
	>10	8	1.6

N=500 sampel

### *Tahap Afektif Kewarganegaraan Digital*

Analisis tahap afektif warganegara digital melalui tiga sub pemboleh ubah iaitu afektif menghormati diri dan orang lain, afektif mendidik diri dan orang lain dan afektif melindungi diri dan orang lain. Bagi memudahkan interpretasi tahap setiap pemboleh ubah, dalam kajian ini membahagikan tahap kepada tiga iaitu tahap rendah, tahap sederhana dan tahap tinggi. Bagi memudahkan interpretasi tahap tersebut, cut off point digunakan (Jadual 6).

Jadual 6 Cut off Point Tahap Setiap Konstruk Kajian

Skala	Tahap
Skor 1.00 – 2.33	Rendah
Skor 2.34-3.66	Sederhana
Skor 3.67-5.00	Tinggi

Jadual 7 menunjukkan bahawa tahap keseluruhan afektif warganegara digital mahasiswa berada pada tahap tinggi dengan nilai min 4.46 dengan sisihan piawaian 0.43. Pemboleh ubah afektif telah dibahagikan kepada tiga sub pemboleh ubah iaitu afektif menghormati diri dan orang lain (nilai min 4.34, SP: 0.51), afektif mendidik diri dan orang lain (nilai min 4.52, SP: 0.46) dan afektif melindungi diri dan orang lain (nilai min 4.47, SP: 0.54).

Jadual 7. Tahap Konstruk Afektif Kewarganegaraan digital

Pemboleh ubah	Tahap Rendah		Tahap sederhana		Tahap tinggi		M	SP	Tahap purata
	N	%	N	%	N	%			
<b>Afektif Keseluruhan</b>	-	-	<b>20</b>	<b>4.0</b>	<b>480</b>	<b>96.0</b>	<b>4.46</b>	<b>0.43</b>	<b>Tinggi</b>
• Menghormati diri dan yang lain	-	-	44	8.8	456	91.2	4.34	0.51	Tinggi
• Mendidik diri dan yang lain	-	-	20	4.0	480	96.0	4.52	0.46	Tinggi

- Melindungi diri dan yang lain - - 41 8.2 459 91.8 4.47 0.54 Tinggi

***Tahap Afektif Menghormati Diri dan Orang Lain Warganegara Digital***

Jadual 8 menunjukkan skor min bagi afektif menghormati diri dan orang lain dalam kalangan mahasiswa. Daripada Jadual 8 dapat diteliti bahawa min tertinggi bagi tahap afektif menghormati diri dan orang lain ialah pada item “Saya berhati-hati dengan perasaan orang lain apabila saya menulis dalam talian.” Dengan min 4.50 dan sisihan piawaian .592 pada tahap yang tinggi. Keseluruhan item bagi tahap afektif menghormati diri dan orang lain menunjukkan tahap yang tinggi melebihi skor min 3.67

**Jadual 8:** Tahap Afektif Menghormati Diri dan Orang Lain

<b>Menghormati diri dan orang lain</b>		<b>M</b>	<b>SP</b>	<b>Tahap purata</b>
AF3	Saya tidak melakukan plagiat terhadap hasil kerja individu lain dalam laman digital.	4.35	.709	Tinggi
AF5	Saya tidak menggunakan telefon ketika dalam perbincangan dengan orang lain.	4.14	.824	Tinggi
AF6	Saya merendahkan suara ketika bercakap menggunakan telefon pintar.	4.32	.715	Tinggi
AF7	Perlindungan berkaitan privasi, penapisan, akses maklumat, dan rangkaian internet melindungi saya ketika menggunakan internet.	4.47	.631	Tinggi
AF8	Saya berhati-hati dengan perasaan orang lain apabila saya menulis dalam talian.	4.50	.606	Tinggi
AF9	Saya sedar memuat turun bahan-bahan seperti muzik, filem, perisian dan lain-lain secara tidak sah di Internet menyalahi undang-undang pemilikan hakcipta.	4.42	.691	Tinggi
AF10	Saya tahu memuat naik gambar atau video orang yang saya kenali dalam talian tanpa kebenaran mereka adalah salah.	4.32	.787	Tinggi
AF12	Saya menggunakan bahan yang diterbitkan di internet dengan memberi kredit dan bayaran atas hasil kerja pemilik bahan tersebut.	4.24	.872	Tinggi

***Tahap Afektif Mendidik Diri dan Orang Lain***

Jadual 9 menunjukkan keseluruhan item bagi tahap afektif mendidik diri dan lain turut berada pada tahap yang tinggi. Jadual 9 menunjukkan daripada 12 item, item “Kewujudan teknologi digital memudahkan proses pembelajaran jarak jauh” merupakan item yang mempunyai nilai min yang tinggi dengan nilai min 4.58 dan sisihan piawaian .555.

**Jadual 9.** Tahap Afektif Mendidik Diri dan Orang Lain Warganegara Digital

<b>Mendidik diri dan orang lain</b>	<b>M</b>	<b>SP</b>	<b>Tahap purata</b>
AF13	4.56	.564	Tinggi
AF14	4.55	.577	Tinggi
AF15	4.58	.555	Tinggi
AF16	4.54	.566	Tinggi
AF17	4.53	.595	Tinggi
AF18	4.55	.597	Tinggi
AF19	4.52	.582	Tinggi
AF20	4.46	.643	Tinggi
AF21	4.47	.643	Tinggi
AF22	4.47	.628	Tinggi
AF23	4.52	.588	Tinggi
AF24	4.48	.615	Tinggi

***Tahap Afektif Melindungi Diri dan Orang Lain***

Jadual 10 menunjukkan tahap afektif mahasiswa dari sudut melindungi diri dan orang lain. Item “Saya tahu saya perlu bertanggungjawab memastikan privasi saya tidak dicero boh” mempunyai nilai min 4.55 dengan sisihan piawaian .630 menunjukkan item tersebut mempunyai nilai min yang paling tinggi berbanding item lain dibawa konstruk melindungi diri dan orang lain.

**Jadual 10.** Tahap Afektif Melindungi Diri dan Orang Lain

<b>Melindungi diri dan yang lain</b>	<b>M</b>	<b>SP</b>	<b>Tahap purata</b>
AF26	4.52	.609	Tinggi

AF27	Saya bertanggungjawab untuk tidak menyebarkan berita-berita tanpa mendapatkan maklumat yang sahih.	4.51	.638	Tinggi
AF28	Saya mengamalkan tatacara/kelakuan yang baik dalam internet.	4.49	.668	Tinggi
AF29	Saya menjaga maklumat transaksi pembelian dan perbankan daripada orang lain.	4.50	.671	Tinggi
AF30	Saya tahu saya perlu bertanggungjawab memastikan privasi saya tidak diceroboh.	4.55	.630	Tinggi
AF31	Saya mewujudkan kata laluan yang kompleks bagi melindungi diri saya dari pelanggaran keselamatan dalam talian.	4.49	.659	Tinggi
AF32	Saya mengelakkan diri daripada mengklik pada pautan emel atau lampiran laman sesawang yang tidak dikenali.	4.45	.699	Tinggi
AF33	Saya memasang perisian anti-virus atau aplikasi “firewall” pada laman sesawang.	4.29	.872	Tinggi
AF34	Saya mengelakkan diri daripada berdebat secara tidak berhemah ketika bersama pengguna digital yang lain.	4.41	.771	Tinggi
AF35	Saya tidak menghina pengguna digital yang lain apabila berlaku ketidaksamaan pendapat.	4.50	.686	Tinggi

## **PERBINCANGAN KAJIAN**

Dapatan kajian bagi tahap afektif warganegara digital mahasiswa adalah tinggi secara keseluruhannya. Ini jelas membuktikan pelajar mempunyai kesedaran berhubung warganegara digital yang baik secara langsung atau tidak langsung daripada pelbagai sumber. Selain itu, menunjukkan bahawa konsep warganegara digital yang baik telah didedahkan secara lebih terperinci dalam kehidupan pelajar universiti. Antara ciri-ciri warganegara digital adalah mempunyai kebolehan dalam menggunakan teknologi digital secara berkesan, menggunakan kewujudan teknologi digital bertujuan untuk perkara-perkara yang bermanfaat, memiliki kemahiran berfikir secara kritikal ketika menerima kepelbagaian jenis maklumat, menghormati pengguna digital yang lain seterusnya memberi sumbangan kepada masyarakat (Nor Aslamiah, 2015). Hal ini bermakna dalam konteks Malaysia kesedaran kewarganegaraan digital dalam kalangan mahasiswa berdasarkan konsep REP adalah baik.

Seterusnya analisis tahap afektif warganegara digital mahasiswa mendedahkan kesemua sub pemboleh ubah berada pada tahap yang tinggi. Sub pemboleh ubah menghormati diri dan orang lain merupakan sub konstruk yang pertama dalam konsep *REP*. Hasil kajian menunjukkan mahasiswa mempunyai kesedaran yang tinggi bahawa mereka tidak boleh melakukan plagiat terhadap hasil kerja individu lain, tidak menggunakan telefon ketika dalam perbincangan, merendahkan suara ketika bercakap menggunakan telefon serta berhati-hati dengan perasaan pengguna digital yang lain tanpa menyentuh sensitiviti ketika berada atas talian. Dapatan kajian ini seiring dengan kajian oleh Hollandsworth, Dowdy, & Donovan (2011) dan Lenhart & Madden (2007) yang mendapati bahawa warganegara digital yang berbudaya mempamerkan etika yang baik dan mempunyai rasa empati ketika berada atas talian. Warga digital yang beretika akan mematuhi peraturan, norma dan memenuhi jangkaan dunia virtual dengan tepat dimana kebanyakannya merupakan undang-undang yang tidak bertulis. Hal ini menunjukkan bahawa warganegara digital yang waras akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan

sopan apabila berlakunya percanggahan pendapat, malah, tidak cenderung untuk mencetuskan pergaduhan ketika berada atas talian (Mohamad Sahari et al., 2016).

Seterusnya hasil kajian menunjukkan sub pemboleh ubah mendidik diri dan orang lain turut berada berada pada tahap yang tinggi. Mendidik diri dengan literasi digital, komunikasi digital serta perniagaan digital yang betul merupakan perbuatan yang melindungi pengguna digital dari sebarang ancaman dan penipuan. Menurut Nuccetelli (2013), pelajar merupakan antara mangsa yang mudah ditipu dalam perdagangan dalam talian. Lantaran itu, kepentingan literasi kewarganegaraan digital melindungi diri pelajar serta menjadikan mereka reflektif dalam menyedari, dan melindungi diri mereka daripada mangsa penipuan atas talian. Pengguna digital yang mengambil langkah berjaga-jaga akan sentiasa peka dengan aktiviti yang betul (Mossberger, Tolbert, & Hamilton, 2012).

Sub pemboleh ubah melindungi diri dan orang lain menekankan elemen hak dan tanggungjawab, kesejahteraan dan keselamatan digital pelajar berada pada tahap yang tinggi. Pelajar sedar akan tanggungjawab mereka untuk menyimpan data maklumat secara selamat, tidak menyebarkan berita yang tidak sahih, mengamalkan kelakuan yang baik atas talian, bahkan menjadi pengguna digital yang berhemah dengan tidak menghina serta berdebat dengan pengguna digital lain sekiranya berlaku ketidaksamaan pendapat. Oxley (2011) menyatakan bahawa warganegara digital yang mematuhi undang-undang dan bertanggungjawab ketika berada atas talian berupaya untuk melindungi diri mereka dan orang lain. Malah mampu untuk membezakan apa yang betul dan salah, bahkan, apakah tingkah laku yang sesuai dan tidak sesuai ketika melakukan aktiviti dalam talian.

Implikasi kajian terhadap mahasiswa Universiti Pendidikan Sultan Idris membuktikan bahawa selain mempunyai pengetahuan dan kemahiran menggunakan teknologi digital, mahasiswa turut mempunyai tahap kesedaran yang tinggi sebagai warganegara digital terutamanya pada zaman digital ini. Selain itu, pelaksanaan kajian ini akan dapat memberi satu gambaran tentang keperluan menjadi warganegara digital yang baik bagi mewujudkan kesedaran terhadap isu-isu yang muncul dalam ruangan siber kepada masyarakat luar. Seterusnya, manfaat dari kajian ini akan dapat membangkitkan rasa tanggungjawab untuk menghayati kehidupan sebagai pengguna digital yang baik dalam kalangan masyarakat seterusnya mengaplikasikan dalam kehidupan seharian secara berterusan. Pendidikan terhadap kewarganegaraan digital di Malaysia haruslah dikaji dengan lebih mendalam lagi agar masyarakat sedar pentingnya akan perihal hak dan tanggungjawab terhadap diri dan masyarakat.

Pada era revolusi keempat ini, teknologi media baru telah menghasilkan perubahan sosial yang besar kepada pengguna digital malah menggambarkan tingkah laku dan gaya hidup dengan mempengaruhi cara mereka berkelakuan, berkomunikasi, belajar dan merancang tentang diri mereka dan persekitarannya (Hajli, 2014; Tengku Siti Mariam et al., 2019). Walau bagaimanapun, pengguna digital perlu menyedari bahawa manfaat terhadap akses internet turut hadir dengan kesan buruk sekiranya penggunaan teknologi disalahgunakan. Pengguna digital perlu didedahkan dan dididik dengan cara yang betul mengenai ancaman bahaya menggunakan teknologi terutamanya yang melibatkan perkongsian maklumat kehidupan harian. Terdapat banyak elemen negatif dalam jejak digital ketika perkongsian maklumat berlaku (Fani, 2015). Tanpa kesedaran untuk menghormati, mendidik dan melindungi diri dan pengguna digital lain kesejahteraan warganegara digital yang seimbang tidak akan mampu dicapai. Tingkah laku yang baik dalam talian harus diamalkan dalam setiap aspek dunia digital, sama ada pendidikan, peribadi atau profesional. Kesedaran terhadap kepentingan kewarganegaraan digital membantu warganegara digital unruk berinteraksi dalam talian dengan baik, memahami perilaku dalam dunia digital sekaligus bersiap sedia mendepani cabaran-cabaran yang mendatang (Lambiotte, R., & Kosinski, 2014; Tengku Siti Mariam et al., 2019). Konsep menghormati, mendidik dan melindungi diri dan yang lain dalam kewarganegaraan digital memainkan peranan dalam menggariskan batasan-batasan penggunaan teknologi secara berhemah atau bertanggungjawab. Dengan mempraktikkan amalan yang positif mampu membina satu institusi yang berintegriti dan harmoni sekaligus meningkatkan lagi kualiti penggunaan teknologi digital secara lebih baik dan berkesan.

## **KESIMPULAN**

Pengintegrasian bidang kewarganegaraan digital dalam sistem pendidikan negara perlu diberikan perhatian yang sewajarnya. Pendedahan terhadap kewarganegaraan digital semakin giat dilaksanakan kerana penggunaan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan keperluan seharian. Justeru, pentingnya untuk memahami kewarganegaraan digital seperti tahap pengetahuan dan tingkah laku manusia apabila berhubung atau menggunakan teknologi digital, seterusnya membentuk sebuah masyarakat yang mempunyai kesedaran dan bertanggungjawab secara digital.

Pembentukan dasar dan amalan bagi tujuan pembangunan negara dapat dibina dari hasil kajian ini. Dasar-dasar berkaitan kewarganegaraan digital perlu dibentuk bersesuaian dengan amalan kewarganegaraan digital terutama bermula pada asas pendidikan. Dasar dibina dengan memperkenalkan norma dan prinsip kewarganegaraan digital serta meningkatkan lagi kesedaran mengenai isu-isu berkaitan kewarganegaraan digital. Oleh yang demikian, kajian ini berupaya membuka peluang kepada pengkaji lain bagi terus mengkaji mengenai kesedaran masyarakat digital dalam demografi yang berbeza. Malahan, diharapkan agar terdapatnya penyelidikan pada masa akan datang mengenai kesedaran kewarganegaraan digital berdasarkan faktor-faktor yang lain pula.

Kepentingan pelajar untuk menjadi warganegara digital yang baik dan menggunakan teknologi dengan penuh tanggungjawab, adalah perlu untuk meningkatkan tahap pengetahuan, kemahiran dan kesedaran secara berterusan. Keberkesanan menjadi warganegara digital yang proaktif dapat dicapai melalui pendidikan kewarganegaraan digital. Literasi dan praktikaliti yang relevan diperlukan bagi memupuk keyakinan dan sikap positif pengguna digital terhadap teknologi. Secara tidak langsung, kesedaran kewarganegaraan digital merupakan satu keperluan yang perlu dipupuk secara berterusan bagi menjamin kesejahteraan diri dan pengguna digital lain ketika menggunakan teknologi digital.

## **RUJUKAN**

- Babbie, E. (1992). *The Practice of Social Research*. Belmont, California: Thomson Wadsworth.
- Bhattacharjee, A. (2012). *Social Science Research: Principles, Methods and Practices* (Textbooks). Florida.
- Biladeau, S. (2009). Technology and Diversity: Perceptions of Idaho's Digital Natives. *Teacher Librarian*, 36, 1–3.
- Bouhnik, D., & Deshen, M. (2013). Unethical Behavior of Youth in the Internet Environment. *The International Journal of Technology, Knowledge, and Society*, 9, 109–124.
- Burns, R. B. (2000). *Introduction to research methods (4th Ed.)*. London, UK: SAGE Publications.
- Camacho, M., Minelli, J., & Grosseck, G. (2012). Self and identity: Raising undergraduate students' awareness on their digital footprints. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 3176–3181.
- Couldry, N., Stephansen, H., Fotopoulou, A., MacDonald, R., Clark, W., & Dickens, L. (2014). Digital citizenship? Narrative exchange and the changing terms of civic culture. *Citizenship Studies*, 18((6-7)), 615–629.
- Fani, A. (2015). Harmful digital footprint impacts that parents should know about. Retrieved from [www.fosi.org/good-digital-parenting/harmful-digital-footprint-impacts-teens/](http://www.fosi.org/good-digital-parenting/harmful-digital-footprint-impacts-teens/)
- Gorman, G. (2015). What's missing in the digital world? Access, digital literacy and digital citizenship. *Online Information Review*, 39, 2.
- Hajli, M. (2014). A study of the impact of social media on consumers. *International Journal of Market Research*, 56(3), 387–404.
- Hargrove, A., Pells, K., Boyden, J., & Dornan, P. (2014). *Youth vulnerabilities in life course transitions*. UNDP Human Development Reports. Retrieved from <http://hdr.undp.org/en/content/youth-vulnerabilities-life-course-transitions>
- Hollandsworth, R., Dowdy, L., & Donovan, J. (2011). Digital citizenship in K-12: It takes a village. *TechTrends*, 55(4), 37–47.
- Hudani, S. (2014). *The importance of teaching digital citizenship*.
- Hui, B., & Campbell, R. (2018). Discrepancy between Learning and Practicing Digital Citizenship. *Journal of Academic Ethics*, 16(2), 117–131. <https://doi.org/10.1007/s10805-018-9302-9>
- Israelashvili, M., Kim, T., & Bukobza, G. (2012). Adolescents' over-use of the cyber world—Internet addiction or identity exploration? *Journal of Adolescence*, 35(2), 417–424.

- ISTE. (2016). ISTE standards students. Retrieved from [http://www.iste.org/docs/pdfs/20-14\\_ISTE\\_Standards-S\\_PDF.pdf](http://www.iste.org/docs/pdfs/20-14_ISTE_Standards-S_PDF.pdf)
- James, C., Davis, K., Flores, A., Francis, J. M., Pettingill, L., Rundle, M., & Gardner, H. (2010). Young People, Ethics, and the New Digital Media , 2, 215-284. *Contemporary Readings in Law and Social Justice*, 2, 215–284.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079.
- Kara, N. (2018). Understanding University Students' Thoughts and Practices about Digital Citizenship: A Mixed Methods Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 175–185.
- Kemp, S. (2018). *Digital in 2018 : Essential Insights into Internet, Social Media, Mobile and Ecommerce Use Around The World. Global Digital.*
- Kim, M., & Choi, D. (2018). Development of Youth Digital Citizenship Scale and Implication for Educational Setting. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 155–171.
- Lambiotte, R., & Kosinski, M. (2014). Tracking the digital footprints of personality. In *Proceeding of the IEEE* (pp. 1934–1939).
- Lenhart, A., & Madden, T. (2007). *Privacy, & online social networks.*
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction.* London: Routledge.
- Manzuoli, C. H., Sánchez, A. V., & Bedoya, E. D. (2019). Digital Citizenship: A Theoretical Review of the Concept and Trends. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 18(2), 10–18.
- Mohamad Sahari, N., Tunku Badariah, T. A., Ainol Madziah, Z., Nik Ahmad Hisham, I., Abdul Hamid, R., Abdul Mohd Burhan, I. (2016). Psychometric Properties of a Digital Citizenship Questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 72–80.
- Mossberger, K, Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2011). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation.* Cambridge; MA and London: The MIT Press.
- Mossberger, Karen, Tolbert, C., & Hamilton, A. (2012). Measuring Digital Citizenship : Mobile Access and Broadband Measuring Digital Citizenship : Mobile Access and Broadband. *International Journal of Communication*, 6, 2492–2528.
- Nor Aslamiah, A. (2015). Digital Citizens: Adab dan Tanggungjawab. *Dimensikoop*, (47), 11–20. Retrieved from [http://www.mkm.edu.my/images/Awam/Penerbitan/Dimensi\\_Koop/Dimensi\\_Koop47/digital-citizens-adab-dan-tanggungjawab.pdf](http://www.mkm.edu.my/images/Awam/Penerbitan/Dimensi_Koop/Dimensi_Koop47/digital-citizens-adab-dan-tanggungjawab.pdf)
- Nosko, A., & Wood, E. (2011). Learning in the digital age with SNSs. In *Creating a profile Social media tools and platforms in learning environments* (pp. 399–418). Berlin, Germany: Springer.
- Nuccetelli, S. (2013). 50 online child predator prevention tips. <https://darkpsychology-educationviewson.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2013/02/50-online-predator-prevention-tips-ipredator-inc.pdf>
- Oxley, C. (2011). Digital citizenship: Developing an ethical and responsible online culture. *Access*, 25(3), 5–9.
- Ribble, M., & Bailey, G. . (2007). *Digital Citizenship in Schools.* Washington DC: ISTE.
- Ribble, Michael, Bailey, G. ., & Ross, T. . (2004). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6.
- Ribble, Mike. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know (Third Edition).* Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Richards, D., Caldwell, P. H., & Go, H. (2015). Impact of social media on the health of children and young people. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 51(12), 1152–1157.
- Sabitha, M. (2006). *Penyelidikan sains sosial : Pendekatan Pragmatik.* Batu Caves, Selangor: Edusystem Sdn. Bhd.
- Sanabria, A., & Cepeda, O. (2016). La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital/Education for digital competence in schools: digital citizenship. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 15(2), 95–112.
- Shal, T., El Kibbi, I., & Ghamrawi, N. A. . (2018). Principals' Differentiated Learning through Social Media: Practices and Obstacles. *International Journal of Education and Applied Research*, 8, 19–29.
- Tengku Siti Mariam, T. W., Hazura, M., Siti Fadzilah, M. N., Zurina, M., & Intan Yusrina, Z. (2019). Awareness of Digital Footprint Management in the New Media Amongst Youth. *Malaysian Journal of Communication*, 35(3), 407–421.
- UNICEF. (2014). Digital citizenship and safety. Retrieved January 5, 2019, from [http://www.unicef.org/ceecis/resources\\_18475.html](http://www.unicef.org/ceecis/resources_18475.html)
- Zainuddin, H. . (2010). *Research methodology for business & social science.* Shah Alam: University Publication Centre, UiTM.