

**PENGARUH PEER GROUP TERHADAP KARAKTER DIGITAL PADA
SISWA SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI**

SKRIPSI

OLEH:

NORA SALIMA SEPTIANI

218600219



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 29/1/26

Access From (repository.uma.ac.id)29/1/26

**PENGARUH *PEER GROUP* TERHADAP KARAKTER DIGITAL PADA
SISWA SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area



OLEH:

NORA SALIMA SEPTIANI

218600219

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area


Document Accepted 29/1/26

Access From (repository.uma.ac.id)29/1/26

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Peer Group* Terhadap Karakter Digital Pada Siswa
SMA Negeri 1 Tanjungbalai
Nama : Nora Salima Septiani
Npm : 218600219
Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh:
Komisi Pembimbing



Dr. Salamiyah Sari Dewi, M.Psi

Dosen Pembimbing



Dr. Siti Aisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dekan Fakultas Psikologi

Faadhil, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Ketua Program Studi Psikologi

Tanggal lulus : 03 September 2025

HALAMAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksisanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 03 September 2025



Nora Salima Septiani

218600219

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda
tangan di bawah

ini:

Nama : Nora Salima Septiani

NPM : 218600219

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengaruh *Peer Group Terhadap Karakter Digital Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai***. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 03 September 2025

Yang Menyatakan



Nora Salima Septiani

ABSTRAK

PENGARUH *PEER GOUP* TERHADAP KARAKTER DIGITAL PADA SISWA SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI

NORA SALIMA SEPTIANI

218600219

Perkembangan teknologi digital mengubah pola interaksi remaja, termasuk di sekolah, melalui media sosial maupun platform daring sebagai ruang utama berkomunikasi, ini membuka peluang memperluas wawasan, tetapi juga menimbulkan tantangan etika digital. *Peer group* menurut Brown & Larson, diukur melalui frekuensi interaksi (intensitas komunikasi, keterlibatan konsisten, partisipasi diskusi), dukungan emosional (perhatian, empati, motivasi sosial, dukungan akademik), dan pengaruh teman sebaya (konformitas norma, penyesuaian sikap, peniruan perilaku positif). Karakter digital diukur melalui tiga aspek menurut Ribble, yaitu kesadaran etika digital (bahasa sopan, menghormati perbedaan, mengelola konflik), tanggung jawab digital (fact-checking, penyebaran aman, pengelolaan konten salah), serta keamanan digital (kontrol emosi, pemahaman terhadap teman, sikap positif pada perbedaan). Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh *peer group* terhadap karakter digital siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian 160 siswa, sampel penelitian 100 siswa dengan teknik purposive, menggunakan instrumen skala *peer group* dan karakter digital yang telah teruji validitas serta reliabilitasnya. Instrumen penelitian skala *peer group* (25 item) dan karakter digital (24 item), validitas (r hitung $> 0,196$) dan reliabilitas tinggi ($\alpha = 0,925$ dan $0,914$). Hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata *peer group* ($M = 106,98$) dan karakter digital ($M = 111,02$) termasuk kategori tinggi. Uji korelasi Pearson $r = 0,604$ dengan $p = 0,000$, menunjukkan hubungan positif signifikan. Analisis regresi sederhana persamaan $Y = 58,979 + 0,490X$ dengan koefisien determinasi $R^2 = 0,365$, yang berarti *peer group* berkontribusi 36,5% terhadap karakter digital. Hasil ini menegaskan peran *peer group* dalam pembentukan karakter digital dan pentingnya pembinaan kelompok sebaya yang sehat di era teknologi.

Kata kunci: *peer group*, karakter digital karakter

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF *PEER GROUPS* ON THE DIGITAL CHARACTER OF STUDENTS AT SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI

NORA SALIMA SEPTIANI

218600219

The development of digital technology has changed the patterns of interaction among adolescents, including at school, through social media and online platforms as the main space for communication. This opens up opportunities to broaden their horizons, but also raises challenges in terms of digital ethics. According to Brown & Larson, peer groups are measured by the frequency of interaction (intensity of communication, consistent involvement, participation in discussions), emotional support (attention, empathy, social motivation, academic support), and peer influence (conformity to norms, attitude adjustment, imitation of positive behavior). Digital character is measured through three aspects according to Ribble, namely digital ethics awareness (polite language, respect for differences, conflict management), digital responsibility (fact-checking, safe dissemination, misinformation management), and digital security (emotional control, understanding of friends, positive attitude towards differences). This study aims to examine the influence of peer groups on the digital character of students at Tanjungbalai 1 Public High School using a quantitative approach. The study population consisted of 160 students, and the sample consisted of 100 students selected using a purposive technique. The study used peer group and digital character scales that had been tested for validity and reliability. The research instruments were a peer group scale (25 items) and a digital character scale (24 items), with high validity (r count > 0.196) and reliability ($\alpha = 0.925$ and 0.914). The descriptive analysis results showed that the average peer group ($M = 106.98$) and digital character ($M = 111.02$) scores were in the high category. The Pearson correlation test $r = 0.604$ with $p = 0.000$ showed a significant positive relationship. Simple regression analysis of the equation $Y = 58.979 + 0.490X$ with a coefficient of determination $R^2 = 0.365$ indicates that peer groups contribute 36.5% to digital character. These results confirm the role of peer groups in shaping digital character and the importance of fostering healthy peer groups in the technological era.

Keywords: *peer group*, digital character

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nora Salima Septiani lahir di Tanjungbalai, pada tanggal 14 September 2003. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Agus Salim dan Ibu Ermina, S.E.

Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 132416 dan lulus pada tahun 2015 Kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Al- Washliyah Gading dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, penulis menyelesaikan pendidikan menengah atas di MAN Tanjungbalai dan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, di Universitas Medan Area. Selama masa studi, penulis mengikuti proses pembelajaran dengan penuh tanggung jawab hingga berhasil menyusun skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan.

Penulis menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan kekuatan yang diberikan selama menjalani proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah, dan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul "Pengaruh *Peer Group* Terhadap Karakter Digital Pada Siswa Negeri 1 Tanjungbalai" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area.

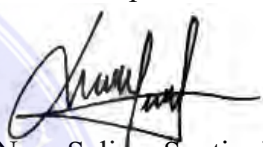
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu, khususnya kepada Ibu Dr. Salamiah Sari Dewi, M.Psi selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penulisan skripsi ini berlangsung. Penulis sampaikan juga ucapan terimakasih kepada Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog, Ibu Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi, Psikolog dan Ibu Cut Sarah, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen penguji. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen di lingkungan Fakultas Psikologi yang telah memberikan ilmu serta wawasan yang sangat berharga selama masa studi.

Tidak lupa, penulis menyampaikan terima kasih kepada diri penulis sendiri yang sudah berjuang sejauh ini, serta ucapan terimakasih dan penghargaan yang mendalam kepada kedua orang tua, adik penulis dan keluarga tercinta atas doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tiada henti. Begitu pula kepada teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan

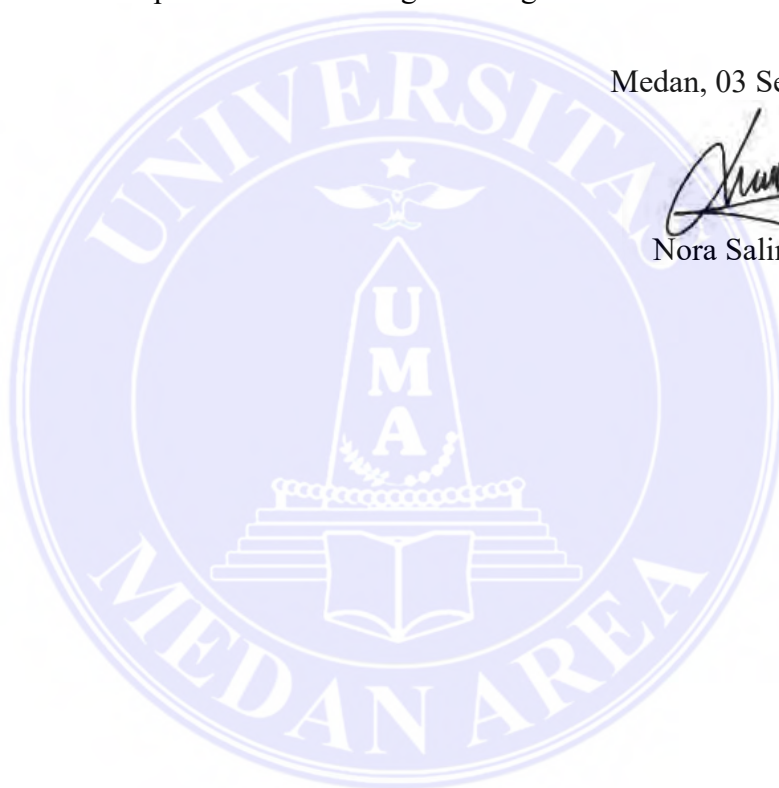
satu per satu, yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun teknis. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi positif dalam bidang Psikologi.

Medan, 03 September 2025



Nora Salima Septiani



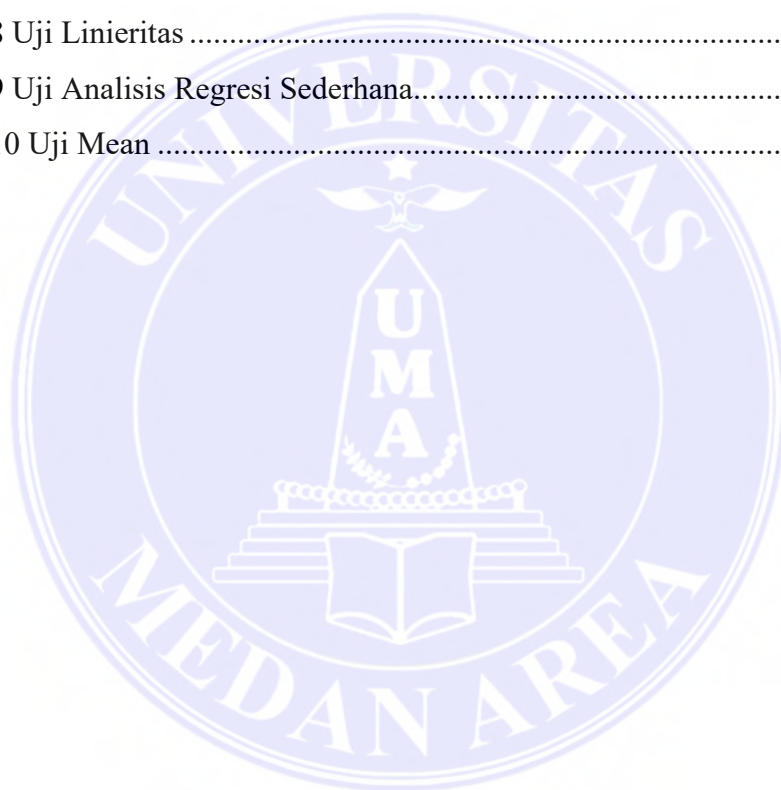
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN ORISINILITAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Hipotesis Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
 II TINJAUAN PUSTAKA.....	 10
2.1 Karakter Digital	10
2.1.1 Definisi Karakter Digital.....	10
2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter Digital	13
2.1.3 Aspek-aspek karakter digital.....	17
2.1.4 Pendidikan Karakter Di era digital.....	20
2.2 <i>Peer group</i>	23
2.2.1 Pengertian <i>Peer group</i>	23
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Peer group</i>	26
2.2.3 Aspek-Aspek <i>Peer group</i>	29
2.2.4 Ciri-ciri <i>Peer group</i>	32
2.2.5 Fungsi <i>Peer group</i>	33
2.2.6 Bentuk-Bentuk <i>Peer group</i>	34
2.3 Pengaruh <i>Peer group</i> terhadap Karakter Digital	35
2.4 Kerangka Konseptual.....	38
 III METODOLOGI PENELITIAN	 39
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	39
3.2 Bahan dan Alat Penelitian.....	40

3.3 Metode Penelitian	43
3.3.1 Jenis Penelitian.....	43
3.3.2 Metode Pengambilan Data	44
3.3.3 Metode Uji Coba Alat Ukur	45
3.3.4 Metode Analisis Data	46
3.4 Populasi dan Sampel	48
3.4.1 Populasi	48
3.4.2 Sampel.....	49
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	50
3.5 Prosedur Kerja	51
3.5.1 Persiapan Penelitian	51
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian	51
3.5.3 Penarikan Kesimpulan	52
IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1. Analisis Data dan Hasil Penelitian	53
4.1.1. Uji Validitas	53
4.1.2. Uji Reliabilitas	57
4.1.3. Uji Normalitas.....	58
4.1.4. Uji Linieritas	59
4.1.5. Uji Hipotesis	60
4.1.6. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	61
V SIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Simpulan	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	39
Tabel 2 Kisi-kisi skala <i>Peer Group</i>	41
Tabel 3 Kisi-kisi skala karakter digital	42
Tabel 4 Validitas <i>Peer group</i>	53
Tabel 5 Validitas karakter digital	55
Tabel 6 Uji Reliabilitas	57
Tabel 7 Uji Normalitas.....	58
Tabel 8 Uji Linieritas	59
Tabel 9 Uji Analisis Regresi Sederhana.....	60
Tabel 10 Uji Mean	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual	38
Gambar 2 Kurva Normal <i>Peer group</i>	64
Gambar 3 Kurva Normal Karakter Digital.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Lembar Persetujuan Responden.....	81
LAMPIRAN 2 Skala Penelitian	83
LAMPIRAN 3 Skoring Data Penelitian.....	88
LAMPIRAN 4 Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	97
LAMPIRAN 5 Surat Izin Penelitian	103



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan besar dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi pada era digital sekarang ini telah mengubah wajah interaksi sosial secara global. Munculnya era digital yang ditandai dengan kecepatan pertukaran informasi dan kemudahan akses terhadap berbagai sumber pengetahuan membuat batas-batas geografis seolah menghilang. Kehadiran internet dan perangkat digital kini menjadi sarana utama dalam berkomunikasi, bekerja, dan memperoleh hiburan. Transformasi ini tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi, tetapi juga memengaruhi nilai-nilai, norma, serta pola perilaku, khususnya pada generasi muda yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan digital (Raidifi dan Emiyati, 2024).

Di Indonesia, perkembangan teknologi digital terlihat dari data terbaru yang menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet pada awal tahun 2024 mencapai 185,3 juta jiwa (APJII, 2024). Media sosial, layanan pesan instan, dan platform berbasis komunitas daring menjadi bagian yang tak terpisahkan dari rutinitas masyarakat. Kalangan remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), merupakan pengguna yang paling aktif. Mereka memanfaatkan teknologi ini untuk beragam kepentingan, mulai dari pembelajaran, komunikasi dengan teman, hingga hiburan. Intensitas penggunaan tersebut membuat remaja sangat rentan terhadap berbagai pengaruh sosial, termasuk dari lingkungan teman sebaya.

Untuk memahami fenomena tersebut secara lebih mendalam, penting terlebih dahulu mengenali pandangan para ahli terkait perkembangan remaja, dinamika hubungan teman sebaya, dan prinsip karakter digital. Pertama, Santrock (2015) memandang masa remaja sebagai fase pembentukan identitas yang sangat dipengaruhi interaksi sosial. Kedua, Brown & Larson (2009) menjelaskan bahwa *peer group* adalah kelompok sebaya dengan kesamaan usia dan minat, yang membentuk norma, memberi dukungan, sekaligus dapat menimbulkan tekanan sosial (*peer pressure*). Ketiga, Ribble (2015) mengemukakan mengenai etika, keamanan, literasi, serta hak dan kewajiban digital, sebagai pedoman membangun karakter digital yang positif.

Masa remaja menurut pandangan Santrock (2015), merupakan periode yang sangat peka terhadap pengaruh lingkungan sosial. Pada tahap ini, individu sedang berupaya membentuk identitas diri melalui proses eksplorasi nilai, keyakinan, serta perilaku. Salah satu sumber utama pembelajaran sosial pada fase ini adalah teman sebaya atau *peer group*, yaitu kelompok individu dengan kesamaan usia, tahap perkembangan, dan minat tertentu (Brown & Larson, 2009). Dalam konteks penelitian ini, istilah teman sebaya digunakan secara konsisten untuk menggantikan istilah *peer group*, dengan pengertian sebagaimana dijelaskan oleh Brown & Larson.

Selaras dengan hal tersebut, Brown dan Larson (2009) menguraikan bahwa teman sebaya adalah kelompok individu yang memiliki kesamaan usia, tahap perkembangan, dan minat tertentu, yang berinteraksi secara teratur dalam membentuk pola hubungan sosial. Interaksi ini dapat bersifat positif seperti dukungan emosional, atau negatif seperti tekanan sosial untuk mengikuti perilaku

yang tidak sesuai norma. Dalam lingkungan digital, mekanisme tersebut dapat dilihat dari cara remaja mengikuti tren media sosial, gaya komunikasi daring, dan kebiasaan berbagi konten yang berlaku di kelompoknya.

Perkembangan teknologi digital memang membawa peluang besar bagi remaja untuk memperluas wawasan dan kompetensi. Namun, di sisi lain, tantangan pembentukan karakter juga semakin kompleks. Ribble (2015) mengemukakan konsep digital *citizenship* atau kewarganegaraan digital yang mencakup aspek seperti etika, keamanan, literasi, hak dan kewajiban digital. Karakter digital yang baik sangat penting untuk memastikan remaja mampu memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab, etis, dan aman, sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat (Syahda, dkk., 2024).

Sayangnya, tidak semua remaja mampu mengembangkan karakter digital yang memadai. Fenomena penyebaran berita bohong (*hoaks*), ujaran kebencian, pelanggaran privasi, hingga perundungan daring (*cyberbullying*) masih sering terjadi di kalangan pelajar (Marjun, dkk., 2025). Perilaku-perilaku ini kerap bermula dari interaksi di lingkungan teman sebaya, di mana norma kelompok sering kali dijadikan patokan, meskipun bertentangan dengan prinsip etika digital.

Berdasarkan hasil observasi pada 7 Maret 2025 di SMA Negeri 1 Tanjungbalai, menunjukkan bahwa mayoritas siswa menghabiskan waktu istirahat dengan menggunakan ponsel untuk mengakses media sosial atau aplikasi pesan instan. Mereka terlihat saling menunjukkan konten, memberikan komentar, dan membicarakan tren tertentu. Meskipun terdapat interaksi positif seperti berbagi motivasi belajar atau dukungan saat menghadapi ujian, ditemukan pula perilaku yang berpotensi negatif, seperti menyebarkan foto tanpa izin atau membuat

candaan yang mengarah pada perundungan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di kalangan siswa tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga berpotensi memunculkan perilaku yang menyimpang dari etika digital apabila tidak diimbangi dengan pengawasan dan pembinaan yang tepat.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa pengaruh teman sebaya sangat kuat dalam membentuk perilaku digital mereka. Sebagian siswa mengaku mengikuti tren atau membagikan konten tertentu karena khawatir dianggap berbeda atau tidak setia kawan. Temuan ini mengindikasikan bahwa norma dan nilai yang berlaku di dalam kelompok teman sebaya menjadi faktor penentu dalam pengambilan keputusan perilaku digital, sehingga tekanan sosial (*peer pressure*) dapat menjadi pendorong utama baik perilaku positif maupun negatif di ruang digital. Fenomena ini menguatkan temuan dari teori Brown dan Larson (2009) bahwa tekanan kelompok (*peer pressure*) dapat membentuk perilaku individu, termasuk di lingkungan digital yang minim pengawasan orang dewasa.

Santrock (2015) menegaskan bahwa remaja mempelajari keterampilan sosial, nilai, dan norma melalui interaksi dengan teman sebaya. Dalam konteks digital, proses ini tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya melalui media sosial, forum diskusi, dan permainan daring. Intensitas komunikasi yang tinggi dalam ruang digital berpotensi membentuk pola pikir dan perilaku yang konsisten dengan nilai kelompok, baik positif maupun negatif (Zamroni, 2017).

Karakter digital yang menjadi fokus penelitian ini mengacu pada definisi Ribble (2015) yang memandangnya sebagai seperangkat sikap, nilai, dan perilaku yang mencerminkan tanggung jawab, etika, dan kesadaran keamanan dalam memanfaatkan teknologi digital. Dimensi ini meliputi kesadaran terhadap privasi pribadi, kemampuan mengelola jejak digital, etika komunikasi, dan kecakapan dalam memilah informasi yang benar. Remaja dengan karakter digital yang baik akan mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengembangan diri dan menghindari dampak negatif bagi orang lain (Agustyas dan Kevin, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan relevansi hubungan ini. Penelitian yang dilakukan oleh Mahmudi dan Wardani (2023) menemukan adanya hubungan signifikan antara tingkat konformitas terhadap teman sebaya dengan perilaku *cyberbullying*. Sementara itu, Saputra et al. (2023) mengungkapkan bahwa dukungan sosial dari teman sebaya dapat memperkuat kesadaran etika digital siswa. Temuan Putri et al. (2024) juga menunjukkan bahwa kualitas interaksi dalam kelompok teman sebaya mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan rasa tanggung jawab siswa di ranah digital.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara terpadu menggabungkan teori perkembangan remaja menurut Santrock, konsep interaksi teman sebaya menurut Brown & Larson, serta kerangka karakter digital menurut Ribble untuk menganalisis pengaruh teman sebaya terhadap karakter digital siswa. Selain itu, belum ada kajian serupa yang dilakukan di Kota Tanjungbalai, sehingga konteks lokal dengan karakteristik sosial budaya yang unik belum dijelaskan secara mendalam.

Fenomena yang terjadi di SMA Negeri 1 Tanjungbalai memperlihatkan adanya potensi pengaruh ganda dari *peer group* terhadap karakter digital. Sebagai salah satu dampak positifnya, kelompok teman sebaya dapat menjadi media pembelajaran sosial yang mendorong perilaku digital positif seperti saling mengingatkan untuk menjaga privasi dan menyebarkan informasi yang benar. Sebaliknya, dalam kondisi tertentu kelompok yang permisif terhadap perilaku negatif dapat memicu penyimpangan etika digital di kalangan anggotanya.

Jika merujuk pada teori Santrock (2015), masa remaja merupakan periode pembentukan identitas yang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Konsep Brown dan Larson (2009) menegaskan bahwa norma kelompok teman sebaya dapat menjadi pedoman perilaku, termasuk di dunia digital. Sementara itu, teori Ribble (2015) memberikan indikator untuk menilai sejauh mana perilaku digital siswa sejalan dengan prinsip kewarganegaraan digital yang baik.

Apabila nilai-nilai yang berlaku dalam *peer group* selaras dengan prinsip etika digital, maka anggota kelompok cenderung menginternalisasi perilaku positif, seperti menghargai privasi orang lain dan berkomunikasi secara sopan di media daring. Sebaliknya, jika kelompok tersebut membiarkan atau bahkan mendorong perilaku menyimpang seperti menyebarkan hoaks, ujaran kebencian, atau perundungan daring, maka anggota kelompok lebih rentan untuk menirunya (Husna, et al., 2023).

Berdasarkan fenomena dan kajian literatur tersebut, terlihat adanya kesenjangan penelitian sebagai gap penelitian ini berupa minimnya studi yang mengintegrasikan teori perkembangan remaja, interaksi teman sebaya, dan karakter digital dalam konteks sekolah menengah di Indonesia, khususnya di Kota

Tanjungbalai. Padahal, pemahaman yang komprehensif terhadap hubungan ketiga aspek ini sangat penting untuk merancang program pendidikan karakter digital yang efektif dan sesuai kebutuhan lokal.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk memahami secara mendalam bagaimana pengaruh *peer group* membentuk karakter digital remaja di era teknologi yang serba cepat. Hasil temuan diharapkan dapat menjadi landasan bagi sekolah, guru, dan pembuat kebijakan dalam merancang program pendidikan karakter digital yang lebih efektif, kontekstual, dan relevan dengan kondisi lokal.

Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam pengaruh *peer group* terhadap pembentukan karakter digital pada siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai. Dengan menggunakan kerangka teori Santrock (2015), Brown dan Larson (2009), serta Ribble (2015) dengan judul **“Pengaruh *Peer group* Terhadap Pembentukan Karakter Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *peer group* terhadap pembentukan karakter digital pada siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *peer group* terhadap pembentukan karakter digital pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *peer group* terhadap pembentukan karakter digital siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai. Asumsinya setiap siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai memiliki pengalaman berinteraksi dengan *peer group*, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah, yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter digital mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan baru mengenai Pendidikan karakter khususnya dalam interaksi teman sebaya dan teknologi digital pada psikologi Pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki potensi signifikan untuk membantu guru dalam mengembangkan kurikulum yang mengajarkan etika digital kepada siswa. Dengan hasil penelitian yang diperoleh, para pendidik dapat merancang strategi untuk mengatasi masalah negatif yang muncul akibat penggunaan media sosial, seperti *cyberbullying* dan kecanduan *gadget*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya etika dalam penggunaan teknologi digital. Temuan yang dihasilkan juga dapat menjadi acuan bagi pembuat kebijakan dalam mengembangkan kebijakan yang mendukung pendidikan karakter dan penggunaan teknologi yang aman, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan bertanggung jawab.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakter Digital

2.1.1 Definisi Karakter Digital

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pembentukan berarti proses, cara, atau perbuatan membentuk. Sedangkan karakter berasal dari bahasa Yunani, yaitu *charassein* yang berarti “*to engrave*” yang bermakna bahwa karakter merupakan lukisan jiwa yang termanifestasi dalam perilaku. Karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Jadi orang yang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Makna seperti itu menunjukkan bahwa karakter identic dengan kepribadian atau akhlak (Wahyuni, 2021).

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa Latin *character* yang berarti “menajamkan” atau “membentuk dengan tegas.” Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat, sifat batin, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari individu lainnya. Karakter juga dapat dipahami sebagai kebiasaan atau sifat yang melekat pada seseorang. Secara umum, karakter dikaitkan dengan ciri khas atau perilaku tertentu yang menjadi pembeda seseorang dari orang lain (IAIN Bengkulu, 2022).

Karakter mencakup watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian yang terbentuk dari hasil interaksi berbagai nilai kebajikan (virtues) yang diyakini, lalu dijadikan landasan dalam memandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Muchlas &

Hariyanto, 2011). Karakter juga merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang bersifat universal, mencakup semua aktivitas manusia dalam hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan sekitar, yang tercermin melalui pikiran, sikap, perasaan, perkataan, serta tindakan, sesuai norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Wayuni, 2021).

Menurut Muh Idris (2018), karakter identik dengan akhlak, yaitu nilai-nilai perilaku yang bersifat universal, meliputi hubungan manusia dengan Tuhan (hablumminallah), dengan sesama manusia (hablumminannas), dan dengan lingkungan. Nilai-nilai ini terwujud dalam pikiran, perasaan, sikap, dan tindakan yang berpedoman pada norma agama, hukum, tata krama, budaya, serta adat istiadat. Karakter tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses yang panjang. Meskipun faktor keturunan dapat memengaruhi, lingkungan tempat seseorang tumbuh berperan penting dalam membentuk karakter tersebut.

Secara umum, istilah digital merujuk pada representasi informasi dan proses dalam bentuk data numerik, khususnya menggunakan sistem biner (0 dan 1), yang memungkinkan terjadinya otomatisasi, pengolahan, penyimpanan, serta distribusi informasi secara elektronik. Teknologi digital tidak hanya berperan di aspek teknis, tetapi juga membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk transformasi dalam dunia bisnis, sosial, dan budaya (Schlagwein et al., 2024).

Digital juga dapat dipahami sebagai proses mengubah informasi menjadi bentuk yang dapat diproses secara elektronik oleh komputer. Dalam cakupan yang lebih luas, istilah ini meliputi tiga tahap: digitization (konversi data dari bentuk analog menjadi digital), digitalization (pemanfaatan teknologi digital untuk

mengubah proses bisnis dan operasional), serta digital transformation (perubahan menyeluruh pada budaya dan struktur organisasi akibat integrasi teknologi digital) (Schlagwein et al., 2024). Definisi tersebut menegaskan bahwa digital tidak hanya berkaitan dengan perangkat teknologi, tetapi juga dengan bagaimana teknologi mengubah cara kerja dan interaksi di berbagai sektor.

Karakter digital mengacu pada nilai moral, etika, dan tanggung jawab yang diwujudkan seseorang saat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep ini menekankan pentingnya menggabungkan penguasaan teknis dengan etika sosial dalam aktivitas digital. Wahab et al. (2023) menjelaskan bahwa literasi digital menjadi kunci dalam membentuk karakter yang kuat, sehingga peserta didik mampu menyeleksi informasi, bersikap bijaksana, dan bertindak positif di ruang digital. Artinya, pengembangan karakter digital tidak hanya berorientasi pada keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat landasan moral yang mengatur perilaku digital.

Selaras dengan hal tersebut, Nurhaswinda et al., (2025) menekankan pentingnya mengintegrasikan literasi digital dengan literasi tradisional guna membentuk pribadi yang berkarakter, kritis, dan siap menghadapi tantangan global. Melalui literasi digital, diharapkan individu memiliki kesadaran akan hak dan kewajiban di dunia maya, serta mampu mengembangkan pola pikir kritis dan perilaku etis yang berorientasi pada kepedulian sosial. Oleh sebab itu, karakter digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, melainkan juga menyangkut perilaku positif dalam berinteraksi secara daring.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan etika digital memiliki peran strategis dalam membentuk perilaku yang bertanggung

jawab dan beretika di kalangan pengguna teknologi, khususnya generasi muda. Pemahaman etika digital membantu pelajar menjadi pengguna internet yang bijak, menghormati privasi orang lain, serta menjaga kesopanan dalam komunikasi daring. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah dan orang tua sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai ini secara berkelanjutan.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter Digital

Karakter digital terbentuk melalui berbagai faktor yang saling melengkapi, sebagaimana dijelaskan oleh Ribble (2015), yaitu: digital access; digital commerce; digital communication; digital literacy; digital etiquette; digital law; digital rights & responsibilities; digital health & wellness; digital security. Dalam konteks ini, 5 (lima) faktor utama yang perlu diperhatikan mencakup: pendidikan dan literasi digital; lingkungan keluarga; pengaruh teman sebaya; akses dan intensitas penggunaan internet; serta pengalaman positif maupun negatif di dunia maya. Kelima faktor tersebut saling berkaitan dengan elemen-elemen kewargan digital yang telah disebut, dan kesemuanya memberikan kontribusi penting dalam membentuk perilaku digital yang bijak dan bertanggung jawab, adapun faktor-faktornya yaitu:

1. Pendidikan dan Literasi Digital (*Digital Literacy, Digital Rights dan Responsibilities*)

Pendidikan dan literasi digital adalah pondasi penting dalam pengembangan karakter digital. Ribble menempatkan digital literacy sebagai salah satu elemen kunci yang melibatkan kemampuan menganalisis, memahami, dan

menggunakan informasi serta teknologi dengan bijak, termasuk menyadari hak dan tanggung jawab online.

Literatur terkini menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam kurikulum PPKn dan literasi digital di sekolah memperkuat karakter kewargaan digital siswa (Pranawati et al., 2025) membantu mereka memahami etika bermedia, berpikir kritis, dan bereaksi terhadap konten digital secara tepat. Sebagai contoh, mahasiswa yang mengikuti modul literasi digital menunjukkan tingkat kesadaran tinggi terhadap dampak informasi digital terhadap masyarakat global.

2. Lingkungan Keluarga (*Digital Etiquette; Digital Rights dan Responsibilities*)

Dalam kerangka Ribble, digital etiquette dan digital rights & responsibilities menekankan pentingnya perilaku sopan, menghormati hak privasi, dan tanggung jawab dalam interaksi digital. Lingkungan keluarga adalah tempat pertama di mana norma-norma tersebut dipelajari dan diperagakan.

Studi oleh Arifin (2025) mengungkapkan bahwa penerapan literasi digital berbasis Civics di rumah seperti pembicaraan tentang privasi, penggunaan bahasa sopan dalam chat keluarga mampu menanamkan nilai kewargaan digital yang baik pada siswa.

3. Pengaruh *Peer group* Teman Sebaya (*Digital Communication; Digital Etiquette*)

Ribble menjelaskan bahwa digital communication dan digital etiquette mencakup cara individu berinteraksi secara daring serta kepatuhan terhadap norma komunikasi yang berlaku. *Peer group* (teman sebaya) menjadi arena

praktik sosial digital yang penting, terutama melalui aplikasi pesan instan seperti WhatsApp, di mana siswa saling memengaruhi dalam gaya bahasa, pola komunikasi, dan etika berinteraksi.

Menurut Sari dan Prasetya (2022), penggunaan WhatsApp di kalangan siswa menunjukkan bahwa literasi digital yang berkembang dalam kelompok sebaya berpengaruh langsung terhadap cara mereka berkomunikasi. Hal ini menegaskan bahwa *peer group* tidak hanya berperan sebagai sarana sosialisasi, tetapi juga sebagai faktor yang menentukan pembentukan kesadaran etika dan tanggung jawab digital remaja.

4. Akses dan Intensitas Penggunaan Internet (*Digital Access; Digital Security; Digital Law*)

Dalam perspektif Ribble, digital access menentukan seberapa besar kesempatan seseorang mengakses teknologi, sementara digital security dan digital law mengingatkan pentingnya keamanan dan hukum digital. Internet yang mudah diakses tanpa pengendalian dapat memunculkan risiko penyalahgunaan data atau pelanggaran etika.

Menurut artikel Sinambela dkk. (2024), literasi digital yang diterapkan dalam sistem pendidikan berhasil memperluas akses pengetahuan, namun dihadang oleh kesenjangan infrastruktur dan pelatihan guru yang belum merata. Meskipun demikian, bagian penting seperti penyediaan media belajar online & pembiasaan keamanan tetap harus diajarkan.

5. Pengalaman Positif maupun Negatif di Dunia Maya (*Digital Health dan Wellness; Digital Security*)

Ribble (2015) mencakup elemen digital health & wellness dan digital security sebagai perhatian terhadap kesehatan mental dan keamanan digital pengguna. Interaksi di platform seperti WhatsApp apakah membawa dukungan atau konflik dapat membentuk pengalaman digital penting.

Penelitian oleh Zahra dkk. (2024) menunjukkan bahwa digital citizenship berkorelasi positif terhadap karakter keberagaman global siswa ini bisa dilihat sebagai pengalaman digital positif yang memperluas toleransi dan budaya antarbudaya.

Selain faktor-faktor yang telah dijelaskan sebelumnya, sejumlah peneliti di Indonesia juga menyoroti beragam faktor lain yang turut berkontribusi dalam pembentukan karakter digital siswa. Perspektif ini memperkaya pemahaman bahwa karakter digital tidak hanya dibentuk oleh akses teknologi, keluarga, atau pengaruh teman sebaya, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan pendidikan, regulasi, hingga media sosial. Beberapa penelitian mutakhir memberikan gambaran mengenai faktor-faktor tambahan yang relevan.

Budaya Sekolah, Setiati et al., (2024) mengemukakan bahwa budaya sekolah memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter digital siswa. Lingkungan sekolah yang menekankan kedisiplinan, etika, serta kebijakan penggunaan teknologi akan membentuk pola perilaku siswa dalam berinteraksi secara digital. Misalnya, penerapan aturan penggunaan gawai di kelas dan kegiatan literasi digital secara rutin dapat menjadi kontrol sosial yang membiasakan siswa berperilaku positif di ruang digital. Dengan demikian, budaya sekolah yang sehat akan memperkuat terbentuknya karakter digital yang bertanggung jawab.

Peran Guru, Derek et al., (2024) mengemukakan bahwa guru berperan penting sebagai teladan digital bagi siswa. Guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga memberi contoh nyata dalam menggunakan teknologi secara bijak. Ketika guru menunjukkan sikap kritis dalam menyaring informasi dan menjaga etika komunikasi digital, siswa cenderung meniru perilaku tersebut. Oleh karena itu, peran guru sebagai role model digital berkontribusi besar dalam menanamkan nilai moral dan etika di dunia maya.

Kebijakan Pemerintah, Suriani (2023) mengemukakan bahwa kebijakan pemerintah serta regulasi terkait literasi digital turut memengaruhi terbentuknya karakter digital siswa. Program nasional literasi digital, sosialisasi perlindungan data pribadi, serta kebijakan keamanan siber menjadi landasan penting dalam mengarahkan perilaku masyarakat digital, termasuk peserta didik. Ketika siswa dibekali dengan pemahaman hukum dan regulasi digital, mereka lebih berhati-hati dalam menggunakan media daring dan menghindari perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, pembentukan karakter digital siswa dipengaruhi juga oleh budaya sekolah, peran guru, dan kebijakan pemerintah. Ketiga faktor tersebut saling melengkapi dalam membentuk kebiasaan positif, memberikan teladan, serta memberikan landasan regulatif sehingga karakter digital siswa berkembang secara sehat dan bertanggung jawab.

2.1.3 Aspek-aspek karakter digital

Karakter digital merupakan bagian penting dari konsep digital citizenship yang dikembangkan Ribble (2015) yaitu etika digital, tanggung jawab digital, dan

keamanan digital. Aspek-aspek ini menjadi pedoman perilaku yang mengatur bagaimana seseorang berinteraksi, bertanggung jawab, dan menjaga keamanan diri maupun orang lain di lingkungan digital. Dalam konteks pendidikan, penguatan karakter digital perlu disesuaikan dengan instrumen pengukuran agar dapat menilai perilaku peserta didik secara komprehensif. Adapun aspek-aspeknya sebagai berikut:

1. Kesadaran Etika Digital (*Digital Etiquette*)

a. Bahasa Sopan dan Menghargai

Etika digital menuntut setiap individu untuk menggunakan bahasa yang sopan, menghargai perbedaan, dan menjaga citra positif di ruang digital. Hal ini mencakup penggunaan kata-kata yang tidak menyinggung, baik dalam komunikasi tertulis maupun lisan, termasuk di media sosial dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp.

b. Menghormati Perbedaan

Etika digital juga mencakup sikap menghargai perbedaan pandangan, keyakinan, dan latar belakang pengguna internet. Ribble menegaskan bahwa ruang digital adalah lingkungan multikultural yang memerlukan toleransi tinggi. Siswa yang mendapat pembelajaran kewargaan digital lebih mampu menerima perbedaan dan menghindari ujaran kebencian.

c. Mengelola Konflik

Pengelolaan konflik dalam dunia digital memerlukan kesadaran etika yang tinggi. Ribble menjelaskan bahwa respon terhadap provokasi daring harus dilakukan secara bijak, menghindari balasan yang memperkeruh keadaan. Siswa

yang dilatih mengelola konflik daring melalui simulasi percakapan digital cenderung lebih mampu menurunkan eskalasi perdebatan.

2. Tanggung Jawab Digital (Digital Responsibility)

a. *Fact-checking*

Ribble menekankan bahwa tanggung jawab digital mencakup kemampuan memverifikasi kebenaran informasi sebelum membagikannya kepada orang lain. Hal ini penting agar pengguna tidak menyebarkan berita palsu atau informasi menyesatkan yang dapat merugikan individu maupun kelompok. Keterampilan ini menuntut kesadaran kritis dan kemampuan memilah informasi yang relevan serta akurat di era informasi yang begitu cepat.

b. Penyebaran Aman

Menurut Ribble, penyebaran aman melibatkan tindakan hati-hati dalam membagikan konten, termasuk memperhatikan privasi dan keamanan data diri sendiri maupun orang lain. Ini mencakup pengaturan privasi, pertimbangan dampak konten, dan kesadaran akan konsekuensi jangka panjang dari setiap informasi yang dibagikan.

c. Pengelolaan Konten Salah

Pengelolaan konten yang salah merupakan bagian dari tanggung jawab digital, di mana individu harus mampu menghapus atau memperbaiki informasi yang keliru agar tidak menyesatkan orang lain. Hal ini menuntut kesadaran dan integritas dalam menjaga keakuratan informasi di ruang digital.

3. Keamanan Digital (Digital Security)

a. Kontrol Emosi

Ribble menyatakan bahwa keamanan digital tidak hanya terkait aspek teknis, tetapi juga kemampuan mengendalikan emosi saat berinteraksi di dunia maya. Kontrol emosi penting agar individu tidak bereaksi impulsif terhadap provokasi atau konflik daring, sehingga mengurangi risiko perselisihan yang dapat merusak hubungan sosial.

b. Pemahaman Terhadap Teman

Pemahaman terhadap teman di dunia digital mencakup kemampuan mengenali karakter, kebiasaan, dan preferensi komunikasi orang lain. Hal ini membantu membangun rasa aman dan saling percaya dalam interaksi daring, sehingga meminimalkan miskomunikasi dan potensi konflik.

c. Sikap Positif Terhadap Perbedaan

Sikap positif terhadap perbedaan membantu menciptakan lingkungan digital yang aman, inklusif, dan bebas dari diskriminasi. Penghargaan terhadap keberagaman pandangan, budaya, dan latar belakang merupakan kunci agar interaksi daring tetap harmonis dan produktif.

2.1.4 Pendidikan Karakter Di era digital

Pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai moral, etika, dan perilaku positif yang membentuk kepribadian individu. Di era digital saat ini, di mana teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, pendidikan karakter menjadi semakin krusial.

Berikut adalah beberapa alasan mengapa pendidikan karakter penting dalam era digital (Alfarizi, 2025):

1. Pembentukan Etika Digital

Dengan akses yang luas ke internet, individu, terutama generasi muda, rentan terhadap konten yang tidak sesuai dan perilaku online yang negatif. Pendidikan karakter membantu membentuk etika digital yang baik, seperti penggunaan media sosial secara bijak, menghargai privasi orang lain, dan menghindari penyebaran informasi palsu atau hoaks.

2. Pengembangan Empati dan Toleransi

Interaksi di dunia maya sering kali kurang memperhatikan perasaan dan perspektif orang lain, yang dapat memicu konflik dan intoleransi. Melalui pendidikan karakter, individu diajarkan untuk mengembangkan empati dan toleransi, sehingga mampu berinteraksi secara positif dan menghargai perbedaan dalam komunitas digital.

3. Mendorong Kemandirian dan Keberanian

Era digital menawarkan berbagai peluang, tetapi juga tantangan yang memerlukan kemandirian dan keberanian dalam mengambil keputusan. Pendidikan karakter membekali individu dengan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menghadapi kesulitan, serta adaptif terhadap perubahan yang cepat.

4. Membangun Kesadaran Diri dan Pengendalian Diri

Paparan terhadap berbagai informasi dan godaan di dunia digital dapat mempengaruhi perilaku dan keputusan seseorang. Pendidikan karakter membantu individu untuk memiliki kesadaran diri yang tinggi dan kemampuan mengendalikan diri, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif yang ditemui secara online.

5. Menyiapkan Generasi Muda untuk Masa Depan

Pendidikan karakter di era digital menjadi pondasi yang kuat bagi kesuksesan anak-anak dan remaja di masa depan. Dengan memiliki karakter yang baik, mereka akan lebih mampu menghadapi tantangan akademik, profesional, dan sosial yang akan mereka hadapi di masa depan.

6. Memperkuat Etika dan Moral

Dalam era digital yang serba cepat dan mudah akses informasi, penting bagi individu untuk dapat membedakan antara benar dan salah, serta menjaga integritas moral dalam segala tindakan mereka. Pendidikan karakter membantu memperkuat etika dan moral dalam diri anak-anak dan remaja.

7. Menghadapi Tantangan dan Perubahan

Melalui pendidikan karakter, anak-anak dan remaja diajarkan untuk menghadapi tantangan dan perubahan di era digital dengan sikap yang positif. Mereka diajarkan keterampilan seperti kepemimpinan, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi dunia yang terus berkembang.

8. Membentuk Kepribadian yang Kuat

Pendidikan karakter membantu membangun kepribadian yang kuat dan stabil pada anak-anak dan remaja. Dengan memiliki karakter yang baik, mereka dapat menghadapi segala situasi dengan baik, mengambil keputusan yang tepat, dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

9. Mengembangkan Perilaku yang Baik

Pendidikan karakter membantu anak-anak dan remaja untuk mengembangkan sikap, nilai, dan perilaku yang positif. Mereka diajarkan tentang pentingnya nilai-nilai moral, etika, tanggung jawab, kejujuran, kerja keras, dan

sikap saling menghargai. Dengan pendidikan karakter yang baik, mereka dapat menjadi pribadi yang memiliki integritas dan kebaikan.

10. Kolaborasi antara Sekolah, Orang Tua, dan Masyarakat

Pendidikan karakter bukanlah tanggung jawab hanya satu pihak, tetapi tanggung jawab bersama dari semua pihak. Para guru, orang tua, masyarakat, dan siswa sendiri harus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan karakter yang baik. Dengan membangun kesadaran dan kerjasama dari semua pihak, maka pendidikan karakter dapat menjadi lebih efektif dalam mengembangkan nilai-nilai moral dan etika di era digital.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sangat penting di era digital. Pendidikan ini membantu individu membangun etika digital yang baik mengembangkan empati, dan mendorong kemandirian. Selain itu, pendidikan karakter meningkatkan kesadaran diri dan pengendalian diri, serta mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Ini juga memperkuat moral dan etika, membantu anak-anak menghadapi perubahan dengan sikap positif, dan membangun kepribadian yang kuat. Kerja sama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan karakter yang baik.

2.2 *Peer group*

2.2.1 *Pengertian Peer group*

Santrock (2015) menggambarkan kelompok teman sebaya sebagai sekumpulan individu dengan usia dan tahap perkembangan yang serupa, yang menjalin interaksi rutin baik secara langsung maupun melalui media digital. Pada masa remaja, pengaruh kelompok sebaya menjadi semakin dominan, membantu

individu menemukan identitas diri, nilai, dan perilaku yang sesuai dengan lingkungannya. Fenomena ini semakin nyata di era digital, di mana media sosial dan aplikasi pesan instan menjadi arena utama remaja untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membentuk pola hubungan sosial yang khas.

Keterikatan dalam kelompok sebaya terbentuk bukan hanya karena kedekatan fisik, tetapi juga melalui kesamaan minat, hobi, serta pola komunikasi yang serupa. Brown dan Larson menjelaskan bahwa *peer group* menciptakan norma internal yang mengatur perilaku anggotanya, seperti gaya bahasa, topik yang dibicarakan, hingga bentuk respon yang dianggap wajar. Norma-norma ini kemudian menjadi identitas kelompok dan memengaruhi cara anggota mengekspresikan diri, termasuk dalam forum digital seperti grup *WhatsApp* kelas, di mana gaya komunikasi sering kali mencerminkan kekhasan kelompok tersebut (Brown & Larson, 2009).

Hubungan antar anggota *peer group* berjalan melalui mekanisme saling memengaruhi. Laursen dan Veenstra menekankan bahwa pengaruh ini bersifat timbal balik: individu menyesuaikan diri agar diterima, sementara kelompok dapat mengubah norma demi mempertahankan kebersamaan. Di ranah digital, proses ini terlihat dari kebiasaan meniru gaya penulisan pesan, penggunaan emotikon, atau kecepatan merespon. Namun, keseragaman yang terlalu ketat berpotensi menimbulkan tekanan konformitas yang membatasi kebebasan berpendapat (Laursen & Veenstra, 2021).

Selain membentuk perilaku, *peer group* juga menjadi sarana penting untuk belajar keterampilan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa kelompok teman sebaya yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri, empati, dan

kemampuan komunikasi anggotanya. Dalam konteks digital, dukungan ini dapat berupa pesan motivasi, berbagi materi pelajaran, atau sekadar memberikan respon yang hangat saat teman menghadapi masalah. Bentuk interaksi seperti ini memperkuat rasa kebersamaan dan menciptakan iklim sosial yang mendukung perkembangan remaja (Auliya dan Abdillah, 2025).

Melalui interaksi dalam kelompok sebaya, remaja memperoleh kesempatan untuk mengenali dan mengembangkan jati diri, mempelajari norma sosial, serta mendapatkan dukungan emosional yang diperlukan dalam proses sosialisasi (Auliya dan Abdillah, 2025). *Peer group* juga menjadi media bagi remaja untuk saling bertukar pengalaman dan belajar dari perilaku satu sama lain, yang berdampak signifikan terhadap cara mereka berpikir dan bertindak di lingkungan sosialnya.

Di sisi lain, pengaruh *peer group* dapat menjadi negatif jika norma yang berlaku mendorong perilaku menyimpang, seperti perundungan daring atau penyebaran informasi yang tidak benar. Luqman Nul Hakim dkk. (2021) menemukan bahwa interaksi di ruang digital terkadang memicu kompetisi status yang berujung pada sikap eksklusif dan manipulatif terhadap anggota lain. Hal ini menegaskan pentingnya mengarahkan dinamika kelompok sebaya agar selaras dengan nilai-nilai positif yang mendukung perkembangan remaja.

Meski kelompok teman sebaya dapat memberikan pengaruh positif dalam pembentukan karakter dan perilaku yang sehat, interaksi dalam kelompok ini juga memiliki potensi untuk membawa pengaruh negatif apabila nilai dan norma yang dianut kurang sesuai, seperti dalam kasus perilaku menyimpang atau *cyberbullying* (Luqman Nul Hakim dkk. 2021). Oleh karena itu, peran *peer group*

dalam membentuk perilaku remaja sangat kompleks dan memerlukan perhatian khusus dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *peer group* merupakan kelompok teman sebaya yang memiliki peran sentral dalam membentuk identitas, nilai, dan perilaku remaja. Pengaruhnya bersifat ganda, dapat membangun maupun merusak, tergantung pada kualitas hubungan dan norma yang berlaku di dalamnya. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang *peer group*, terutama di era komunikasi digital, diperlukan agar interaksi dapat diarahkan menjadi pengalaman yang positif dan konstruktif.

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Peer group*

Berangkat dari teori Santrock (2015), *Peer group* atau kelompok sebaya terbentuk kuat ketika remaja berada pada tahap perkembangan yang relatif serupa, sehingga kebutuhan afiliasi, eksplorasi identitas, dan perbandingan sosialnya sejalan. Pengelompokan kelas berdasarkan umur di sekolah makin mempertemukan siswa dengan teman yang memiliki tugas perkembangan mirip (kognitif-emosional), sehingga kemiripan usia/tahap menjadi “lem” sosial awal. Literatur lokal yang mengulas konsep Santrock juga menunjukkan bahwa afinitas usia mempermudah penerimaan sosial dan kohesi kelompok di lingkungan sekolah menengah.

Minat dan aktivitas yang sama juga menjadi faktor penting yang memperkuat hubungan antaranggota *peer group*. Husna dkk. (2023) mengungkapkan bahwa remaja cenderung memilih teman dengan ketertarikan serupa karena hal ini mempermudah kerja sama dalam kegiatan tertentu, baik akademik maupun nonakademik. Kegiatan seperti ekstrakurikuler, organisasi, dan

hobi yang sama memunculkan rasa memiliki, mempererat ikatan, dan membentuk solidaritas kelompok.

Faktor berikutnya adalah intensitas interaksi, baik secara langsung maupun melalui media digital. Tianingrum dkk. (2019) menjelaskan bahwa semakin sering individu berinteraksi, semakin besar kemungkinan nilai, sikap, dan perilaku yang serupa akan terbentuk. Interaksi yang intens memberikan kesempatan untuk saling memengaruhi, berbagi informasi, dan meneguhkan norma kelompok, sehingga pengaruhnya terhadap perilaku anggota menjadi lebih kuat.

Norma dan nilai kelompok berperan sebagai pedoman perilaku yang diinternalisasi oleh setiap anggota. Kurniawan (2018) menyatakan bahwa norma yang disepakati dalam kelompok akan membentuk ekspektasi perilaku dan menentukan batas-batas yang dapat diterima. Norma ini bisa bersifat positif, seperti mendorong prestasi akademik, atau negatif jika mengarah pada perilaku menyimpang. Kekuatan norma sangat bergantung pada tingkat kepatuhan dan rasa memiliki anggota terhadap kelompok.

Selain itu, media komunikasi juga menjadi faktor yang tidak kalah penting. Wulandari (2021) menekankan bahwa media seperti grup pesan instan, forum daring, dan media sosial memperluas jangkauan komunikasi antaranggota, sekaligus mempercepat penyebaran nilai dan norma kelompok. Melalui media ini, koordinasi kegiatan dan dukungan emosional dapat diberikan secara cepat, bahkan di luar jam tatap muka di sekolah.

Untuk memperjelas pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya *peer group*, beberapa ahli merumuskan unsur-unsur yang menjadi fondasi utama dalam membangun hubungan kelompok sebaya.

Faktor-faktor ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi membentuk pola hubungan yang khas pada masa remaja. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

- 1) Kesamaan usia dan tahap perkembangan,
- 2) Kesamaan minat dan aktivitas,
- 3) Intensitas interaksi, baik tatap muka maupun digital,
- 4) Norma dan nilai kelompok, serta
- 5) Media komunikasi yang digunakan.

Menurut Leswidyanti et al (2025) kelima faktor ini bekerja secara simultan untuk menciptakan keterikatan emosional dan rasa memiliki dalam kelompok. Apabila salah satu faktor melemah, ikatan kelompok dapat berkurang; sebaliknya, jika seluruh faktor berjalan optimal, kohesi dan pengaruh kelompok terhadap anggotanya akan semakin kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor-faktor yang memengaruhi *peer group* meliputi kesamaan usia dan tahap perkembangan, kesamaan minat dan aktivitas, intensitas interaksi, norma dan nilai kelompok, serta media komunikasi. Masing-masing faktor saling terkait dalam membentuk, memelihara, dan menguatkan kohesi kelompok sebaya di lingkungan sekolah.

Selain faktor yang telah dipaparkan sebelumnya, sejumlah penelitian menunjukkan adanya beberapa faktor lain yang turut memengaruhi pembentukan dan dinamika *peer group* pada remaja.

Lingkungan sekolah, Menurut Mulyana (2023), iklim sekolah yang kondusif dan interaksi antar siswa dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler dapat

memperkuat keterikatan antar teman sebaya, sehingga peer group lebih solid dan berperan besar dalam membentuk perilaku siswa.

Peran keluarga, Penelitian yang dilakukan oleh Saliman et al., (2021) menegaskan bahwa pola asuh dan komunikasi dalam keluarga dapat mendorong anak untuk mencari pengakuan di kelompok sebaya. Keluarga yang kurang harmonis sering kali membuat remaja lebih bergantung pada peer group.

Status sosial-ekonomi, Menurut Maris dan Listiadi (2021) bahwa latar belakang sosial-ekonomi siswa turut berperan dalam pembentukan peer group. Remaja dengan kondisi ekonomi sepadan cenderung merasa lebih nyaman bergaul karena adanya kesamaan gaya hidup dan akses terhadap fasilitas tertentu.

Dengan demikian, faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya peer group pada remaja mencakup aspek internal, yaitu kesamaan usia dan tahap perkembangan, kesamaan minat dan aktivitas, intensitas interaksi, norma dan nilai kelompok, serta media komunikasi, maupun aspek eksternal, yaitu lingkungan sekolah, peran keluarga, dan status sosial-ekonomi. Keseluruhan faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi dalam proses pembentukan, pemeliharaan, serta penguatan kohesi kelompok sebaya di kalangan remaja, khususnya dalam konteks kehidupan sekolah.

2.2.3 Aspek-Aspek *Peer group*

Aspek-aspek dalam *peer group* mencerminkan hal penting yang membentuk pola hubungan antaranggota. Melalui aspek ini, dapat dilihat bagaimana frekuensi interaksi, dukungan emosional, dan pengaruh teman sebaya menurut para teori tersebut khususnya Brown & Larson (2009) berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan pribadi individu, adapun aspek-aspeknya yaitu:

1. Frekuensi Interaksi (*Frequency of Interaction*)

a. Intensitas Komunikasi

Intensitas komunikasi dalam *peer group* mencerminkan seberapa sering anggota saling berinteraksi baik secara langsung maupun melalui media digital. Komunikasi yang rutin memungkinkan terciptanya pertukaran informasi, penguatan hubungan emosional, dan pembentukan norma kelompok. Dalam konteks remaja sekolah menengah, intensitas komunikasi tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga diperluas melalui media sosial dan aplikasi perpesanan yang memudahkan koneksi tanpa batas ruang dan waktu.

b. Konsistensi Keterlibatan

Konsistensi keterlibatan merujuk pada tingkat kehadiran dan partisipasi aktif anggota dalam kegiatan kelompok secara berkesinambungan. Keterlibatan yang konsisten menunjukkan komitmen terhadap kelompok serta memperkuat rasa memiliki antaranggota. Dalam situasi sekolah, keterlibatan ini terlihat pada partisipasi rutin dalam diskusi kelas, kegiatan ekstrakurikuler, dan aktivitas sosial yang diinisiasi oleh kelompok sebaya.

c. Partisipasi Diskusi

Partisipasi diskusi dalam *peer group* menjadi sarana utama pertukaran ide, pembentukan opini, dan penguatan keterampilan berpikir kritis. Diskusi yang sehat mendorong anggota untuk saling menghargai pendapat, menegosiasikan perbedaan, dan membentuk kesepakatan kelompok. Pada remaja, partisipasi ini sering terjadi di kelas maupun secara informal di luar jam Pelajaran.

2. Dukungan Emosional (*Emotional Support*)

a. Perhatian dan Empati

Perhatian dan empati dalam *peer group* merupakan bentuk dukungan emosional yang memungkinkan anggota merasa dihargai dan dipahami. Empati membantu anggota kelompok untuk saling menempatkan diri pada situasi orang lain, sehingga tercipta rasa aman untuk berbagi pengalaman dan perasaan. Dalam kehidupan sekolah, hal ini tercermin ketika teman sebaya mampu memberikan respon positif terhadap masalah pribadi atau akademik yang dihadapi anggota lainnya.

b. Motivasi Sosial

Motivasi sosial dari teman sebaya dapat memengaruhi perilaku dan pencapaian anggota kelompok. Motivasi ini hadir dalam bentuk dorongan untuk berprestasi, berpartisipasi, dan mempertahankan reputasi positif di dalam kelompok. Pada remaja, dorongan tersebut dapat menjadi faktor penentu keberhasilan mereka dalam aktivitas akademik maupun sosial.

c. Dukungan Akademik

Dukungan akademik dari *peer group* meliputi bantuan dalam memahami materi pelajaran, berbagi sumber belajar, serta saling memberi masukan terkait tugas atau ujian. Dukungan ini tidak hanya membantu meningkatkan prestasi belajar, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan bersama.

3. Pengaruh Teman Sebaya (*Peer Influence*)

a. Konformitas Norma

Konformitas norma adalah kecenderungan anggota *peer group* untuk menyesuaikan sikap dan perilakunya dengan aturan atau nilai yang berlaku dalam

kelompok. Konformitas ini dapat terjadi secara sadar maupun tidak sadar, dan biasanya bertujuan untuk memperoleh penerimaan sosial.

b. Penyesuaian Sikap

Penyesuaian sikap dalam *peer group* terjadi ketika anggota memodifikasi pandangan, nilai, atau keyakinannya agar sejalan dengan mayoritas kelompok. Proses ini dapat memperkuat rasa kebersamaan, namun juga berisiko mengurangi independensi berpikir.

c. Peniruan Perilaku Positif

Peniruan perilaku positif adalah proses di mana anggota kelompok mengadopsi tindakan atau kebiasaan baik yang dicontohkan oleh anggota lain. Hal ini merupakan bentuk pembelajaran sosial yang efektif, terutama pada masa remaja.

2.2.4 Ciri-ciri *Peer group*

Peer group memiliki ciri-ciri menurut (Santrock, 2005) sebagai berikut:

1. Memiliki kesamaan usia di antara anggota kelompok.
2. Hubungan antar anggota bersifat setara, tanpa dominasi.
3. Terlibat dalam aktivitas sosial yang sama, seperti belajar atau bermain.
4. Terjadi pengaruh timbal balik dalam sikap, nilai, dan perilaku.

Sedangkan (Feldman 2001) menjelaskan ciri-ciri *peer group* yaitu:

1. Terjalin karena kedekatan emosional dan sosial.
2. Memiliki minat atau tujuan yang serupa.
3. Adanya nilai dan norma sosial tidak tertulis yang disepakati bersama.
4. Memberikan rasa diterima dan dihargai oleh lingkungan sebaya.

Ciri-ciri lain juga dijelaskan oleh (Berndt, 1999) yaitu:

1. Interaksi antar anggota berlangsung secara rutin.
2. Menyediakan dukungan sosial dan emosional bagi anggotanya.
3. Mendorong anggota untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok.

Berdasarkan pandangan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelompok sebaya memiliki ciri khas yang mencakup hubungan yang setara, kesamaan usia dan minat, serta interaksi yang berlangsung secara rutin. Kelompok ini tidak hanya menjadi tempat berbagi pengalaman, tetapi juga memainkan peran penting dalam pembentukan sikap, nilai, identitas sosial, serta memberikan dukungan emosional bagi anggotanya. Adanya norma bersama dan tujuan kolektif menjadikan *peer group* sebagai salah satu agen sosialisasi yang berpengaruh dalam perkembangan sosial dan psikologis individu, khususnya pada masa remaja.

2.2.5 Fungsi *Peer group*

Peer group atau kelompok sebaya dalam kehidupan sosial individu, khususnya pada masa remaja. Kelompok ini tidak hanya menjadi wadah untuk menjalin relasi sosial, tetapi juga memiliki peranan tetapi juga memerankan fungsi yang mempengaruhi perkembangan emosional, perilaku sehingga pembentukan identitas diri seperti yang dijelaskan oleh (Santrock, 2019) *peer group* memiliki fungsi yaitu:

1. Sebagai agen sosialisasi: Kelompok sebaya membantu remaja belajar berinteraksi secara sosial, memahami aturan dan norma dalam lingkungan di luar keluarga.

2. Sebagai tempat pembentukan nilai dan perilaku: Melalui interaksi, remaja mengadopsi sikap, gaya hidup, serta pola pikir yang berkembang dalam kelompoknya.
3. Sebagai pendukung perkembangan emosi dan sosial: *Peer group* memberikan rasa aman dan diterima, yang sangat penting dalam perkembangan kepercayaan diri dan harga diri.

Fungsi *peer group* juga dijelaskan oleh Husna et al (2023) yaitu:

1. Sebagai pembentuk identitas diri: Interaksi dengan teman sebaya membantu remaja mengeksplorasi peran dan nilai yang akan mereka bawa ke masa dewasa.
2. Sebagai penopang krisis identitas: Dalam tahap perkembangan remaja, *peer group* menjadi lingkungan penting untuk mengatasi kebingungan identitas (identity vs. role confusion).

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan *peer group* memiliki peran penting dalam membantu remaja belajar berinteraksi sosial dan membentuk nilai serta perilaku. Selain itu, kelompok sebaya juga berfungsi sebagai tempat remaja mengenali dan mengembangkan identitas diri mereka, sekaligus memberikan dukungan emosional yang dibutuhkan saat menghadapi perubahan dan tantangan di masa pertumbuhan.

2.2.6 Bentuk-Bentuk *Peer group*

Rahajeng, (2023) menjelaskan bahwa dengan berlangsungnya masa remaja, terdapat perubahan pada beberapa pengelompokan sosial. Pengelompokan-pengelompokan sosial masa remaja antara lain:

1. Teman dekat (chums), biasanya terdiri dari 2 atau 3 orang sesama jenis yang mempunyai kemampuan sama atau sering disebut dengan sahabat karib. Teman dekat ini saling mempengaruhi satu sama lain meskipun kadang-kadang juga bertengkar.
2. Kelompok sahabat (cliques), biasanya terdiri dari kelompok teman-teman dekat yang meliputi kedua jenis kelamin.
3. Kelompok besar (crowds), kelompok ini terdiri dari beberapa kelompok kecil dan teman dekat. Berkembang dengan meningkatnya minat akan pesta dan berkecuan. Jika penyesuaian minat berkurang diantara anggota-anggotanya maka akan terdapat jarak sosial yang besar diantara mereka.
4. Kelompok yang terorganisasi, kelompok yang dibina oleh orang dewasa, dibentuk oleh lingkungan sekolah, dan organisasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sosial para remaja yang tidak mempunyai kelompok besar.
5. Kelompok geng, mempunyai anggota yang terdiri dari anak-anak yang sejenis, serta menaruh minat untuk menghadapi penolakan teman-teman melalui perilaku anti sosial.

Berdasarkan bentuk-bentuk *peer group* dapat dilihat pengelompokan *peer group* meliputi teman dekat, kelompok sahabat, kelompok besar, kelompok terorganisasi dan setiap bentuk memiliki karakteristik yang unik.

2.3 Pengaruh *Peer group* terhadap Karakter Digital

Kelompok sebaya berperan penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan perilaku anggota, termasuk dalam penggunaan teknologi digital secara bertanggung jawab. Teori yang dikemukakan Santrock dan Brown menegaskan

bahwa interaksi dalam kelompok sebaya mampu memengaruhi proses internalisasi nilai, termasuk etika dan keterampilan digital yang relevan dengan kehidupan masa kini.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Surya (2024) dengan judul jurnal yaitu *“Transformasi sosial di era digital: Pengaruh teman sebaya dan media sosial terhadap perilaku remaja”* menunjukkan bahwa intensitas interaksi dengan kelompok sebaya memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan perilaku etis di ruang digital. Remaja yang sering berkomunikasi dengan teman sebaya yang memiliki pemahaman baik tentang etika digital cenderung meniru perilaku tersebut. Studi ini menggarisbawahi pentingnya lingkungan pertemanan yang kondusif dalam membentuk kesadaran etika dan tanggung jawab saat menggunakan media digital.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Dewi et al., (2023) yang membahas tentang *“Pencegahan cyberbullying berbasis pemanfaatan online resilience dan karakter remaja”* menjelaskan bahwa kelompok sebaya dapat menjadi sumber dukungan, kontrol sosial, sekaligus panutan dalam penggunaan teknologi. Ketika anggota kelompok menunjukkan perilaku digital yang positif seperti memverifikasi informasi sebelum membagikan atau menghindari ujaran kebencian anggota lainnya terdorong untuk mengikuti. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh *peer group* tidak hanya terbatas pada ranah sosial offline, tetapi juga berperan besar dalam membentuk karakter digital yang sehat.

Penelitian oleh Yusuf, Cahyani, dan Nathanael (2022) dengan judul *“Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Pengelolaan Privasi Komunikasi Remaja Dalam Peer Group”* menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di

kalangan remaja berpengaruh positif terhadap kemampuan mereka mengelola privasi komunikasi dalam kelompok sebaya; remaja yang lebih berliterasi digital cenderung lebih selektif dalam membagikan informasi pribadi, lebih mampu menetapkan batas privasi, dan menolak praktik berbagi konten berisiko sehingga peer group yang anggotanya memiliki literasi digital tinggi menjadi lingkungan yang mendukung pembentukan karakter digital yang bertanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian mengenai peran teman sebaya yang menekankan bahwa kualitas hubungan (dukungan, norma, dan kontrol sosial) menentukan arah perkembangan psikososial remaja, termasuk internalisasi nilai-nilai etika digital di antara teman sebaya.

Berdasarkan pandangan para ahli dan temuan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa *peer group* menunjukkan adanya pengaruh signifikan dalam membentuk karakter digital remaja. Interaksi yang intens dan dukungan dari teman sebaya mendorong terbentuknya perilaku digital yang etis, bertanggung jawab, dan aman. Oleh karena itu, peran kelompok sebaya perlu diperhatikan sebagai salah satu faktor strategis dalam upaya pengembangan karakter digital di lingkungan sekolah.

Keunikan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menghubungkan secara langsung antara peer group dengan karakter digital pada siswa SMA dalam konteks penggunaan media sosial. Penelitian ini menyoroti bagaimana interaksi dan pengaruh teman sebaya tidak hanya membentuk perilaku sosial remaja, tetapi juga menginternalisasi nilai etika, tanggung jawab, serta kesadaran digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memperluas pemahaman mengenai peran peer group sebagai faktor

strategis dalam penguatan karakter digital remaja di era teknologi yang semakin kompleks.

2.4 Kerangka Konseptual



Gambar 1 Kerangka Konseptual

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Tabel 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	2024	2025								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
1.	Penyusunan Proposal										
2.	Seminar Proposal										
3.	Pelaksanaan Penelitian										
4.	Seminar Hasil										
5.	Sidang Meja Hijau										

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2025 sampai Juni 2025 di SMA Negeri 1 Kota Tanjungbalai yang beralamat di Jalan M.T. Hariyono No. 10, Kota Tanjungbalai. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki populasi siswa yang aktif dalam berinteraksi melalui media sosial, khususnya WhatsApp, yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

3.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua skala instrumen, yaitu skala interaksi *peer group* dan skala karakter digital. Alat bantu yang digunakan adalah perangkat komputer dengan perangkat lunak SPSS (*Statistical Program For Social Science*) versi 25 sebagai media analisis data. Penyusunan instrumen dilakukan secara mandiri oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dan wawancara informal dengan siswa yang menjadi bagian dari populasi penelitian. Instrumen disusun dengan tujuan untuk mengukur secara akurat variabel yang diteliti melalui indikator-indikator yang telah ditentukan.

3.2.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini terdiri dari dua skala utama:

1. Skala *Peer group*

Skala ini berisi 27 item yang dirancang untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam interaksi dengan teman sebaya melalui media komunikasi digital, khususnya grup WhatsApp kelas. Indikator yang digunakan mengacu pada Brown dan Larson (2009), meliputi:

- a. Frekuensi interaksi (*frequency of interaction*): mengukur intensitas siswa dalam berkomunikasi dengan teman sebaya di media digital.

- b. Dukungan emosional (*emotional support*): menilai sejauh mana siswa saling memberikan bantuan, penguatan, atau empati dalam interaksi digital.
- c. Pengaruh teman sebaya (*peer influence*): mengukur sejauh mana perilaku, sikap, dan nilai siswa dipengaruhi oleh interaksi dengan kelompok sebaya di media digital.

Pernyataan dalam skala ini difokuskan untuk menangkap realitas sosial remaja dalam menggunakan grup WhatsApp sebagai sarana komunikasi sehari-hari, sesuai pandangan bahwa media digital merupakan arena pembentukan identitas dan perilaku sosial remaja (Santrock, 2015; Ribble, 2015).

Tabel 2 Kisi-kisi skala *Peer Group*

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item Favorable	Nomor Item Unfavorable	Jumlah Item
1.	Frekuensi interaksi (<i>frequency of interaction</i>)	Intensitas Komunikasi	1, 2	3	3
		Konsistensi Keterlibatan	4, 5	6	3
		Partisipasi Diskusi	7	8, 9	3
2.	Dukungan emosional (<i>emotional support</i>)	Perhatian & Empati	10, 11	12	3
		Motivasi Sosial	13	14, 15	3
		Dukungan Akademik	16	17, 18	3
3.	Pengaruh teman sebaya (<i>peer influence</i>)	Konformitas Norma	19	20, 21	3
		Penyesuaian Sikap	22	23, 24	3
		Peniruan Perilaku Positif	25, 26	27	3
Jumlah			13	14	27

2. Skala Karakter Digital

Skala ini terdiri dari 27 item yang dirancang untuk mengukur kualitas perilaku digital siswa berdasarkan prinsip etika dan tanggung jawab di dunia maya. Indikator skala mengacu pada kerangka dari Ribble (2015), yang disesuaikan dengan konteks penelitian, yaitu:

- a. Kesadaran etika digital (*digital etiquette*): kemampuan memahami dan menerapkan norma sopan santun serta etika dalam berinteraksi di media digital.
- b. Tanggung jawab digital (*digital responsibility*): kesadaran dan kepatuhan terhadap aturan, hak, dan kewajiban sebagai pengguna media digital.
- c. Keamanan digital (*digital security*): kemampuan melindungi diri dan informasi pribadi dalam aktivitas digital.

Pernyataan pada skala ini diarahkan untuk menggali sejauh mana siswa mampu berperilaku bijak, aman, dan bertanggung jawab di lingkungan digital, sesuai dengan pandangan bahwa karakter digital merupakan bagian penting dari pendidikan abad ke-21 (Ribble, 2015; Santrock, 2015).

Tabel 3 Kisi-kisi skala karakter digital

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item Favorable	Nomor Item Unfavorable	Jumlah Item
1.	Kesadaran etika digital (<i>digital etiquette</i>)	Bahasa Sopan	1, 2	3	3
		Menghargai Perbedaan	4	5, 6	3
		Menghindari	7, 8	9	3

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item Favorable	Nomor Item Unfavorable	Jumlah Item
		Konflik			
2.	Tanggung jawab digital (<i>digital responsibility</i>)	<i>Fact-Checking</i>	10, 11	12	3
		Penyebaran Aman	13	14, 15	3
		Penghapusan Konten Salah	16	17, 18	3
3.	Keamanan digital (<i>digital security</i>)	Kontrol Emosi	19	20, 21	3
		Pemahaman Teman	22, 23	24	3
		Sikap Positif Terhadap Perbedaan	25	26, 27	3
Jumlah			13	14	27

Setiap pernyataan diberi pilihan jawaban berdasarkan skala Likert 5 poin: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor total berkisar antara 15 hingga 75 untuk masing-masing skala.

3.3 Metode Penelitian

3.3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yang merupakan jenis penelitian yang menghasilkan temuan melalui metode pengukuran (kuantifikasi) yang termasuk dalam prosedur statistika (Sugiyono, 2022). Metode penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme, yang diterapkan untuk mempelajari sampel atau populasi. Sampel biasanya dipilih secara acak (random), sementara data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, dengan analisis data yang bersifat kuantitatif (statistik) untuk menguji hipotesis (Muhyiddin et al., 2017).

3.3.2 Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data merupakan aspek yang sangat penting, mendasar, dan wajib dilakukan dalam setiap proses penelitian, karena berbagai metode digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang akan dilakukan selama penelitian. Pernyataan ini menunjukkan bahwa tujuan pengumpulan data adalah untuk memperoleh bahan, fakta, dan informasi yang dapat valid. Salah satu metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah survei lapangan dengan cara menyebarkan angket (kuesioner).

Data dikumpulkan menggunakan angket atau kuesioner yang disusun oleh peneliti. Instrumen disebarkan dalam bentuk *Google Form* kepada siswa yang telah memenuhi kriteria. Penggunaan *Google Form* dipilih karena efisiensi dan kemudahan dalam distribusi serta rekapitulasi data. Metode ini dinilai sesuai mengingat responden merupakan siswa yang familiar dengan teknologi.

Survei lapangan merupakan salah satu metode untuk mengumpulkan data primer dengan cara menyebarkan angket (kuesioner) kepada responden. Metode ini melibatkan pemberian angket berisi serangkaian pertanyaan kepada objek yang akan diteliti (Muchlis, 2023). Angket dapat disebarkan dalam bentuk media cetak (konvensional) atau media online (seperti *Google Form*). Angket lebih populer dibandingkan instrumen lain karena mampu mengumpulkan informasi dan data dalam waktu singkat serta biaya yang efisien (Djaali, 2020).

Tujuan pelaksanaan metode penyebaran angket (kuesioner) adalah untuk memperoleh data atau informasi yang memiliki relevansi dengan tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi (Nuryani, 2020). Dalam penyusunan instrumen seperti kuesioner, indikator variabel yang akan dijadikan pertanyaan dikembangkan

berdasarkan berbagai faktor yang relevan. Sementara itu, untuk alternatif jawaban setiap indikator, skala pengukurannya bisa berupa skala ordinal, nominal, interval, atau rasio. Keempat skala tersebut dapat diterapkan dalam kuesioner menggunakan berbagai pendekatan, seperti skala Likert (Yusup, 2018).

Peneliti menggunakan metode survei dengan pendekatan skala Likert. Skala Likert biasanya menggambarkan sikap dalam berbagai kategori, mulai dari yang paling positif hingga negatif (Yusup, 2018).. Model skala Likert menggunakan lima tingkat preferensi respon, yang mencakup beberapa opsi jawaban beserta skor, dan akan disajikan dalam bentuk tabel (Sugiyono, 2020).

3.3.3 Metode Uji Coba Alat Ukur

a. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2016), uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah suatu kuesioner penelitian sah atau tidak. Sebuah kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan di dalamnya mampu mengungkapkan hal yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut. Proses uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel pada derajat kebebasan (df) = $n-2$, di mana n merupakan jumlah sampel. Kriteria pengujian untuk uji validitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid)
- 2) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah metode untuk mengukur kuesioner penelitian yang berfungsi sebagai indikator dari variabel atau konstruk. Uji ini juga digunakan untuk menguji konsistensi data dalam jangka waktu tertentu, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana pengukuran yang digunakan dapat dipercaya atau diandalkan. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan cara One Shot (pengukuran sekali saja), yaitu pengukuran dilakukan hanya satu kali, kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cronbach's Alpha (α), yang menyatakan bahwa suatu konstruk atau variabel dianggap reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Untuk mempermudah perhitungan dalam uji reliabilitas ini, digunakan alat bantu komputer dengan program SPSS (Statistical Package for Social Science) (Ghozali, 2016).

3.3.4 Metode Analisis Data

Metode yang diterapkan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan program pengolahan data atau perangkat lunak SPSS versi 25. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan uji t sebagai alat untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh atau tidak terhadap variabel dependen.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat agar data yang diperoleh dapat memenuhi ketentuan statistik parametrik.

Uji prasyarat yang digunakan terdiri dari:

1. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data variabel penelitian berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui program SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai Sig. $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan terikat bersifat linier. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel ANOVA (Ulfa et al, 2024).

- 1) Hubungan dikatakan linier apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Untuk mendapatkan jawaban atas rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan, diperlukan pengujian hipotesis yang sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan secara parsial dengan menggunakan Uji t. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap pengujian tersebut:

1. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada dasarnya mengukur sejauh mana model dapat menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai R^2 berkisar antara nol hingga satu. Nilai R^2 yang rendah menunjukkan bahwa variabel independen memiliki kemampuan yang terbatas dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Sebaliknya, nilai yang mendekati satu menunjukkan bahwa variabel-variabel independen mampu memberikan hampir semua informasi yang diperlukan untuk memprediksi variasi pada variabel dependen. Tetapi penggunaan koefisien

determinasi tersebut memiliki kelemahan, yaitu adanya bias terkait jumlah variabel independen yang dimasukkan ke dalam model. Untuk menghindari bias ini, digunakan nilai adjusted R^2 , yang dapat meningkat atau menurun jika terdapat penambahan satu variabel independen (Ghozali, 2018).

2. Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengukur pengaruh setiap variabel independen terhadap variabel dependen dan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji ini dilakukan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, yang berarti kemungkinan kebenaran kesimpulan memiliki probabilitas 95% atau toleransi kesalahan 5%. Jika nilai probabilitas t lebih kecil dari 0,05, maka variabel independen dianggap berpengaruh terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018).

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Mushofa et al (2024), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki ciri atau karakteristik tertentu dan menjadi fokus pengumpulan data. Populasi dapat berupa manusia, objek, peristiwa, atau gejala yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Seluruh elemen dalam populasi memiliki kesamaan sifat sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang berlaku secara umum.

Mushofa et al (2024), mengemukakan bahwa populasi harus dipahami sebagai keseluruhan subjek penelitian yang akan diambil data untuk mendapatkan kesimpulan yang diinginkan, baik dalam konteks penelitian kuantitatif, kualitatif,

atau lainnya. Setelah menetapkan populasi, peneliti kemudian memilih sampel yang merupakan bagian dari populasi untuk dianalisis lebih lanjut.

Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai pada tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan data resmi sekolah, jumlah siswa kelas XI adalah 162 orang. Pemilihan kelas XI didasari pada pertimbangan perkembangan psikososial remaja, sebagaimana dijelaskan oleh (Santrock (2015) bahwa usia 16–17 tahun termasuk tahap remaja akhir (*late adolescence*) yang memiliki ketergantungan tinggi pada pengaruh teman sebaya (*peer group*). Teori perkembangan Erikson (1968) juga menegaskan bahwa pada *fase Identity vs Role Confusion*, interaksi sosial baik secara langsung maupun melalui media digital menjadi faktor kunci pembentukan identitas diri.

Selain itu, siswa kelas XI di sekolah ini diketahui aktif menggunakan platform komunikasi daring, khususnya WhatsApp, sebagai sarana koordinasi kelas dan komunitas belajar. Hal ini menjadikan mereka relevan untuk dikaji dalam konteks hubungan antara *peer group* dan pembentukan karakter digital.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiono (2018), mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan ciri-ciri tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel dengan memilih responden yang memenuhi kriteria khusus sesuai kebutuhan penelitian. Lenaini, I. (2023) menegaskan bahwa teknik ini efektif ketika peneliti membutuhkan data dari subjek yang memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang diteliti.

Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan memilih responden berdasarkan kriteria pemilihan responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI berusia 16–17 tahun
2. Aktif menggunakan WhatsApp minimal 1 jam setiap hari
3. Tergabung dalam grup WhatsApp teman sebaya
4. Pernah mengalami atau menyaksikan interaksi digital yang bersifat positif maupun negatif

Berdasarkan jumlah populasi dan mempertimbangkan efektivitas analisis statistik, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 siswa. Jumlah ini dinilai memadai secara proporsional untuk mewakili populasi dan memenuhi ketentuan penelitian kuantitatif.

3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2018), purposive sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu agar responden yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini dipilih karena tidak semua anggota populasi memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga diperlukan seleksi khusus untuk memperoleh data yang akurat.

Responden dipilih berdasarkan empat kriteria: siswa kelas XI berusia 16–17 tahun, aktif menggunakan WhatsApp minimal satu jam per hari, tergabung dalam grup WhatsApp teman sebaya, dan pernah mengalami atau menyaksikan interaksi digital baik positif maupun negatif. Kriteria ini dirumuskan mengacu pada teori perkembangan remaja (Santrock, 2015), konsep interaksi teman sebaya

(Brown & Larson, 2009), dan teori karakter digital (Ribble, 2015), sehingga dapat menjamin kesesuaian sampel dengan variabel penelitian.

3.5 Prosedur Kerja

3.5.1 Persiapan Penelitian

Dalam penelitian memiliki beberapa tahapan persiapan yang dilakukan untuk memastikan kelancaran dan validitas penelitian.

1. Tanggal 06 Januari 2025: Peneliti melakukan observasi awal terhadap aktivitas siswa di lingkungan sekolah dan perilaku digital mereka.
2. Tanggal 07 Januari 2025: Peneliti mengajukan permohonan izin pra-penelitian kepada kepala sekolah dan disetujui.
3. Tanggal 25 Februari 2025: Peneliti mengurus surat izin pra-penelitian ke Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Tanggal 26 Februari 2025: Fakultas mengeluarkan surat resmi izin pra-penelitian.
5. Tanggal 17 Juni 2025: Peneliti mengurus surat izin penelitian ke Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
6. Tanggal 18 Juni 2025: Fakultas mengeluarkan surat resmi izin penelitian.
7. Tanggal 26 Juni 2025; Pihak sekolah mengeluarkan surat izin dan selesai penelitian

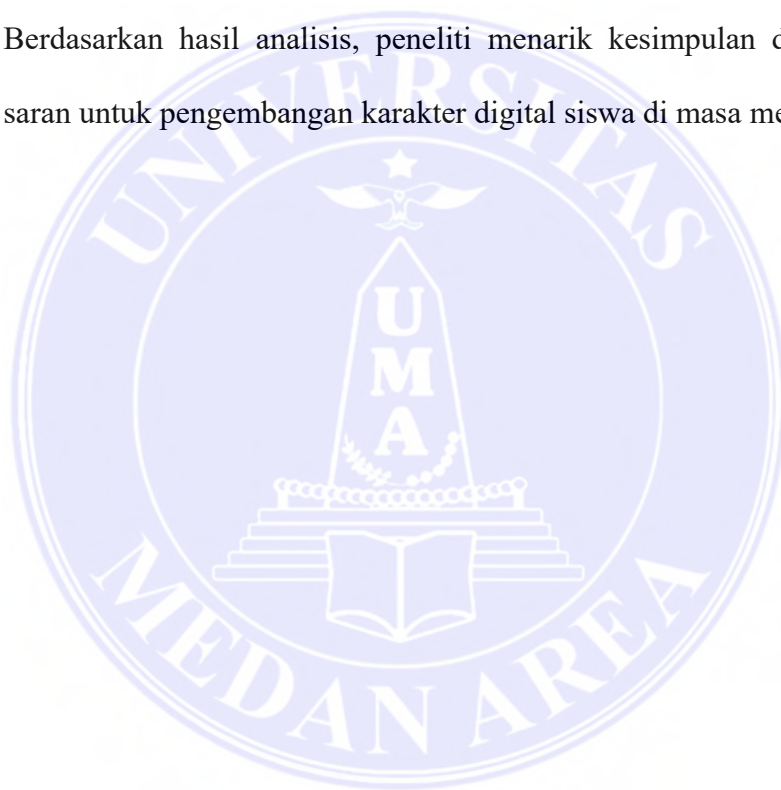
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian

1. Peneliti melakukan penyebaran angket kepada 100 responden melalui Google Form.

2. Peneliti juga melakukan komunikasi singkat kepada responden untuk menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
3. Pengumpulan data dilakukan selama 7 hari agar seluruh responden dapat mengisi instrumen dengan baik.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

1. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan SPSS.
2. Peneliti melakukan uji validitas, reliabilitas, prasyarat, dan hipotesis.
3. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menarik kesimpulan dan menyusun saran untuk pengembangan karakter digital siswa di masa mendatang.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Instrumen penelitian telah terbukti layak digunakan karena memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Sebagian besar item dari kedua variabel, yaitu *peer group* dan karakter digital, menunjukkan korelasi signifikan serta memiliki nilai Cronbach Alpha yang sangat tinggi, mengindikasikan konsistensi dan ketepatan dalam pengukuran.
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *peer group* dan karakter digital siswa. Berdasarkan uji regresi, diperoleh nilai signifikansi 0,000 dan koefisien korelasi sebesar 0,545 yang menunjukkan hubungan pada tingkat sedang namun bermakna secara statistik. Ini berarti semakin kuat pengaruh lingkungan teman sebaya, semakin baik pula karakter digital siswa terbentuk.
3. Pengaruh *peer group* terhadap karakter digital berada pada tingkat sedang, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,297. Artinya, sekitar 29,7% variasi dalam karakter digital siswa dapat dijelaskan oleh keberadaan dan

kualitas interaksi dalam kelompok teman sebaya, sementara sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dibuat, maka yang dapat disarankan oleh peneliti yaitu berikut ini:

1. Untuk Siswa

Siswa diharapkan mampu mempertahankan dan memperkuat kualitas interaksi dalam kelompok sebaya, dengan fokus pada perilaku saling menghargai, membantu, dan mendukung dalam aktivitas daring maupun luring. Menerapkan keterampilan fact-checking, menjaga privasi, dan berperilaku sopan di ruang digital sebagai bagian dari tanggung jawab pribadi.

2. Untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan program pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler yang memfasilitasi frekuensi interaksi positif, dukungan emosional, dan pengaruh teman sebaya yang konstruktif, khususnya dalam konteks penggunaan media digital. dan mengintegrasikan materi kesadaran etika digital, tanggung jawab digital, dan keamanan digital ke dalam kurikulum maupun kegiatan literasi digital di sekolah.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji variabel lain yang berpotensi memengaruhi karakter digital, seperti literasi digital, pola asuh, atau faktor budaya. Dan menggunakan metode campuran (mixed methods)

untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang interaksi teman sebaya dan pembentukan karakter digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R. (2022). Pengaruh metode diskusi terhadap kemampuan literasi siswa. Naskah Akademik. Institutional Repository Universitas Negeri Makassar. https://lib.unm.ac.id/storage/file_thesis/fkBOEV0q5RNlwMP6oAI59YQrOGqHlApTU61iQiE8.pdf
- Agustyanis, Kevin Icha. (2024). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap akhlak peserta didik SMK Negeri 4 Malang [Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang]. Etheses UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. <https://etheses.uin-malang.ac.id/64624/1/200101110143.pdf>
- Assarian, F., Panjehpour, T., Rahmani, A., Ghoreishi, F., & Rahimi, H. (2023). Efficacy of peer-group support on resilience and self-esteem of adolescents with parents with mood disorder: A randomized controlled trial. *Iran Journal of Psychiatry and Behavioral Sciences*, 17(3) <https://brieflands.com/articles/ijpbs-136491.html>
- Arifin, N. (2025). *Pendidikan karakter di era digital*. Tahta Media Group. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/1386/1376/4988>
- Asyia, N., Sinurat, G. D. N., Dianto, N. I. S. A., & Apsari, N. C. (2022). Pengaruh *peer group* terhadap perkembangan self-esteem remaja. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 147–159. <https://jurnal.unpad.ac.id/jppm/article/view/49286>
- Auliya, I., & Abdillah, R. (2025). Dukungan sosial teman sebaya dan identitas diri pada remaja SMPN Satu Atap Cibitung. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 11(4), 1–12. <https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/liberosis/article/view/12>
- Brown, B. B., & Larson, J. (2009). *Peer relationships in adolescence*. Dalam R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (jilid 2, hal. 74–103). Hoboken, NJ: Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470479193.adlpsy002004>
- Databoks by Katadata Insight Center. (2022, 15 September). *Warga RI paling banyak habiskan waktu bermedia sosial di WhatsApp dan TikTok*. Katadata.

- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/15/warga-ri-paling-banyak-habiskan-waktu-bermedia-sosial-di-whatsapp-dan-tiktok>
DataReportal. (2024, Januari). *Digital 2024: Indonesia – Essential digital & social media insights*. Kepios dan We Are Social.
<https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Derek, S. V. P., Putri, S. A., Rahayu, E. D., & Nurhidayat, F. (2024). Peran guru dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 5(3).
<https://doi.org/10.51878/strategi.v5i3.6545>
- Fauzi, & Marhamah. (2021). Pengaruh literasi digital terhadap pencegahan informasi hoaks pada remaja di SMAN 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 77–84. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.2060210>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23* (Cet. ke-8). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Husna, N., Ruaidah, R., & Zulhendri, Z. (2023). Pengaruh teman sebaya terhadap psikososial remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i2.120>
- IAIN Bengkulu. <https://123dok.com/id/article/karakter-landasan-teori.10400345>
- Informatika Universitas Ciputra. (2022). *Uji normalitas dan penelitian kuantitatif*. <https://informatika.ciputra.ac.id/2022/12/uji-normalitas-dan-penelitian-kuantitatif/>
- Ismatuddiyanah, I., Sulastri, R., & Pramudito, D. (2023). Eksplorasi tingkat empati siswa sekolah Islam. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 7(2), 87–99. <https://jurnal.uns.ac.id/jpk/article/download/95790/48563>
- Iqbal, M. (2023). *Interaksi sosial remaja dengan WhatsApp: Studi remaja di Desa Kelet Kecamatan Keling Kabupaten Jepara*. Naskah Akademik. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
https://eprints.walisongo.ac.id/22021/1/1806026064_Muhammad%20Iqbal_Lengkap%20Tugas%20-%20Deepai.pdf
- Kurniawan, Y. (2018). *Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa di MTs YAPI Pakem*. Sosialita, UNY.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/sosia/%20article/download/22674/pdf>

- Laursen, B., & Veenstra, R. (2021). Toward understanding the functions of peer influence: A summary and synthesis of recent empirical research. *Journal of Research on Adolescence*, 31(4), 889–907.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8630732/>
- Lenaini, I. (2023). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1).
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/4075/pdf>
- Leswidianti, J. S., Abdullah, M. N. A., & Mujayapura, M. R. R. (2025). Mencari jati diri: Peran *peer group* dalam membentuk identitas remaja. *Sabana: Jurnal Sosiologi, Antropologi, dan Budaya Nusantara*, 4(1), 164–170.
<https://doi.org/10.55123/sabana.v4i1.4999>
- Luqman Nul Hakim dkk. (2021): *Meneliti pengaruh peer group terhadap konsep diri siswa SMP di Bandar Lampung; peer group memberi kontribusi signifikan terhadap konsep diri remaja*.
<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/13780/10051>
- Maharani, K., & Farhan, M. (2024). Analisis hubungan antara dukungan teman sebaya dan tingkat stres akademik pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab UPI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/24121/16385/40854>
- Mahmudi, I., & Yula Wardani, S. (2023). Pengaruh konformitas teman sebaya dan intensitas penggunaan media sosial terhadap perilaku bullying. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 421–426.
<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5168>
- Maizura, N., Budiyono, A. L., & Bariyyah, K. (2023). Eksplorasi tingkat empati siswa sekolah Islam. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 7(2), 87–99.
<https://doi.org/10.20961/jpk.v7i2.95790>
- Maris, W. Y., & Listiadi, A. (2021). *Pengaruh lingkungan teman sebaya, status sosial ekonomi orang tua, dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif dengan locus of control sebagai variabel intervening*. *Akuntabel*, 18(3), 574–584.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3275679&title=Pengaruh+lingkungan+teman+sebaya+status+sosial+ekonomi+orang+tua+dan+literasi+keuangan+terhadap+perilaku+konsumtif+dengan+locus+of+control+sebagai+variabel+intervening&val=11261>

- Marjun, Saroji, & Farhan Nugraha. (2025). Cyberbullying and Legal Protection for Victims in the Digital Era: A Case Study on Social Media Platforms. *HAKIM: Jurnal Ilmu Hukum dan Sosial*, 3(1), 955–973. <https://doi.org/10.51903/hakim.v3i1.2290>
- Masyhuda, H. M. (2021). Kesantunan berbahasa siswa dalam media sosial pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah NU Gondang Sragen tahun 2020/2021. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)*, 1–10. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/download/53012/32920>
- Muchlis, A. F. (2023). Metode penelitian survei-kuesioner untuk kesesakan dan privasi pada hunian asrama. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 12(3). <https://doi.org/10.32315/jlbi.v12i3.252>
- Mulyana, A. (2023). *Peran positif kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan sekolah dasar bagi peserta didik*. KHIRANI, 1(4), 171–177. <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/KHIRANI/article/download/650/608>
- Muhyiddin, N. T., Tarmizi, M. I., & Yulianita, A. (2017). *Metodologi penelitian bisnis dan sosial: Teori, konsep, dan rencana proposal*. Salemba Empat.
- Muh Idris. (2018). Pendidikan karakter: Perspektif Islam dan Thomas Lickona. Ta'dibi: *Jurnal Prodi Manajemen Pendidikan Islam*, Volume VII(1). STAI Luqman al-Hakim. <https://www.e-jurnal.stail.ac.id/tadibi/article/download/41/40>
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami populasi dan sampel: Pilar utama dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill, Inc.
- Nasution, N. C. (2018). Dukungan teman sebaya dalam meningkatkan motivasi belajar. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah*, 12(2), 159–174. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v12i2.1135>
- Nurhaswinda,, Pratama, D., & Rosanti. (2025). Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis literasi: Integrasi literasi tradisional dan digital dalam pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 2876–2883. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1999>

- Nurul Asyia, A. D., Sinurat, G. D. N., Dianto, N. I. S. A., & Apsari, N. C. (2022). Pengaruh peer-group terhadap perkembangan self-esteem remaja (The Influence of *Peer groups* on the Development of Adolescent Self-Esteem). *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 147–159. <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i3.49286>
- Nuryani, N. (2020). Validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan, sikap dan perilaku gizi seimbang pada remaja. *Jurnal Ghidza: Jurnal Gizi dan Kesehatan*, 3(2). <https://doi.org/10.22487/ghidza.v3i2.19>
- Pilendia, Y. H., Marzuki, A., & Zukhruf, R. R. (2024). Peran teknologi dan komunikasi terhadap karakter dan interaksi sosial peserta didik di sekolah dasar. Maras: *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(4), 45–55. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras/article/download/554/466>
- Pranawati, R., Maimunah, M. A., & Susanto, S. (2025). Children's Digital Literacy: Parental Role in Protection Amid Pandemic and Digital Shift. *Informasi*, 55(1), 116–133. <https://journal.uny.ac.id/index.php/informasi/article/view/83488>
- Prastomo, D. (2017). *Penerapan konseling kelompok untuk meningkatkan perilaku disiplin tata tertib sekolah (Penelitian pada siswa kelas X SMK Islam Sudirman Grabag, Kabupaten Magelang)*. Naskah Akademik. Universitas Muhammadiyah Magelang Institutional Repository. https://repository.unimma.ac.id/57/3/10.0301.0016%20_%20FULLTEXT.pdf
- Putri, A. P., Purnama, N., Andini, P. F., & Riany, Y. E. (2024). Mastering digital ethic: Uncovering the influence of self-control, peer attachment, and emotional intelligence on netiquette through adolescent social media exposure. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 13(1). <https://doi.org/10.23887/jish.v13i1.71218>
- Rahmadani, M. (2021). *Pengaruh pembelajaran daring media WhatsApp terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA PGRI 01 Kotabumi Lampung Utara*. Naskah Akademik. <https://repository.radenintan.ac.id/13702/1/PUSAT%20%20BAB%201%202.pdf>

- Raidifi, E., & Emiyati, A. (2024). Transformasi sosial oleh Generasi Z dalam konteks masyarakat majemuk. *Proceeding National Conference of Christian Education and Theology (NCCET)*, 2(2), 143–151. Sekolah Tinggi Teologi Simpson Ungaran.
<https://journal.sttsimpson.ac.id/index.php/NCCET/article/download/961/402>
- Ribble, M. S. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. S. (2021). Digital citizenship in the frame of global change. *International Journal of Studies in Education and Science (IJSES)*, 2(2), 74–86. <https://ijses.net/index.php/ijses/article/view/30>
- Saliman, T., Marta, R. F., & Wahjudi, S. (2021). Interaksi keluarga dan kelompok sebaya menstimulasi strategi pengambilan keputusan berkuliah sembari bekerja. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 5(2).
<https://doi.org/10.24198/jmk.v5i2.28404>
- Sani, F. P., & Hendrik, B. (2025). Dampak teknologi informasi terhadap kecerdasan emosional siswa SMP: Studi perbandingan tahun 2016 dan 2024. *Journal of Science and Social Research*, 8(2), 2050–2057.
<https://doi.org/10.26689/jssr.v8i2.3156>
- Santrock, J. W. (2015). *Adolescence* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., Nurbayani, N., Sarbaitinil, S., & Haluti, F. (2023). *Pendidikan karakter di era milenial: Membangun generasi unggul dengan nilai-nilai positif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saputri, E., & Rahmi, L. (2024). Mengembangkan keterampilan resolusi konflik melalui integrasi materi sosiologi dalam pembelajaran daring. *Jurnal Didaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 1–10.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/350/230/>
- Schlagwein, D., Currie, W., Leimeister, J. M., & Willcocks, L. (2024, December 20). Digital futures: Definition (what), importance (why) and methods (how). *Journal of Information Technology*. Advance online publication.
<https://doi.org/10.1177/02683962241301544>

- Setiati, V. D., Suyoto, S., Widayati, L., & Zuhri, M. S. (2024). Peran budaya sekolah dalam pembentukan karakter peserta didik SDN Tambakrejo 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14236>
- Setyawan, I., & Dewi, K. S. (Eds.). (2022). *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro: Penguatan Ketahanan Keluarga: Menjawab Tantangan Pembangunan SDM Indonesia Unggul*. Undip Press. https://repository.ubharajaya.ac.id/28859/1/Artikel%20revisi%20lengkap_Prosiding%20undip_compressed_compressed-dikompresi.pdf
- Sinambela, S. M., Lumbantobing, J. N. Y., Saragih, M. D., Mangunsong, A., Nisa, C., Simanjuntak, J. P., & Jamaludin. (2024). Kesenjangan digital dalam dunia pendidikan masa kini dan masa yang akan datang (Studi kasus di SMP Negeri 35 Medan). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/download/3003/2349>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Suriani, A. I. (2023). Kebijakan literasi digital bagi pengembangan karakter peserta didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.7030>
- Syahda, F. L., Nur'aisyah, Y., & Rachman, I. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Etika Digital dalam Konteks SDGs 2030. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 66–80. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i2.1259>.
- Taufiq, N. I. (2020). *Peran peer group dalam pembentukan school*. Naskah Akademik. UIN Sunan Ampel Surabaya Institutional Repository. http://digilib.uinsa.ac.id/46650/2/Nurul%20Inayah%20Taufiq_J01216031.pdf
- Taufiq, P. P. W. (2025). *Hubungan konformitas teman sebaya dengan kedisiplinan siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Semarang*. Naskah Akademik. Universitas Semarang Institutional Repository. http://digilib.uinsa.ac.id/46650/2/Nurul%20Inayah%20Taufiq_J01216031.pdf

- Tianingrum, N. A., dkk. (2019). Pengaruh teman sebaya terhadap perilaku remaja. *Jurnal Dunia Kesmas*, Universitas Malahayati. HTML/PDF: <https://ejurnalmalahayati.ac.id/index.php/duniakesmas/article/view/275-282/0>
- Ulfa Aulia, H. J., Denny, I. S., Dwi, K. P. S., et al. (2024). *Statistik parametrik (teori dan aplikasi dengan SPSS)*. Media Sains Indonesia.
- Wahab, A., Sari, A. R., Mitra Zuana, M. M., Luturmas, Y., & Kuncoro, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4644–4653. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7373>
- Wahyuni, A. (2021). *Pendidikan karakter*. UMSIDA Press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-623-6292-78-5/1047/6124>
- Wahyuni, W. (2018). *Hubungan antara dukungan kelompok sebaya dan kecerdasan emosional dengan resiliensi pada remaja* [Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung]. Repository UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/5345/1/skripsi%20lengkap%20fiks.pdf>
- Wardi Rahajeng, U., & Wigati, T. Y. A. (2023). Perilaku prososial sebagai prediktor status teman sebaya pada remaja. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 8(2), 124–132. <https://doi.org/10.26740/jptt.v8n2.p124-132>
- Wibowo, C. P. (2024). *Readaptasi budaya belajar pasca pandemi pada mata pelajaran IPS siswa SMPN 215 Jakarta*. Naskah Akademik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/78154/1/11180150000022_CHOEIRUL%20PRIO%20WIBOWO.pdf
- Widyaningrum, A. E. (2022). Hubungan antar self esteem dan *peer group* dengan cyberbullying. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 8(2), 145–160. https://digilib.uinsa.ac.id/59852/2/Adelia%20Eka%20Widyaningrum_J71218032%20ok.pdf
- Wulandari, F. (2021). *Hubungan self-efficacy dan peer support dengan motivasi berprestasi remaja*. Naskah Akademik. UIN Sunan Ampel. PDF: https://digilib.uinsa.ac.id/57427/3/Fitria%20Wulandari_J91218090.pdf

- Yulisna, G., Angela, L., & Pranata, O. D. (2024). Analisis peer influence dalam pembelajaran dan korelasinya dengan kinerja dan motivasi. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 9(2).
<https://doi.org/10.23969/biosfer.v9i2.19155>
- Yusuf, N. M., Cahyani, I. P., & Nathanael, G. K. (2022). Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Pengelolaan Privasi Komunikasi Remaja Dalam Peer Group (Survei Pada Siswa MA USB Filial MAN Batam). *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 10(2), 90–107.
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/makna/article/view/21999>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
<https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zahra, S. F., Solihatin, E., & Abdillah, F. (2024). Pengaruh digital citizenship terhadap karakter kebhinekaan global peserta didik. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 24–29.
<https://doi.org/10.56393/melior.v4i1.2579>
- Zamroni, M. (2017). *Media sosial dan realitas gaya hidup masyarakat postmodern. Dalam Melawan Hoax di Media Sosial dan Media Massa* (hlm. 55–71). Trust Media, Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/57343/1/Media%20Sosial%20Dan%20Realitas%20Gaya%20Hidup%20Masyarakat.pdf>



LAMPIRAN 1

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Kelas :

Umur :

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi partisipan dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama Peneliti : Nora Salima Septiani

Saya telah mendapatkan penjelasan tentang maksud dan tujuan dari penelitian ini, serta memahami bahwa:

1. Partisipasi saya bersifat sukarela, tanpa paksaan dari pihak mana pun.
2. Data yang saya berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
3. Saya tidak akan dirugikan dalam bentuk apa pun atas partisipasi ini.
4. Saya dapat mengundurkan diri kapan saja jika merasa tidak nyaman.

Demikian surat kesediaan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak mana pun.

Tanjungbalai, 2025
Responden

()



LAMPIRAN 2

SKALA PENELITIAN

Dalam kuesioner ini, kamu akan diminta untuk memberikan penilaian terhadap beberapa pernyataan menggunakan skala Likert dengan rentang sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Silakan pilih angka yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman kamu terhadap setiap pernyataan yang diberikan.

1) Skala *Peer group*

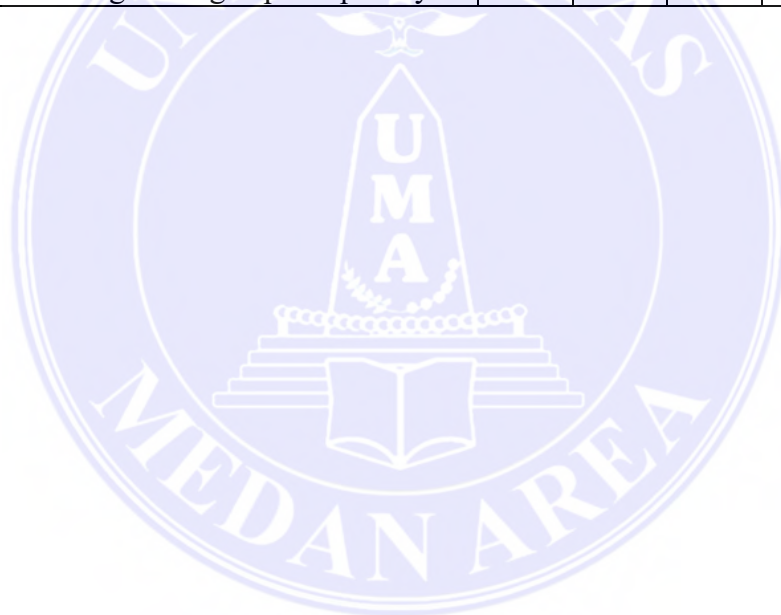
No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya aktif mengirim pesan setiap hari di grup WhatsApp kelas.					
2.	Saya lebih terbiasa membaca daripada mengirim pesan di grup WhatsApp.					
3.	Saya tidak terbiasa mengirim pesan di grup WhatsApp meskipun ada diskusi penting.					
4.	Saya merespons pesan teman di grup dengan cepat dan sopan.					
5.	Saya suka memberi tanggapan saat ada pertanyaan di grup.					
6.	Saya membiarkan pesan teman tidak terbalas di grup.					
7.	Saya kerap kali untuk berdiskusi dengan teman sebaya melalui grup digital.					
8.	Saya senang menyampaikan pendapat dalam diskusi online.					
9.	Saya menghindari diskusi di grup karena malas membaca isi pesannya.					
10.	Teman sebaya di grup memberi saya motivasi saat merasa kurang					

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
	semangat.					
11.	Saya merasa diperhatikan oleh teman di grup WhatsApp.					
12.	Saya merasa diabaikan oleh teman saat curhat di grup digital.					
13.	Teman-teman saya mendukung saya dalam kegiatan sekolah lewat grup.					
14.	Saya mendapat dorongan semangat dari teman di grup.					
15.	Saya merasa tidak mendapat dukungan dari teman di grup digital.					
16.	Saya terbiasa mendapatkan bantuan memahami pelajaran dari teman di grup.					
17.	Teman sebaya memberikan penjelasan saat saya bingung dengan tugas.					
18.	Saya merasa sulit mendapatkan bantuan belajar dari teman di grup.					
19.	Saya cenderung untuk mengikuti pendapat mayoritas teman di grup.					
20.	Saya mengubah pendapat saya karena tekanan dari grup.					
21.	Saya mengikuti keputusan kelompok meski saya kurang setuju.					
22.	Saya menyesuaikan cara bicara saya dengan gaya teman-teman di grup.					
23.	Saya suka mengubah sikap setelah membaca pandangan teman.					
24.	Saya merasa harus mengikuti pola pikir teman-teman agar diterima.					
25.	Saya mengikuti aturan tidak tertulis yang berlaku di grup kelas.					
26.	Saya mematuhi norma komunikasi di grup WhatsApp.					
27.	Saya melanggar aturan tidak tertulis karena merasa tidak penting.					

2) Skala Karakter Digital

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya menjaga sopan santun saat berdiskusi di grup WhatsApp.					
2.	Saya tidak menggunakan kata kasar atau menghina saat chatting.					
3.	Saya cenderung untuk menulis komentar dengan emosi di grup digital					
4.	Saya menghargai pendapat teman walaupun berbeda dari saya.					
5.	Saya tetap santun walau tidak setuju dengan teman di grup.					
6.	Saya menyindir teman secara halus saat berbeda pendapat.					
7.	Saya tidak menyindir atau mengejek teman di media digital.					
8.	Saya menghindari komentar negatif yang bisa menyakiti orang lain.					
9.	Saya membalas komentar negatif dengan nada tinggi.					
10.	Saya mengecek kebenaran berita sebelum membagikannya di grup.					
11.	Saya berhati-hati menyebarkan pesan yang belum tentu valid.					
12.	Saya langsung membagikan berita yang menurut saya menarik.					
13.	Saya tidak ikut menyebarkan informasi yang bisa menimbulkan keresahan.					
14.	Saya mencari sumber terpercaya sebelum membagikan tautan atau gambar.					
15.	Saya dalam beberapa kesempatan membagikan informasi tanpa memeriksa keasliannya.					
16.	Saya menghapus informasi yang ternyata salah setelah mengetahui faktanya.					
17.	Saya meminta maaf jika membagikan informasi yang tidak benar.					
18.	Saya membiarkan informasi yang salah tetap tersebar tanpa klarifikasi.					
19.	Saya tidak membalas komentar negatif dengan emosi.					
20.	Saya tetap bersikap tenang dalam percakapan panas di grup.					

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
21.	2Saya mudah tersinggung dalam diskusi digital.					
22.	Saya berusaha memahami kondisi teman sebelum merespons pesan.					
23.	Saya cenderung untuk mengabaikan pesan teman yang menurut saya sepele.					
24.	Saya menyimak dan merespons pesan teman dengan empati.					
25.	Saya tetap bersikap baik meskipun pendapat teman bertentangan dengan saya.					
26.	Saya marah jika teman tidak sepaham dengan saya dalam grup digital.					
27.	Saya menghormati pendapat yang bertentangan dengan pendapat saya.					





LAMPIRAN 3

Skoring Data Penelitian

PEER GROUP (X)																												TOTAL
NO	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20	X.21	X.22	X.23	X.24	X.25	X.26	X.27	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	102
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	94
6	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	94
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
8	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	78
9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	80
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
11	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	2	3	75
12	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	2	3	75
13	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	73
14	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	77
15	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	87
16	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	94
17	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	86
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101
19	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	93
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
21	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	95
22	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	90
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	92

PEER GROUP (X)																												TOTAL
NO	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20	X.21	X.22	X.23	X.24	X.25	X.26	X.27	
25	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	88
26	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	98
27	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	3	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	3	2	2	1	2	77
28	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	98
29	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	89
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	94
31	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	90
32	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	90
33	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79
34	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	93
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
37	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99
38	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	96
39	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	101
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	93
42	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	97
43	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	4	72
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	89
54	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	92
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	101
47	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	92
48	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	103
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
50	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	91
51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	98

PEER GROUP (X)																												TOTAL
NO	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20	X.21	X.22	X.23	X.24	X.25	X.26	X.27	
52	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	90
53	4	4	4	3	3	4	4	2	4	2	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	3	3	4	82
54	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	2	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	82
55	4	4	3	3	4	4	2	4	2	4	4	2	3	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4	79
56	3	4	4	3	3	4	2	1	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	4	2	4	1	4	3	73
57	3	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	4	4	1	4	4	80
58	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	3	3	2	4	2	4	2	2	1	4	4	85
59	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	3	4	3	93
60	3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	55
61	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	3	4	3	83
62	3	3	3	3	2	4	2	2	4	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	2	2	2	2	4	3	2	3	75
63	4	3	4	2	2	4	2	4	4	4	4	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2	4	2	4	4	3	78
64	3	3	1	1	2	4	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	1	2	4	1	4	3	59
65	4	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	1	3	1	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	80
66	3	4	1	3	4	4	2	4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	1	1	1	4	65
67	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	2	4	3	3	4	2	4	4	2	2	4	3	4	4	86
68	3	3	1	4	3	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	2	4	4	2	3	3	80
69	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	2	4	81
70	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	2	2	4	2	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	77
71	3	2	3	4	2	3	4	2	2	4	4	2	4	2	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	68
72	4	4	3	4	4	3	2	2	2	4	2	4	4	2	3	4	3	4	2	2	4	2	2	4	2	4	4	80
73	3	1	4	4	3	3	2	2	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	2	4	1	82
74	3	3	4	4	3	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	3	3	2	4	4	2	4	2	3	3	3	82
75	3	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	1	3	2	1	3	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	4	53
76	3	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	92
77	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	1	3	1	2	1	2	2	2	2	1	4	4	75
78	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	2	4	4	3	4	3	3	2	4	2	4	2	2	3	4	3	81

PEER GROUP (X)																												TOTAL
NO	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20	X.21	X.22	X.23	X.24	X.25	X.26	X.27	
79	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	91
80	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	2	2	2	2	2	2	1	4	4	81
81	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	60
82	2	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	61
83	3	3	4	4	3	4	2	4	2	4	1	2	4	1	4	3	3	3	4	2	2	2	4	2	3	4	3	77
84	3	2	3	3	3	3	2	1	2	4	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	2	2	4	4	1	1	4	65
85	3	4	3	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4	1	3	2	4	4	2	2	2	2	4	2	1	4	4	76
86	3	4	1	2	4	3	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4	58
87	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	95
88	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	88
89	4	3	1	4	3	3	4	1	4	4	4	4	4	1	3	2	3	3	2	1	1	1	1	1	4	4	3	70
90	3	2	1	1	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	69
91	3	3	4	3	3	2	2	2	4	2	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	2	2	4	2	2	1	2	74
92	3	4	3	3	4	2	4	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	4	69
93	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	95
94	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	3	92
95	4	3	4	4	3	4	2	4	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	3	4	3	89
96	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	90
97	4	3	1	2	4	4	4	1	1	4	1	2	2	4	4	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	4	4	64
98	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	4	1	4	3	4	4	2	2	2	2	4	2	1	4	3	80
99	4	4	1	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	4	1	4	3	74
100	3	3	4	4	2	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	2	2	2	4	4	3	3	81

Karakter Digital (Y)																											TOTAL	
NO	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Y.19	Y.20	Y.21	Y.22	Y.23	Y.24	Y.25	Y.26		Y.27
1	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	103
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	100
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	102
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
6	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	94
7	2	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	91
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
9	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	90
10	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
11	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	82
12	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	82
13	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	82
14	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	82
15	3	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	94
16	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
18	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	88
19	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	98
20	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	98
21	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	65
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106
23	3	4	2	1	4	1	2	3	2	1	1	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	53
24	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	94
25	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	88
26	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	99
27	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100

Karakter Digital (Y)																												TOTAL
NO	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Y.19	Y.20	Y.21	Y.22	Y.23	Y.24	Y.25	Y.26	Y.27	
28	3	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	96
29	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	103
30	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
31	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	84
32	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	101
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
34	3	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	91
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	104
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
39	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	82
40	3	3	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	70
41	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	88
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
43	3	4	2	4	4	3	4	2	2	3	4	3	2	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	86
5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
54	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	93
46	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	96
47	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	96
48	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	104
49	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	82
50	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	102
51	4	3	3	3	3	4	4	2	2	4	2	2	3	1	3	1	4	3	2	2	2	1	2	2	4	3	1	70
52	4	3	2	3	2	3	4	2	4	2	2	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	4	3	4	66
53	3	3	3	3	3	4	4	2	2	4	2	4	3	2	4	1	4	4	4	1	2	1	4	4	3	3	1	78
54	4	2	2	1	3	2	2	2	2	4	1	2	1	2	3	1	3	2	2	1	2	1	2	2	4	2	1	56

Karakter Digital (Y)																												TOTAL
NO	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Y.19	Y.20	Y.21	Y.22	Y.23	Y.24	Y.25	Y.26	Y.27	
55	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	1	2	2	1	2	4	2	4	65
56	4	3	3	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	1	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	70
57	4	3	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	1	3	1	2	1	2	1	2	1	4	3	4	65
58	4	3	3	3	2	3	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	2	1	2	1	2	1	4	3	4	72
59	4	3	3	4	2	3	4	2	2	2	2	2	4	3	4	1	4	2	4	1	2	2	4	2	4	3	4	77
60	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	4	2	2	3	4	69
61	4	3	3	4	2	3	2	2	2	2	4	2	4	1	4	3	4	3	4	1	2	2	4	2	4	3	4	78
62	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	1	93
63	4	4	3	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	4	2	4	1	1	2	2	2	4	4	4	74
64	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	68
65	3	3	2	3	2	3	4	2	2	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	69
66	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	4	69
67	4	3	4	3	2	3	4	2	4	2	2	2	3	1	4	1	4	1	2	1	2	1	2	2	4	3	4	70
68	3	1	2	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	2	1	3	1	2	51
69	4	3	3	3	1	4	2	2	2	4	2	2	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2	2	4	4	3	1	75
70	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	4	3	4	74
71	4	3	3	3	2	4	2	2	2	4	2	2	3	1	4	1	4	2	4	2	2	2	2	2	4	3	1	70
72	4	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	4	3	4	64
73	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	4	2	4	64
74	3	1	2	1	1	4	2	2	2	4	2	2	1	4	2	1	3	3	2	1	2	1	1	2	3	1	1	54
75	4	3	3	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	1	4	1	3	2	4	1	1	1	2	2	4	3	1	66
76	4	3	3	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	4	3	1	62
77	3	2	4	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	1	3	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	2	4	62
78	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	4	1	4	1	4	1	2	1	2	2	3	1	4	64
79	4	3	4	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	3	4	1	4	2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	71
80	4	3	4	1	3	4	4	2	2	2	2	4	1	2	3	1	3	3	2	2	2	1	4	2	4	3	2	70
81	4	3	3	3	1	4	2	4	2	2	2	2	3	2	3	1	4	1	2	2	1	1	2	1	4	3	4	66

Karakter Digital (Y)																												TOTAL
NO	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Y.19	Y.20	Y.21	Y.22	Y.23	Y.24	Y.25	Y.26	Y.27	
82	4	3	2	1	2	3	4	2	4	2	2	2	1	2	4	1	3	3	2	1	2	2	2	1	4	3	4	66
83	4	2	2	2	1	3	4	2	2	4	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	1	2	1	4	2	1	57
84	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	1	3	1	3	2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	63
85	4	4	3	3	1	4	2	4	2	4	4	2	3	1	4	1	4	1	4	2	2	2	4	4	4	4	1	78
86	3	1	3	2	3	4	4	1	4	4	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	56
87	3	2	2	4	1	3	2	2	2	2	4	2	4	1	3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	4	60
88	3	1	2	1	1	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	2	3	1	2	1	2	1	4	1	3	1	1	61
89	3	1	4	3	3	4	2	4	2	4	4	2	3	1	3	1	3	2	2	1	2	1	2	2	3	1	1	64
90	4	1	3	4	4	1	2	2	2	2	2	1	4	1	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	4	1	4	61
91	4	3	3	3	2	4	4	4	2	4	4	2	3	2	3	3	4	1	4	2	2	2	4	2	4	3	1	79
92	4	4	3	3	1	4	4	2	2	4	2	2	3	2	3	1	3	2	4	1	2	2	4	2	4	4	1	73
93	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	96
94	4	3	4	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2	2	2	4	2	4	3	4	75
95	3	3	2	1	2	4	2	2	2	4	2	2	1	2	4	1	3	3	4	1	2	2	1	1	3	3	1	61
96	3	4	2	3	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	4	4	69
97	4	2	2	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	1	4	1	2	2	4	2	1	82
98	4	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	1	4	2	2	2	4	2	4	3	4	72
99	4	4	3	3	2	4	2	1	2	2	2	2	3	1	4	2	4	3	2	2	2	2	2	1	4	4	4	71
100	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	1	2	1	4	1	3	1	2	2	2	1	2	2	3	3	4	61



LAMPIRAN 4

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR

Peer group (X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	27

Ket: Cronbach Alpha > 0,7 Berarti Reliabel (Ghozali, 2022)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X.1	85.11	156.907	.513	.909
X.2	85.09	156.830	.436	.910
X.3	85.26	150.659	.547	.908
X.4	85.13	154.276	.480	.909
X.5	85.08	156.862	.410	.910
X.6	84.98	157.373	.451	.910
X.7	85.41	152.123	.478	.909
X.8	85.53	150.757	.475	.909
X.9	85.30	152.697	.458	.909
X.10	85.03	155.686	.381	.910
X.11	85.27	151.128	.519	.908
X.12	85.31	150.034	.553	.907
X.13	85.37	155.508	.356	.911
X.14	85.58	146.327	.648	.905
X.15	85.01	155.646	.520	.909
X.16	85.54	148.089	.663	.905
X.17	85.18	154.816	.506	.909
X.18	85.25	153.280	.536	.908
X.19	85.56	152.451	.456	.909
X.20	85.65	147.098	.656	.905
X.21	85.52	147.141	.658	.905
X.22	85.48	147.767	.641	.906
X.23	85.35	150.674	.569	.907
X.24	85.35	150.109	.564	.907
X.25	85.56	146.491	.622	.906
X.26	85.34	157.156	.253	.913
X.27	85.10	159.162	.232	.912

Ket: koefisien korelasi > 0,3 Berarti Valid (Azwar, 2019)

Karakter Digital (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	27

Ket: Cronbach Alpha > 0,7 Berarti Reliabel (Ghozali, 2022)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	77.57	269.520	.250	.948
Y.2	78.12	257.379	.587	.945
Y.3	78.04	256.524	.662	.944
Y.4	78.14	255.677	.660	.944
Y.5	78.35	252.189	.604	.945
Y.6	77.76	264.932	.416	.947
Y.7	78.09	261.012	.429	.947
Y.8	78.40	252.242	.679	.944
Y.9	78.18	254.876	.608	.945
Y.10	78.13	258.680	.496	.946
Y.11	78.20	253.758	.638	.945
Y.12	78.41	250.204	.737	.943
Y.13	78.19	257.893	.577	.945
Y.14	78.61	245.917	.767	.943
Y.15	77.91	264.729	.384	.947
Y.16	78.63	241.710	.817	.942
Y.17	77.89	263.069	.444	.946
Y.18	78.44	247.966	.779	.943
Y.19	78.01	252.980	.671	.944
Y.20	78.60	241.495	.790	.943
Y.21	78.46	246.170	.842	.942
Y.22	78.80	240.505	.891	.941
Y.23	78.27	249.391	.742	.943
Y.24	78.51	245.828	.810	.942
Y.25	77.64	271.344	.117	.949
Y.26	78.22	256.699	.608	.945
Y.27	78.15	262.816	.259	.950

Ket: koefisien korelasi > 0,3 Berarti Valid (Azwar, 2019)

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Peer group	Karakter Digital
N		100	100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.85	70.92
	Std. Deviation	12.361	16.005
Most Extreme Differences	Absolute	.092	.131
	Positive	.071	.131
	Negative	-.092	-.105
Test Statistic		.092	.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.038 ^c	.000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.351	.058

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Ket: nilai sig pada kolom Exact Sig > 0,05 Berarti Normal (Sugiyono, 2022)

HASIL UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Karakter Digital * Peer group	Between Groups	(Combined)	13167.260	38	346.507	1.734	.027
		Linearity	7530.280	1	7530.280	37.676	.000
		Deviation from Linearity	5636.980	37	152.351	.762	.811
	Within Groups		12192.100	61	199.870		
	Total		25359.360	99			

Ket: nilai sig pada kolom Deviation from Linearity > 0,05 Berarti Memiliki Hubungan Linier (Sugiyono, 2022)

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Karakter Digital * Peer group	.545	.297	.721	.519

Uji HIPOTESIS-HASIL UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.170	9.077		1.451	.150
	Peer group	.706	.110	.545	6.434	.000

a. Dependent Variable: Karakter Digital

Ket: Peer group akan meningkatkan karakter digital sebesar 0,706 satuan atau sebesar 70,6%

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	49.86	83.73	70.92	8.721	100
Residual	-38.726	29.913	.000	13.420	100
Std. Predicted Value	-2.415	1.468	.000	1.000	100
Std. Residual	-2.871	2.218	.000	.995	100

a. Dependent Variable: Karakter Digital

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7530.280	1	7530.280	41.391	.000 ^b
	Residual	17829.080	98	181.929		
	Total	25359.360	99			

a. Dependent Variable: Karakter Digital

b. Predictors: (Constant), Peer group

Ket: F sebesar 41,391 dan sig 0,000 < 0,05 berarti terdapat pengaruh positif antara peer group terhadap karakter digital

ANALISIS KORELASI R *PRODUCT MOMENT*

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.545 ^a	.297	.290	13.488	.297	41.391	1	98	.000

a. Predictors: (Constant), *Peer group*

b. Dependent Variable: Karakter Digital

Ket: Koefisien determinan (r^2) relasi diantara variabel *peer group* (X) serta variabel karakter digital (Y) yaitu $r^2 = 0,297$. Yang mana *peer group* memberi sumbangsih kepada karakter digital sebesar 29,7% dan sisanya 70,3% dipengaruhi factor lain di luar penelitian ini.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Peer group</i>	100	52	100	81.85	12.361
Karakter Digital	100	43	96	70.92	16.005
Valid N (listwise)	100				

LAMPIRAN 5





Nomor : 2112/FPSI/01.10/VI/2025

18 Juni 2025

Lampiran : -

Hal : Penelitian

Yth. Bapak/Ibu

Kepala Sekolah

SMA Negeri 1 Tanjung Balai

di -

Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan pengambilan data penelitian di lingkungan **SMA Negeri 1 Tanjung Balai** sebagai bagian dari penyusunan tugas akhir. Adapun data diri mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Nama : Nora Salima Septiani

Nomor Pokok Mahasiswa : 218600219

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Mahasiswa tersebut akan melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengaruh Peer Group terhadap Karakter Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai**" Kegiatan pengumpulan data akan berlangsung di **SMA Negeri 1 Tanjung Balai**. Penelitian ini bersifat akademik dan ditujukan untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penelitian mahasiswa tersebut dibimbing oleh Ibu **Dr. Salamiah Sari Dewi, S.Psi, M.Psi**.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami sangat mengharapkan dukungan Bapak/Ibu dalam memfasilitasi proses pengambilan data yang diperlukan. Selain itu, apabila proses penelitian telah selesai, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan **Surat Keterangan** yang menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

A.n Dekan,

(Wakil Bidang Penjamin Mutu Akademik
& Gugus Jaminan Mutu

Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI

Jln. Letjen MT. Haryono No. 10 Kel. Karya Kec. Tanjungbalai Selatan Kota Tanjungbalai 21314
Telp. - Email: smn1tanjungbalai1958@gmail.com NPSN : 10212024

SURAT KETERANGAN
Nomor : 09 / 727 / SMAN.01 TB / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Tanjungbalai Kelurahan Karya Kecamatan Tanjungbalai Selatan Kota Tanjungbalai Provinsi Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

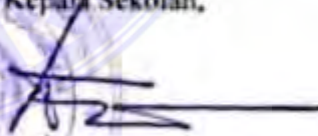
Nama : NORA SALIMA SEPTIANI
NIM : 218600219
Program Studi : SI / Psikologi Universitas Medan Area

diberikan izin dan benar telah melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi di SMA Negeri 1 Tanjungbalai pada tanggal 20 – 26 Juni 2025 dengan Judul Skripsi : **"Pengaruh *Peer Group* Terhadap Karakter Digital Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjungbalai"**

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tanjungbalai, 26 Juni 2025

Kepala Sekolah,


DEDDI ANSHARI, S.Pd, M.Si
NIP.19730519 199903 1 004