



PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP ORIENTASI BUDAYA POLITIK SISWA DI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Fitra Endi Fernanda¹, Roy Kembar Habibi²
Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung, Indonesia¹
Universitas Lampung, Lampung, Indonesia²
E-mail: fitrafernanda37@gmail.com & royhabibie@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik terhadap pembentukan orientasi budaya politik siswa sekolah menengah atas. Desain dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian korelasional. Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi dengan teknik *proportional purposive sampling* yaitu sebanyak 347 siswa. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik terhadap orientasi budaya politik. Hal ini ditunjukkan dari hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai t-hitung > t-tabel dengan nilai $6,398 > 1,6944$ dan $\text{sig.} < 0,05$ dengan nilai $0,000 < 0,05$.

Kata kunci; *gadget*, media, komunikasi politik, orientasi budaya politik, siswa.

Effects of the use of gadgets on students' political culture orientation in East Lampung Regency

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of utilization of gadget as political communication towards the political culture orientation of students in senior high school. The design in this study is descriptive research using a quantitative approach and using correlational research. The sample in this study was taken from the population with a proportional purposive sampling technique that was as many as 347 students. The results in this study indicate that there is a positive and significant influence between the utilization of gadget as political communication towards. This is indicated by the t-count values is $6,398 > t\text{-table}$ ($6,398 > 1,649$) and a significance value $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Key words; *gadget; media; political communication; political culture orientation; students.*

PENDAHULUAN

Negara demokrasi merupakan sebuah negara yang mengutamakan terpenuhinya hak dan kewajiban warga negaranya, baik dalam kehidupan sosial maupun publik. Untuk memberikan pondasi demokrasi sebagai dasar dalam menjalankan aktifitasnya dengan baik maka Negara harus menyelenggarakan

pendidikan dan memberikan informasi yang memadai.

Informasi merupakan sebuah senjata yang dapat mempertajam pemahaman demokrasi pada setiap warga negara, dengan tersedianya informasi seorang individu mampu memahami secara baik hak dan kewajiban yang harus dijalankannya dalam mekanisme kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal tersebut

dibutuhkan untuk menjaga iklim demokrasi, dan budaya politik yang terbangun dalam sebuah negara. Budaya politik menjadi hal yang penting di masyarakat karena mampu untuk membentuk persepsi politik suatu rezim (Akwei et al, 2020: 1169). Dengan semakin majunya jaman yang telah memasuki era pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi memungkinkan setiap individu mengakses informasi secara luas dan cepat hanya melalui alat yang biasa disebut *gadget*.

Gadget telah menjadi sebuah kebutuhan primer bagi manusia modern, karena *gadget* mampu menyediakan berbagai kebutuhan yang diperlukan melalui berbagai fitur dan aplikasi yang ada di dalamnya. Saat ini yang terbaru adalah *gadget* digital yang memiliki jaringan, seperti tablet, *netbook*, ponsel, pemutar music, pemutar media, *e-reader*, kamera, dan perangkat game menjadi pribadi, seluler dan di tersebar mana- mana (Merrin, 2014: 3). Melalui jaringan internet dan berbagai fitur yang tersedia di dalam *gadget* setiap individu dapat berkomunikasi, berdiskusi dan mencari informasi secara efisien. *Gadget* menjadi sebuah media informasi yang praktis dan efisien. *Gadget* telah menjadi alat yang digandrungi oleh setiap individu dalam era modern, hal ini terbukti dengan semakin meningkatnya aktifitas penggunaan *gadget* dalam kehidupan setiap individu. Pada survey yang dilakukan oleh (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), 2017). Saat ini di era modern, *gadget* sebagai alat komunikasi modern telah menjadi kebutuhan penting bagi manusia mulai dari usia remaja bahkan orang tua. Pengguna internet di kalangan remaja cukup banyak di Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada hasil survey APJII (2017) yang menunjukkan komposisi pengguna internet usia remaja antara 13-18 tahun sebesar 16, 68 persen dari total pengguna internet di Indonesia sebanyak 262 juta jiwa. Penggunaan *gadget* oleh kalangan remaja pada usia 13-18 tahun yang rata-rata masih berstatus Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) melalui akses informasi

yang begitu mudah diakses akan mempengaruhi sikap dan perilaku mereka sehari-hari. Yang menjadi permasalahan, kemudahan akses informasi ini juga membawa dampak negatif antara lain penyebaran berita *hoax*. Dari hasil survey yang dilakukan Mastel (Masyarakat Telematika Indonesia) tahun 2017, terdapat permasalahan terjadi dalam penggunaan *gadget* yaitu menyebarnya berita yang tidak sesuai kenyataannya *hoax*. Penyebaran berita *hoax* paling banyak melalui media sosial sebesar 92,40 % dan aplikasi chatting sebesar 62,80% dan konten berita *hoax* paling besar adalah berkaitan dengan sosial politik sebesar 91,80 % dan tentang isu sara sebesar 88,60 % (Mastel, 2017).

Penyebaran berita *hoax* tentang politik, tentunya akan mempengaruhi sikap seseorang terhadap politik. Remaja sebagai pemilih pemula, akan mudah terpengaruh dengan berita *hoax* yang yang mereka dapat jika tidak dibekali dengan pendidikan politik. Apalagi menjelang tahun politik, penyebaran berita *hoax* semakin marak yang akan mengakibatkan perpecaha dan instabilitas politik. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* selain menjadi sarana dalam komunikasi politik khususnya di kalangan remaja yang masih duduk di bangku sekolah perlu dibekali dengan pendidikan politik agar tidak mudah terpengaruh dengan penyebaran berita politik yang tidak akurat yang dikhawatirkan akan membuat sikap negatif siswa terhadap politik. Untuk mengetahui bagaimana sikap dan tindakan warga negara khususnya siswa sebagai pemilih pemula, menurut Kweit dan Kweit dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu melalui sosialisasi politik atau pendidikan politik dan budaya politik (Kweit dan Kweit, 1986:91). Sikap politik seseorang dapat dipengaruhi oleh bagaimana proses sosialisasi politik atau pendidikan politiknya, karena pendidikan politik merupakan proses seseorang dalam mencari pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman tentang politik.

Pendidikan politik bagi siswa di sekolah secara formal dan informal dilakukan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara formal dan secara informal melalui organisasi siswa atau kegiatan ekstrakurikuler seperti Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), Majelis Perwakilan Kelas (MPK) dan melalui kegiatan Pramuka atau ekstrakurikuler lainnya. Saat ini budaya politik telah dieksplorasi dalam berbagai pengaturan di seluruh dunia, yang memungkinkan diterapkan di kelas (Pharris & Natale, 2019: 11). Sosialisasi politik selain melalui kegiatan sekolah, siswa juga dapat memperoleh informasi politik dengan mudah melalui penggunaan *gadget*. Informasi yang positif mengenai sistem politik akan memberikan kepercayaan, kepekaan dan kesadaran warga negara untuk ikut berpartisipasi aktif dalam politik. *Gadget* sebagai salah satu perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang bermanfaat dalam memberikan kemudahan dalam akses informasi, juga bermanfaat bagi pemerintah karena membantu pemerintah dalam pelayanan transparan kepada masyarakat (Williams & Sawyer, 2011: 10).

Gadget sebagai salah satu media komunikasi politik, menurut Rakhmat (2011: 196) mampu mempengaruhi sikap dan perilaku para pemilih dalam kegiatan pemilihan umum. Sebagai contoh, melalui komunikasi menggunakan *gadget* mampu mengumpulkan pendukung kandidat tertentu dan mampu memperkenalkan calon kandidat dengan mudah dan cepat. Melalui pengetahuan ini, akan mempengaruhi sikap penerima informasi seperti suka atau tidak suka, percaya atau tidak percaya terhadap kandidat yang diperkenalkan. Melalui sikap politik seseorang, akan mempengaruhi perilaku khususnya perilaku dalam politik.

Dari berbagai pemaparan di atas, dapat diasumsikan bahwa *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi politik dan akan berpengaruh kepada pembentukan sikap masyarakat khususnya siswa atau kalangan remaja sebagai pemilih pemula. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* yang marak saat ini akan berpengaruh dalam pembentukan sikap politik seseorang. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran baru untuk memperkaya keilmuan politik dan untuk memberikan bahan pertimbangan dalam pembuatan kebijakan khususnya dalam penggunaan *gadget*.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasional. Penggunaan pendekatan kuantitatif didasarkan pada jenis data yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu data statistik dan numerik, karena penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk menganalisis fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat dengan menggunakan data numerik. Kemudian jenis penelitian korelasional merupakan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana variasi dalam satu faktor dapat sesuai dengan variasi dalam faktor lain, yang didasarkan pada koefisien korelasi (Isaac, 1981: 49).

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Bulan Maret sampai Mei 2019. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah sekolah menengah atas se-Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung, dengan jumlah sampel sebanyak 336 dan persebaran sampel pada 15 SMA negeri di Kabupaten Lampung Timur.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SMA Negeri di Kabupaten Lampung Timur yang berjumlah 10.525 dan tersebar pada 20 sekolah.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *purposive proportional random sampling*. Teknik ini digunakan apabila

pengambilan sampel dilakukan dengan kriteria tertentu. Kriteria dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah siswa SMA yang telah memiliki hak pilih dalam pemilu, yaitu siswa yang sudah berumur 17 tahun.

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 336 siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur yang berasal dari 15 SMA Negeri di Lampung Timur dari keseluruhan SMA Negeri yang berjumlah 20. Pembatasan persebaran sampel tersebut dilakukan peneliti berdasarkan prinsip *area sampling*, sehingga peneliti menentukan persebaran sekolah yang digunakan untuk sampel dengan melihat letak geografis sekolah.

Prosedur

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas *gadget* sebagai media komunikasi politik dan orientasi budaya politik siswa sebagai variabel terikat. Yang dimaksud *gadget* sebagai media komunikasi politik di sini adalah perangkat elektronik dengan fungsi praktis yang digunakan sebagai media komunikasi dan informasi politik. *Gadget* sebagai media komunikasi politik diukur berdasarkan intensitas penggunaan *gadget*, jenis penggunaan *gadget*, komunikator politik, pesan-pesan politik, penggunaan bahasa dan media komunikasi politik. Sedangkan yang dimaksud orientasi budaya politik merupakan suatu orientasi yang mendasari warga negara terhadap sistem politik. Orientasi budaya politik diukur berdasarkan orientasi kognitif, afektif dan evaluatif.

Penelitian ini dimulai dengan pembuatan instrumen penelitian. Instrumen penelitian melalui uji validitas dan reliabilitas agar dapat digunakan dalam pengambilan data penelitian. Data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif dan melalui uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji Heteroskedastisitas. Setelah lulus dalam uji prasyarat dilakukan uji hipotesis melalui analisis regresi sederhana.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Instrumen yang digunakan berupa angket yang mengacu pada materi, intensitas dan jenis aktivitas penggunaan *gadget* dan orientasi budaya politik yang terdiri dari orientasi kognitif, afektif dan evaluatif. Untuk uji instrument, dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus Pearson (*product moment*) dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*. Dari hasil uji validitas instrument pada variabel *gadget* sebagai media komunikasi politik yang diujikan kepada 60 responden dengan taraf signifikan 5 %, maka diperoleh perhitungan dari 65 pertanyaan sebanyak 5 item pertanyaan dinyatakan tidak valid dan sebanyak 60 item pertanyaan dinyatakan valid. Dari hasil uji reliabilitas, dinyatakan bahwa ada 60 item pertanyaan dengan nilai Alfa Cronbach sebesar 0,971. Karena nilai Alfa Cronbach sebesar 0,971 > 0,60 maka dapat dinyatakan 60 item pertanyaan angket *gadget* sebagai media komunikasi politik adalah reliabel atau konsisten. Untuk variabel orientasi. Sedangkan untuk variabel orientasi budaya politik, dari hasil uji validitas instrumen didapatkan dari 28 item pertanyaan sebanyak 3 item dinyatakan tidak valid dan sebanyak 25 item pernyataan dinyatakan valid. Untuk uji reliabilitas pada variabel orientasi budaya politik, ada 25 item pertanyaan dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,926. Karena nilai *Cronbach's Alpha* 0,926 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa 25 item pertanyaan angket untuk variabel orientasi budaya politik adalah reliabel atau konsisten.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan antara lain analisis deskriptif, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis dengan analisis regresi sederhana dengan bantuan SPSS 25.0. Karakteristik responden dalam penelitian diklasifikasikan menurut usia, jenis kelamin, asal

sekolah, dan kareakteristik berdasarkan penggunaan *gadget*. Untuk mengukur tingkat penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik dikategorikan ke dalam skala tinggi, sedang dan rendah dihitung dari skor jawaban per item. Sedangkan, untuk mengukur orientasi budaya politik, dihitung dari skor jawaban per item setiap responden kemudian dikategorikan ke dalam sala tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui kategori tingkat penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik dan orientasi budaya politik, data yang mula-mula berupa skor diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Menurut Azwar (2010: 109), untuk menentukan kategori skor komponen-komponen digunakan norma sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Skor ke Kategori

Skor	Katego ri
$x \geq (M_i + 1,0 * SD_i)$	Tinggi
$(M_i - 1,0 * SD_i) < x \leq (M_i + 1,0 * SD_i)$	Sedang
$x \leq (M_i - 1,0 * SD_i)$	Rendah

(Sumber: Azwar, 2010:109)

Kriteria penilaian pada tingkat penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik diukur dari 60 item pertanyaan dan orientasi budaya politik diukur dari 25 item yang masing-masing item pertanyaan/pernyataan mempunyai 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4.

Untuk mengetahui apakah distribusi data antara setiap variabel normal atau tidak, dilakukan uji normalitas dilakukan menggunakan teknik *One Sample Kolmogrov- Sminov test* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS 25.0. Jika nilai *Asymp. Sig(2-tailed) > 0,05*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data yang akan diujikan memenuhi prasyarat bahwa data terdistribusi secara normal. Kemudian untuk mengetahui apakah variabel X dan variabel Y terdapat hubungan yang linier atau tidak secara signifikan, dilakukan uji linieritas dengan

bantuan SPSS 25.0 menggunakan *test for linearity*.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dengan untuk mengukur pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik terhadap orinetasi budaya politik siswa.. Regresi sederhana dilakukan dengan persamaan sebagai berikut (Hartono, 2015:160).

$$Y=a+bX$$

Dimana:

Y = variabel dependen

X = variabel independen

a = konstanta regresi

b = intersep atau kemiringan garis regresi

Selanjutnya untuk mengetahui apakah model regresi variabel independen (*gadget* sebagai media komunikasi politik) secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen (literasi kewargaan dan orientasi budaya politik) (Priyatno, 2009: 85). T hitung dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-k-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

R = Koefisien korelasi parsial

K = Jumlah Variabel Independen

N = Jumlah data atau kasus

Untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikatnya dilakukan analisis determinasi (Ghozali, 2012: 97). Nilai koefisien determinasi terdiri dari nol atau satu. Jika nilai R^2 kecil maka dapat diartikan bahwa variabel bebas (penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik) dalam menjelaskan variabel terikat (orientasi budaya politik sangatlah terbatas, dan sebaliknya jika nilai koefisien determinasi mendekati satu dapat diartikan bahwa variabel bebas (penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politkk dapat memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan dalam memprediksi variabel terikatnya (orientasi budaya politik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dibedakan berdasarkan usia dan jenis kelamin. Karakteristik responden dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Responden

No.	Keterangan	Jumlah	Persentase
1. Usia			
	17 tahun	317	91,4 %
	18 tahun	25	7,2 %
	19 tahun	4	1,2 %
	20 tahun	1	0,3 %
	Total	347	100 %
2. Jenis kelamin			
	Laki-laki	163	49%
	Perempuan	172	51%
	Total	347	100%

(Sumber: Data primer diolah, 2019)

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa mayoritas usia responden adalah pada usia 17 tahun sebanyak 317 siswa atau 91,4 %. Sedangkan jenis kelamin responden hampir seimbang yaitu laki laki sebanyak 49 % dan perempuan sebanyak 51 %.

Untuk karakteristik penggunaan *gadget* dibedakan berdasarkan jenis *gadget* yang digunakan. Ada beberapa macam jenis *gadget* yang digunakan oleh responden yaitu terdiri dari *smartphone* (telepon pintar), *tablet*, laptop, dan komputer. Frekuensi penggunaan beberapa jenis *gadget* dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Frekuensi Jenis-jenis Gadget yang Digunakan Responden

No	Jenis Gadget	Persentase Kumulatif
1	Smartphone	99,1%
2	Tablet	8,4
3	Laptop	27,4
4	Komputer	7,5

(Sumber: Data primer diolah, 2019)

Penggunaan Gadget sebagai Media Komunikasi Politik

Variabel penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik diukur dengan 60 pernyataan.

Skor yang digunakan dalam angket ini menggunakan 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4.. Berdasarkan hasil analisis data penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik, menunjukkan bahwa skor total tertinggi mencapai 210 dan skor terendah yaitu 162. Selain itu juga didapatkan nilai *mean* sebesar 184,2, *median* 184 dan *modus* 182 serta SDi sebesar 9,7. Hal ini menunjukkan bahwa skor maksimum yang terjadi pada skor penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik adalah 210 yang nilainya jauh di atas nilai rata-rata ideal. Untuk standar deviasi sebesar 9,7 menunjukkan bahwa fluktuasi dari penilaian responden terhadap penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik adalah ± 347 observasi yang diamati.

Untuk mengetahui kecenderungan atau tinggi rendahnya skor variabel penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik, dihitung dengan nilai rata-rata ideal dan standar deviasi ideal. Nilai rata-rata ideal variabel penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik sebesar 150 dan standar deviasi sebesar 30 sehingga dapat diketahui perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Mean} + 1 \text{ SDi} = 150 + 30 = 180$$

$$\text{Mean} - 1 \text{ SDi} = 150 - 30 = 120$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui kecenderungan skor penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik dalam tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Penggunaan Gadget sebagai Media Komunikasi Politik

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	$X \geq 180$	Tinggi	237	68,3 %
2.	$120 \leq X < 180$	Sedang	110	31,7 %
3.	$X < 120$	Rendah	-	-
4.	Total		347	100 %

(Sumber : Data primer diolah, 2019)

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa secara umum skor penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik berada pada kategori

tinggi yang diperoleh berdasarkan analisis perhitungan nilai rata-rata penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik sebesar 184,2. Sebanyak 237 (68,3 %) responden berada dalam kategori kelompok tinggi dan sebanyak 100 (31,7 %) responden berada dalam kategori kelompok **sedang**. Sedangkan tidak ada responden yang berada dalam kategori kelompok rendah dan sangat rendah.

Orientasi Budaya Politik

Variabel orientasi budaya politik diukur dengan 25 pernyataan. Skor yang digunakan dalam angket ini menggunakan 4 alternatif jawaban dengan rentang jawaban 1-4. Berdasarkan hasil analisis data orientasi budaya politik, menunjukkan bahwa skor total tertinggi mencapai 97 dan skor terendah yaitu 67. Selain itu juga didapatkan nilai *mean* sebesar 82,41, *median* 83 dan *modus* 84 serta SDi sebesar 6,256. Hal ini menunjukkan bahwa skor maksimum yang terjadi pada skor orientasi budaya politik adalah 97 yang nilainya jauh di atas nilai rata-rata ideal. Untuk standar deviasi sebesar 6,256 menunjukkan bahwa fluktuasi dari penilaian responden terhadap orientasi budaya politik adalah $\pm 6,256$ dari 347 observasi yang diamati. Selanjutnya distribusi frekuensi skor orientasi budaya politik dapat dilihat dalam tabel 5. Mayoritas skor jawaban responden tentang orientasi budaya politik pada interval 79-84 yaitu sebesar 31,4 %.

Untuk mengetahui kecenderungan atau tinggi rendahnya skor variabel orientasi budaya politik dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pengkategorian ini dihitung dengan nilai rata-rata ideal (*Mi*) dan standar deviasi ideal (*SDi*). Nilai rata-rata ideal variabel orientasi budaya politik sebesar 62,5 dan standar deviasi sebesar 12,5 sehingga dapat diketahui perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Mean} + 1 \text{ SDi} = 62,5 + 1. 12,5 = 75$$

$$\text{Mean} - 1 \text{ SDi} = 62,5 - 1. 12,5 = 50$$

Nilai rata-rata ideal variabel orientasi budaya politik sebesar 62,5 dan standar deviasi sebesar 12,5 sehingga dapat diketahui

perhitungan sebagai berikut. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui kecenderungan skor orientasi budaya politik dalam tabel 5. Dapat diketahui bahwa secara umum skor orientasi budaya politik berada pada kategori **tinggi** yang diperoleh berdasarkan analisis perhitungan nilai rata-rata orientasi budaya politik 82,41. Sebanyak 308 (88,8 %) responden berada dalam kategori kelompok tinggi yang digolongkan dalam kelompok orientasi budaya politik partisipan dan sebanyak 39 (11,2 %) responden berada dalam kategori kelompok sedang yang digolongkan dalam kelompok orientasi budaya politik subjek. Sedangkan tidak ada responden yang berada dalam kategori rendah atau kelompok orientasi budaya politik parokial.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Orientasi Budaya Politik

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	$X \geq 75$	Tinggi	308	88,8 %
2.	$50 < X \leq 75$	Sedang	39	11,2 %
3.	$X \leq 50$	Rendah	-	-
Total			347	100 %

(Sumber : Data primer diolah, 2019)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang akan diujikan terdistribusi secara normal atau tidak, data yang terdistribusi normal merupakan prasyarat untuk dilakukannya analisis regresi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan *SPSS 25.0*. dengan taraf signifikansi 0,05. Pengukuran untuk menentukan apakah data normal atau tidak dengan menggunakan kriteria nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)* dibandingkan dengan nilai *alpha* yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 5 %. Sehingga dapat diasumsikan bahwa jika nilai *Asymp. Sig(2-tailed) > 0,05*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data yang akan diujikan memenuhi prasyarat bahwa data terdistribusi secara normal.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-*

Smirnov dengan *SPSS 25.0* seperti tabel diatas dapat disimpulkan bahwa distribusi data X dan Y1 adalah normal karena karena nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah dua variabel dalam penelitian yaitu variabel X dan Y terdapat hubungan yang linier atau tidak secara signifikan dilakukan uji linieritas dengan *SPSS 25.0* menggunakan *test for linearity*. Dengan ketentuan apabila nilai *deviation from linearity sig.* $> 0,05$, maka ada hubungan yang linier secara signifikan diantara kedua variabel. Begitu juga berlaku ketentuan sebaliknya apabila nilai *deviation from linearity sig.* $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linier secara signifikan diantara kedua variabel. Kriteria kedua untuk mengetahui linearitas adalah dengan membandingkan F hitung dan F tabel. Dengan ketentuan apabila nilai F hitung $< F$ tabel, maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara dua variabel. Begitu juga berlaku ketentuan sebaliknya apabila nilai F hitung $< F$ tabel, maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara dua variabel.

Berdasarkan pengujian linieritas seperti pada tabel diatas ditemukan bahwa ada linearitas antara X dan Y, dikarenakan output yang diperoleh dari nilai *deviation from linearity sig.* adalah 0,654 yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linearitas yang signifikan antara variable X dan Y. Sedangkan untuk perbandingan antara F hitung dan F table diperoleh output nilai F hitung 0,902 dan nilai F tabel dari (46 ; 299) adalah 1,43, Karena nilai F hitung $<$ dari F tabel maka dapat disimpulkan terjadi linieritas secara signifikan antara variabel X dan Y.

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik regresi, perlu uji heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas menjadi prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan uji hipotesis. Apabila uji heteroskedastisitas tidak terpenuhi maka data yang diperoleh tidak valid untuk digunakan. Ketentuan dalam menentukan apakah terjadi

gejala heteroskedastisitas dalam variabel penelitian adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Glejser dengan *SPSS 25.0* untuk mengukur apakah terjadi gejala heteroskedastisitas atau tidak pada variabel penelitian.

Berdasarkan di atas diperoleh output bahwa nilai signifikansi variabel X (penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik) adalah 0,539, artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas antara variabel X dan Y.

Untuk mengetahui adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik terhadap orientasi budaya politik siswa, maka dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linier sederhana Hipotesis pertama menyatakan bahwa “Penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh terhadap orientasi budaya politik siswa SMA”. Hipotesis diuji menggunakan analisis regresi sederhana dengan menggunakan *spss 25.0*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh rangkuman output seperti pada tabel 6. Dengan bantuan program Statistik (*SPSS*) *for windows 25* diperoleh rangkuman hasil analisis regresi linier sederhana dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Variabel	Koefisien Regresi (B)	T hitung	Sig. t	Keterangan
Konstanta	43,909	7,287	0,00 0	
Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	0,209	6,398	0,00 0	Signifikan
<i>R Square</i>	0,106			

(Sumber: Data primer diolah, 2019)

Dari tabel 6 diperoleh output yang menunjukkan nilai koefisien regresi konstanta untuk variabel penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik adalah 43,909, sedangkan nilai dari koefisien regresi penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik adalah 0,209. Dengan demikian dapat dibuat sebuah persamaan regresi linier yang mengacu pada data diatas dengan rumus $Y = a + b1.X_1$, sebagai berikut.

$$Y = 43,909 + 0,209.X_1$$

Dimana: Y adalah orientasi budaya politik, dan X_1 adalah skor penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik.

Nilai koefisien regresi konstanta sebesar 43,909, yang memiliki arti bahwa orientasi budaya politik akan memiliki nilai sebesar 43,909 jika penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik sama dengan nol, hal ini menunjukkan bahwa orientasi budaya politik siswa menurun apabila tidak ada penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik. Dari koefisien regresi variabel penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik yang menunjukkan angka sebesar 0,209, memiliki arti bahwa setiap penambahan satu poin pada variabel penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik, maka akan meningkatkan orientasi budaya politik siswa sebesar 0,209 kali. Dari output yang telah dihasilkan menunjukkan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,000, nilai ini jauh lebih kecil apabila dibandingkan dengan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik terhadap orientasi budaya politik siswa adalah signifikan.

Dari persamaan diatas dapat diinterpretasikan bahwa koefisien regresi variabel penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik (X_1) memiliki tanda positif dengan nilai sebesar 0,209, hal ini mengandung implikasi bahwa variabel penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik searah dengan variabel orientasi budaya politik, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel penggunaan gadget

sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh positif terhadap orientasi budaya politik yang dimiliki siswa SMA.

Peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-T untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Dalam Uji-T dapat diketahui apakah variabel bebas (penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik) memiliki pengaruh nyata pada variabel terikat (orientasi budaya politik siswa). Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil output t-hitung adalah sebesar 6,398 pada tingkat sig. 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 6,398 pada probabilitas 0,05 (95%) dengan nilai df sebanyak 347 diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,6944.

Pengujian menggunakan uji-T dilakukan dengan ketentuan bahwa jika t-hitung > t-tabel dan sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika t-hitung < t-tabel dan sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai t-hitung > t-tabel dengan nilai 6,398 > 1,6944 dan sig. < 0,05 dengan nilai 0,000 < 0,05. Dari persamaan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pengujian selanjutnya adalah untuk mengetahui kontribusi dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan melihat koefisien determinasi R^2 . Berdasarkan output di atas diketahui bahwa koefisien determinasi R^2 sebesar 0,106. Hal ini menunjukkan bahwa 10,6% variansi pada variabel (terikat orientasi budaya politik) dapat dijelaskan oleh variabel terikat (penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik), sedangkan sisanya 89,4% dipengaruhi oleh variabel yang tidak dijelaskan dalam model ini. Dengan demikian hipotesis kedua yang menyatakan “penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh terhadap orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur” diterima.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada variabel penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik menunjukkan bahwa

responden berada pada level tinggi dalam penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik. Sedangkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa budaya politik yang dimiliki siswa berada pada kategori tinggi yang menandakan bahwa siswa berada pada level budaya politik partisipan. Untuk menentukan pengaruh diantara kedua variabel ini dilakukan pengujian melalui uji regresi sederhana. Dalam pengujian regresi sederhana antara variabel *gadget* sebagai media komunikasi politik dan budaya politik ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik dan orientasi budaya politik siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh yang positif terhadap budaya politik yang dimiliki oleh siswa. Hal ini membuktikan bahwa teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini adalah penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik dibutuhkan dalam proses sosialisasi maupun komunikasi politik kepada remaja pada usia pemilih pemula. *Gadget* terbukti efektif untuk membawa budaya politik politik pemilih pemula pada kategori partisipan, untuk masuk pada kategori tersebut seorang pemilih pemula harus memiliki kecakapan dalam tiga aspek yaitu, orientasi kognitif, orientasi afektif dan orientasi evaluatif terhadap sistem dan dunia perpolitikan di Indonesia.

Menurut Arifin, (2011 : 157) penggunaan media dalam proses komunikasi politik dan bentuk aplikasi komunikasi politik seperti retorika, agitasi, propaganda, kampanye politik tidak secara langsung berdampak pada perilaku politik warganegara namun hal itu akan cenderung mempengaruhi warga negara dalam mengorganisasikan citra politik seperti cara pandang, persepektif serta penilaian warga negara terhadap partai politik atau kandidat dalam proses pemilihan. Babadac (2016 : 11-12) dalam penelitiannya menegaskan asumsi bahwa

remaja mudah dipengaruhi oleh media serta pengaruh dari teman sebaya, saat mereka mulai tertarik dengan dunia perpolitikan, dan menginginkan berbagai informasi yang memadai tentang berbagai peristiwa, kebijakan dan kegiatan politik. Internet memberikan akses kepada setiap orang untuk memberikan informasi yang tidak terbatas yang dapat digunakan sebagai bahan dan acuan mereka dalam bertindak.

Gadget menjadi sebuah media yang menghubungkan antara pemerintah dan warga negara tanpa harus bertatap muka, melalui *gadget* warga negara dapat menyampaikan protes atau respon terhadap kebijakan yang diambil oleh pemerintah. Sehingga proses penyampaian aspirasi rakyat dapat dilakukan melalui mekanisme digital. Menurut Sasaki (2016 : 16-17) dalam politik ada ketidakseimbangan antara yang berpendidikan dan yang kurang terdidik menyebabkan sebagian individu dengan tingkat pendidikan yang lebih luas lebih banyak memiliki kemampuan untuk mempengaruhi proses politik dibandingkan dengan yang tidak memiliki tingkat pendidikan yang baik. *Gadget* membuktikan bahwa sebagai sebuah teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan efek yang positif terhadap berbagai kalangan masyarakat baik yang berpendidikan ataupun yang kurang berpendidikan dengan berbagai kecanggihan di dalamnya. *Gadget* sebagai media komunikasi politik antara rakyat dan pemerintah memiliki peran yang sangat signifikan dalam peningkatan budaya politik pemilih pemula. Hal ini tidak terlepas dari layanan atau aplikasi yang tersedia di dalamnya yang mampu membuat seorang warga negara mengakses dan mendapatkan informasi secara efisien dan cepat melalui satu alat saja.

Gadget mampu melakukan semua hal itu karena didukung dengan berbagai fitur yang mumpuni seperti media sosial, web browsing, youtube, dan berbagai fitur aplikasi pendukung lainnya, serta kecepatan akses internet yang

memadai. Caliendo, Chod & Muck (2016 : 15) mengemukakan bahwa Twitter memiliki kemampuan untuk menjadi mekanisme yang kuat untuk memelihara keterlibatan sipil. Dengan menggunakan Twitter di ruang kelas adalah cara untuk mengasah komitmen kewarganegaraan dan mampu mendorong orang lain dalam komunitas untuk saling bekerja sama. Berdasarkan hasil penelitian Caliendo, Chod & Muck (2016 : 15) siswa yang senang menggunakan Twitter, mereka merasakan peningkatan minat mereka dalam politik, kebijakan publik, atau ilmu politik. Secara nyata siswa mengungkapkan bahwa penggunaan Twitter memang membantunya belajar dan terlibat tentang apa dan bagaimana perpolitikan yang sedang terjadi di pemerintahan. Dalam hal ini penggunaan Twitter membantu siswa memperoleh informasi secara menyeluruh mengenai kondisi pemerintahan. Budaya politik terbentuk dengan adanya kontinuitas, konsistensi dan membentuk sebuah pola yang bergantung pada tindakan individu (Andersson, 2019: 7).

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Hong, Lin & Ang (2015 : 129 -130) dalam temunnya menyatakan bahwa internet telah menjadi platform yang berpengaruh untuk menyebarkan beragam politik perspektif dan mempromosikan demokrasi yang dilakukan pada penggunaan internet di Singapura. Dari analisis data ditemukan bahwa internet mempengaruhi niat pengguna terkait dengan politik, semakin banyak orang tahu tentang politik situs web dan blog, semakin besar kemungkinan untuk mengembangkan demokrasi melalui teknologi internet. Terlepas dari yang dirasakan kemudahan penggunaan, terdapat lima faktor utama yang menyebabkan resistensi dalam penggunaan internet sebagai media komunikasi politik: persepsi kegunaan, realisasi, persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh teman sebaya dan konflik. Namun dengan pemanfaatan yang

tepat hal ini dapat ditanggulangi sejak dini dalam upaya untuk mempromosikan demokrasi.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Kamau (2017 : 135) terhadap 600 pengguna media sosial untuk meneliti hubungan antara penggunaan media sosial dan keterlibatan politik di antara pemuda di Kenya. Dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa media sosial akan terus berlanjut memainkan peran sentral dalam proses kampanye politik. Studi ini telah membuktikan bahwa media sosial bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan politik, memfasilitasi diskusi politik antar pengguna, memungkinkan interaksi antar pemilih dan kandidat, difusi pesan politik, semuanya ditargetkan untuk mempengaruhi keputusan politik pemilih dalam pemungutan suara. Sementara media sosial tampaknya tidak memiliki dampak langsung besar pada pilihan politik para pengguna, mereka lebih membentuk dan mengarahkan opini publik, membimbing percakapan *online*, memperkuat pesan politik dan menyebarkan propaganda.

Ding (2015, 17-18) juga memberikan bukti bahwa teknologi informasi dan komunikasi atau penggunaan gadget dapat memberikan efek yang signifikan dalam perpolitikan sebuah negara serta memberikan efek yang baik untuk demokratisasi di masyarakat. Dalam penelitiannya menemukan bukti bahwa revolusi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Tiongkok telah membawa dua hal penting terhadap perubahan antara hubungan negara-masyarakat di negara tersebut. Pertama, difusi pemikiran yang terampil melalui TIK dan keterbukaan informasi yang dihasilkan telah menyebabkan desentralisasi informasi dan diversifikasi opini publik dalam masyarakat Tiongkok. Kedua, penanganan yang cerdas melalui TIK telah mengubah organisasi, bentuk mobilisasi politik dan partisipasi dalam politik Tiongkok. Ada dua skenario di mana Revolusi informasi Tiongkok dapat memfasilitasi gerakan negara menuju demokratisasi masa depan. Pertama, jika masyarakat sipil Tiongkok terus berkembang dan TIK di Tiongkok dimobilisasi dan

terorganisir menjadi lebih baik, masyarakat Tiongkok akan dapat melepaskan diri dari dominasi negara otoriter. Kedua, jika pemerintah Tiongkok menjadi lebih tercerahkan di tengah modernisasi ekonomi negara dan revolusi informasi kemudian, seperti yang diprediksi pemerintahan otoriter yang tercerahkan akan membuat politik perlu penyesuaian untuk menyalurkan dan menanggapi pembangunan ekonomi yang dipicu perubahan sosial dan politik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik dapat mempengaruhi orientasi budaya politik siswa di Kabupaten Lampung Timur. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa pembentukan orientasi budaya politik siswa dapat dikategorikan tinggi. Penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik mampu meningkatkan orientasi budaya politik siswa baik secara afektif, kognitif dan evaluatif. Gawai menjadi media komunikasi politik antara rakyat dengan pemerintah, setiap warga negara bisa memberikan pendapatnya melalui berbagai fitur seperti media sosial, *website* dan *youtube* untuk memberikan respon terhadap setiap kebijakan atau skandal politik yang sedang terjadi. Melalui berbagai *platform* yang disediakan setiap individu dapat membuka ruang – ruang diskusi, bertukar informasi dan wawasan yang memiliki cakupan luas karena gawai tak terbatas pada zona wilayah, gawai menjadi alternatif individu untuk terlibat dalam urusan politik secara virtual. Dari berbagai kegunaan tersebut gawai sebagai media komunikasi politik mampu membantu pemerintah untuk membangun budaya politik yang lebih baik.

Saran

1. Guru pendidikan kewarganegaraan agar dapat memanfaatkan gawai dalam proses pembelajaran sebagai sebuah sumber belajar yang praktis dan efisien, hal ini sangat mudah dilakukan karena gawai selalu dibawa oleh siswa. Bagi Sekolah
2. Sekolah bisa mengorganisir penggunaan gawai sebagai sebuah sumber belajar yang membantu proses pembelajaran siswa di sekolah. Perlu ada kebijakan secara khusus yang harus di buat oleh lembaga sekolah agar gawai dapat masuk dalam proses pembelajaran.
3. Pemerintah harus mampu mengendalikan setiap informasi atau *hoax* yang beredar melalui gawai yang berada di platform media sosial, website dan jaringan internet lainnya.
4. Orang tua melakukan pengawasan pada setiap aktifitas anaknya dalam menggunakan gawai. Agar penggunaan gawai bisa berdampak positif dalam perkembangan pola pikir serta psikologi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akwei, C., Damoah, I. S., & Amankwah-Amoah, J. (2020). The Effects of Politics on the Implementation of Government Programs/Projects: Insights from a Developing Economy. *Politics & Policy*, Vol. 48, no.6, DOI:1161-1201, 10.1111/polp.12384.
- Andersson, E. (2019). A transactional and action-oriented methodological approach to young people's political socialization. *Education, Citizenship and Social Justice*, 1-15.
[tps://doi.org/10.1177/1746197919853807](https://doi.org/10.1177/1746197919853807)

- Arifin, A. (2011). *Komunikasi Politik : Filsafat – Paradigm – Teori – Tujuan – Strategi Dan Komunikasi Politik Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia. (2017). *Penetrasi Dan Prilaku Pengguna Internet Di Indonesia*. Jakarta: Teknopreneur.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Babadac, A. (2016). Media Impact On Youth Political Culture In Present-Day Romania. *Journal of Contemporary Central and Eastern Europe*. Vol. 24, No. 1, 3–15. DOI.org/10.1080/0965156X.2015.1116803.
- Caliendo, S. M., Chod, S., & Muck, W. (2016). Using Twitter to increase political interest in undergraduate students. *Journal of Political Science Education*, 12(3), 282-301.
- Ding, S. (2015). Modernization Without Democratization In The Digital Age: China's Micromanagement of Its Contentious State–Society Relations. *Asian Journal of Political Science*, 23:1, 1-22, DOI: 10.1080/02185377.2014.1002852.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Hartono. (2015). *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hong, Y. H., Lin, T. T., & Ang, P. H. (2015). Innovation resistance of political websites and blogs among Internet users in Singapore. *Journal of Comparative Asian Development*, 14(1), 110-136.
- Isaac, S. & Michael, W.B. (1981). *Handbook in research and evaluation*. California: Edits Publisher
- Kamau, S. (2017). Democratic Engagement In The Digital Age: Youth, Social Media And Participatory Politics In Kenya. *Communicatio*, 43:2, 128-146, DOI: 10.1080/02500167.2017.1327874
- Kweit, M., Kweit, R. (1986). *Konsep dan Metode Analisa Politik*. Jakarta: Penerbit Bina Aksara.
- Masyarakat Telematika Indonesia. (2017). *Wabah Hoax Nasional*. Jakarta: MASTEL.
- Merrin, W. (2014). The Rise Of The Gadget And Hyperludic Me-Dia. *Cultural Politics*. Vol. 10, Issue 1, pp. 1-20. Published by Duke University Press.
- Pharris, A. B., & Natale, A. P. (2020). US political culture in the policy classroom: social work teaching methods and activity. *Social Work Education*, 39(7), 866-878.
- Priyatno, D. (2009). *5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17*. Yogyakarta: Andi.
- Rakhmat, J. (2011). *Komunikasi Politik Komunikator, Pesan Dan Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sasaki, F. (2016). Does Internet Use Provide A Deeper Sense Of Political Empowerment To The Less Educated?, *Information, Communication & Society*, DOI: 10.1080/1369118X.2016.1229005
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kalitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Williams, B & Sawyer, S. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th Edition)*. New York: McGraw-Hill.

PROFIL SINGKAT

Fitra Endi Fernanda, Menyelesaikan pendidikan S2 di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini menjadi dosen tetap di Universitas Aisyah Pringsewu dan aktif dalam kajian-kajian Pendidikan Karakter.

Roy Kembar Habibi, Menyelesaikan pendidikan S2 di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini menjadi dosen kontrak di Universitas Lampung dan aktif dalam kajian-kajian Pendidikan Pancasila.