

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 20 SMA negeri di Kabupaten Lampung timur, namun peneliti membatasi persebaran sampel pada 15 SMA negeri di Kabupaten Lampung Timur. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang usianya telah mencapai 17 tahun dengan jumlah 336 siswa. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Bandar Sribhawono, SMA N 1 Gunung Pelindung, SMA N 1 Labuhan Ratu, SMA N 1 Margatiga, SMA N 1 Melinting, SMA N 1 Pasir Sakti, SMA N 1 Pekalongan, SMA N 1 Raman Utara, SMA N 1 Sekampung, SMA N 1 Sekampung Udik, SMA N 1 Sukadana, SMA N 1 Way Jepara, SMA N 1 Jabung, SMA N 1 Labuhan Maringgai.

2. Karakteristik Responden

Karakteristik 336 responden dalam penelitian dibedakan berdasarkan usia, jenis kelamin dapat dilihat dalam Tabel 8 dan asal sekolah dapat dilihat dalam Tabel 9.

Tabel 8. Karakteristik Responden

No.	Keterangan	Jumlah	Persentase
1.	Usia		
	17 tahun	308	91,7 %
	18 tahun	23	6,8 %
	19 tahun	4	1,2 %
	20 tahun	1	0,3 %
	Total	336	100 %
2.	Jenis kelamin		
	Laki-laki	110	32,7 %
	Perempuan	226	67,3 %
	Total	336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Tabel 9. Jumlah Responden Berdasarkan Asal Sekolah

No.	Asal Sekolah	Jumlah Siswa	Presentase
1.	SMA N 1 Bandar Sribhawono	33	10,1 %
2.	SMA N 1 Gunung Pelindung	21	6,3 %
3.	SMA N 1 Labuhan Ratu	25	7,4 %
4.	SMA N 1 Margatiga	5	1,5 %
5.	SMA N 1 Melinting	26	7,7 %
6.	SMA N 1 Pasir Sakti	29	8,7 %
7.	SMA N 1 Pekalongan	6	1,8 %
8.	SMA N 1 Raman Utara	19	5,7 %
9.	SMA N 1 Sekampung	23	6,8 %
10.	SMA N 1 Sekampung Udik	21	6,3 %
11.	SMA N 1 Sukadana	22	6,5 %
12.	SMA N 1 Way Jepara	32	9,5 %
13.	SMA N 1 Jabung	20	6,0 %
14.	SMA N 1 Labuhan Maringgai	25	7,1 %
15.	SMA N 1 Purbolinggo	29	8,6 %
	Total	336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019

Data karakteristik responden dalam penelitian meliputi, usia, jenis kelamin dan asal sekolah. Pada data usia responden didominasi oleh usia 17 tahun yaitu sebesar 91,7%. Pada data jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan dengan persentase sebesar 67,3%. Pada data asal sekolah hampir

tersebar merata, dengan persentase tertinggi yaitu SMA N 1 Bandar Sribhawono sebesar 10,1%.

3. Karakteristik Penggunaan Gawai

Karakteristik penggunaan gawai dibedakan berdasarkan pada usia pertama menggunakan gawai, jumlah gawai yang digunakan, intensitas menggunakan gawai dalam sehari, pemakaian data internet dalam seminggu, dan layanan yang sering diakses melalui gawai yang dapat dilihat dalam Tabel 10 dan jenis gawai yang digunakan dapat dilihat dalam Tabel 11.

Tabel 10. Karakteristik Penggunaan Gawai

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Usia Pertama Penggunaan		
	5-8 tahun	7	2,1 %
	9-12 tahun	69	20,5 %
	12- 15 tahun	186	55,4 %
	15-19 tahun	74	22 %
2.	Jumlah gawai		
	1	232	69 %
	2	70	20,8 %
	3	18	5,4 %
	>3	16	4,8 %
3.	Intensitas Penggunaan Gawai dalam Sehari		
	1-3 jam	104	31 %
	4-6 jam	128	38 %
	7-9 jam	63	18,8 %
	>9 jam	41	12,2 %
4.	Pemakaian Kuota Internet dalam Seminggu		
	<1 GB	56	16,6 %
	1-2 GB	143	42,6 %
	3-5 GB	82	24,4 %
	>5 GB	55	16,4 %
5.	Layanan yang Sering Diakses		
	<i>Games</i>	65	19,4 %
	Media Sosial	205	61 %
	<i>Youtube</i>	38	11,3 %
	<i>Web Browsing</i>	28	8,3 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Tabel 11. Frekuensi Jenis-jenis Gawai yang Digunakan Responden

No	Jenis Gawai	Persentase Kumulatif
1	<i>Smartphone</i>	99,1%
2	<i>Tablet</i>	8,6%
3	<i>Laptop</i>	27,7%
4	Komputer	8%

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Data karakteristik penggunaan gawai meliputi dalam penelitian ini meliputi, jenis gawai yang digunakan, usia awal penggunaan gawai, jumlah gawai, intensitas penggunaan gawai dalam sehari, jumlah pemakaian kuota internet dalam seminggu, jenis layanan yang sering diakses. Pada data jenis gawai yang digunakan didominasi oleh *smartphone* dengan persentase kumulatif sebesar 99,1%. Pada data usia awal penggunaan gawai didominasi oleh rentan usia 12-15 tahun dengan persentase sebesar 55,4%. Pada data jumlah gawai yang digunakan didominasi oleh satu gawai dengan persentase sebesar 61%. Pada data intensitas penggunaan gawai dalam sehari didominasi oleh rentan waktu 4-6 jam dengan persentase sebesar 38%. Pada data jumlah pemakaian kuota internet dalam seminggu didominasi oleh rentan kuota 1-2 GB dengan persentase 42,6%. Pada data jenis layanan yang sering diakses didominasi oleh media sosial dengan persentase sebesar 61%.

4. Deskripsi Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki tiga data variabel yaitu variabel gawai sebagai media komunikasi politik, literasi kewargaan dan orientasi budaya politik. Data yang akan disajikan meliputi *mean* (M), *median* (Me), *modus* (Mo) dan standar deviasi (SDi). Selain itu disajikan tabel distribusi frekuensi skor

masing-masing variabel. Dari hasil perhitungan skor masing-masing responden, dapat dideskripsikan sebagai berikut.

a. Variabel Penggunaan Gawai sebagai Media Komunikasi Politik (X).

Variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik diukur dengan 60 pernyataan. Skor yang digunakan dalam angket ini menggunakan 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4 sehingga dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Skor minimum ideal} = 60 \times 1 = 60$$

$$\text{Skor maksimum ideal} = 60 \times 4 = 240$$

$$\text{Nilai rata-rata ideal} = \frac{1}{2}(240 + 60) = 150$$

$$\text{Nilai standar deviasi ideal} = \frac{1}{6}(240-60) = 30$$

Berdasarkan hasil analisis data penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik, menunjukkan bahwa skor total tertinggi mencapai 210 dan skor terendah yaitu 162. Selain itu juga didapatkan nilai *mean* sebesar 184,35, *median* 184 dan *modus* 182 serta SDi sebesar 9,555. Hal ini menunjukkan bahwa skor maksimum yang terjadi pada skor penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik adalah 210 yang nilainya jauh di atas nilai rata-rata ideal. Untuk standar deviasi sebesar 9,555 menunjukkan bahwa fluktuasi dari penilaian responden terhadap penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik adalah ± 336 observasi yang diamati. Selanjutnya distribusi frekuensi skor penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik dapat dilihat dalam Tabel 12.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penggunaan Gawai Sebagai Media Komunikasi Politik

No.	Interval Kelas	Frekuensi	Presentase
1.	162-167	6	1.8 %
2.	168-173	41	12.2 %
3.	174-179	57	17.0 %
4.	180-185	89	26.5 %
5.	186-191	70	20.8 %
6.	192-197	39	11.6 %
7.	198-203	20	6.0 %
8.	204-209	13	3.9 %
9.	210-215	1	0.3 %
	Total	336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Tabel 12 menunjukkan bahwa mayoritas skor jawaban responden tentang penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik pada interval 180-185 yaitu sebesar 26,5 %.

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

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

$$\text{Mean} - 1 \text{ SD1} = 150 - 30 = 120$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui kecenderungan skor penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik dalam Tabel 13.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Penggunaan Gawai sebagai Media Komunikasi Politik

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$X \geq 180$	Tinggi	232	68,3 %
2.	$120 \leq X < 180$	Sedang	104	31,7 %
3.	$X < 120$	Rendah	-	-
4.	Total		336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Dari tabel 13 dapat diketahui bahwa secara umum skor penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik berada pada kategori **tinggi** yang diperoleh berdasarkan analisis perhitungan nilai rata-rata penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik sebesar 184,35. Sebanyak 232 (68,3 %) responden berada dalam kategori kelompok tinggi dan sebanyak 104 (31,7 %) responden berada dalam kategori kelompok **sedang**, sedangkan tidak ada responden yang berada dalam kategori kelompok rendah dan sangat rendah.

b. Variabel Literasi Kewargaan

Variabel literasi kewargaan diukur dengan 26 pernyataan. Skor yang digunakan dalam angket ini adalah 1 jika benar dan 0 jika salah, sehingga dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Skor minimum ideal} = 26 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor maksimum ideal} = 26 \times 1 = 26$$

$$\text{Nilai rata-rata ideal} = \frac{1}{2}(26 + 0) = 13$$

$$\text{Nilai standar deviasi ideal} = \frac{1}{6} (26-0) = 4,34$$

Berdasarkan hasil analisis data literasi kewargaan, menunjukkan bahwa skor total tertinggi mencapai 25 dan skor terendah yaitu 12. Selain itu juga didapatkan nilai *mean* sebesar 19,66, *median* 20 dan *modus* 20 serta SDi sebesar 2,601. Hal ini menunjukkan bahwa skor maksimum yang terjadi pada skor literasi kewargaan adalah 25 yang nilainya jauh di atas nilai rata-rata ideal. Untuk standar deviasi sebesar 2,601 menunjukkan bahwa fluktuasi dari penilaian responden terhadap literasi kewargaan adalah $\pm 2,601$ dari 336 observasi yang diamati. Selanjutnya distribusi frekuensi skor literasi kewargaan responden dapat dilihat dalam Tabel 14.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Skor Literasi Kewargaan

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
1.	12- 14	15	4,4 %
2.	15- 17	49	14,6 %
3.	18- 20	142	42,3 %
4.	21- 23	111	33 %
5.	24- 26	19	5,7 %
Total		336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Tabel 13 menunjukkan bahwa mayoritas skor jawaban responden tentang literasi kewargaan pada interval 18-20 yaitu sebesar 42,3 %.

Selanjutnya untuk mengetahui kategori atau tinggi rendahnya skor variabel literasi kewargaan, dihitung dengan nilai rata-rata ideal dan standar deviasi ideal. Nilai rata-rata ideal variabel literasi kewargaan sebesar 13 dan standar deviasi sebesar 4 sehingga dapat diketahui perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Mean} + 1 \text{ SDi} = 13 + 4 = 17$$

$$\text{Mean} - 1 \text{ SDi} = 13 - 4 = 9$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui kecenderungan skor literasi kewargaan dalam Tabel 15.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Literasi Kewargaan

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$X \geq 17$	Tinggi	296	88,1 %
2.	$9 \leq X < 17$	Sedang	40	11,9 %
3.	$X < 9$	Rendah	-	-
Total			Total	336

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Dari Tabel 15 dapat diketahui bahwa secara umum skor literasi kewargaan berada pada kategori **tinggi** yang diperoleh berdasarkan analisis perhitungan nilai rata-rata literasi kewargaan sebesar 19,66. Sebanyak 296 (88,1 %) responden berada dalam kategori kelompok tinggi dan sebanyak 40 (11,9 %) responden berada dalam kategori kelompok **sedang**, tidak ada responden yang berada pada kategori rendah.

c. Variabel 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, sehingga dapat diperoleh perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Skor minimum ideal} = 25 \times 1 = 25$$

$$\text{Skor maksimum ideal} = 25 \times 4 = 100$$

$$\text{Nilai rata-rata ideal} = \frac{1}{2}(100 + 25) = 62,5$$

$$\text{Nilai standar deviasi ideal} = \frac{1}{6}(100 - 25) = 12,5$$

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 82,48, *median* 83 dan *modus* 78 serta SDi sebesar 6,298. 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 6,298 menunjukkan bahwa fluktuasi dari penilaian responden terhadap orientasi budaya politik adalah $\pm 6,298$ dari 336 observasi yang diamati. Selanjutnya distribusi frekuensi skor orientasi budaya politik dapat dilihat dalam Tabel 16.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Skor Orientasi Budaya Politik

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
1.	67-72	24	7,31%
2.	73-78	76	22,6 %
3.	79-84	102	30,4 %
4.	85-90	103	30,7 %
5.	91-96	29	8,6 %
6.	97-102	2	0,6 %
		336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Selanjutnya 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.

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

$$\text{Mean} - 1 \text{ SD1} = 62,5- 1. 12,5 = 50$$

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 17.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Orientasi Budaya Politik

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$X \geq 75$	Tinggi	298	88,7 %
2.	$50 \leq X < 75$	Sedang	38	11,3 %
3.	$X < 50$	Rendah	-	-
Total			336	100 %

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Dari tabel 17 dapat diketahui bahwa secara umum skor orientasi budaya politik berada pada kategori **tinggi** yang diperoleh berdasarkan analisis perhitungan nilai rata-rata orientasi budaya politik 82,48. Sebanyak 298 (88,7 %) responden berada dalam kategori kelompok tinggi yang digolongkan dalam kelompok orientasi budaya politik partisipan dan sebanyak 38 (11.3 %) 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.

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian kuantitatif sebelum dilakukan uji hipotesis. 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. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dituliskan dalam bentuk tabel yang tertera di bawah ini. Uji normalitas dalam penelitian ini di pisah menjadi dua bagian yaitu normalitas variabel X dan Y_1 , serta variabel X dan Y_2 .

Tabel 18. Uji Normalitas X terhadap Y_1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		336
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.58488668
Most Extreme Differences	Absolute	.048
	Positive	.039
	Negative	-.048
Test Statistic		.048
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : data primer, diolah 2019

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan *SPSS 25.0* seperti tabel diatas dapat disimpulkan bahwa distribusi data X dan Y_1 adalah normal karena karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,060 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa syarat data berdistribusi normal telah terpenuhi dalam pengujian tersebut.

Tabel 19. Uji Normalitas X dan Y_2

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		336
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.95393926
Most Extreme Differences	Absolute	.043
	Positive	.031
	Negative	-.043
Test Statistic		.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan *SPSS 25.0* seperti tabel diatas dapat disimpulkan bahwa distribusi data X dan Y_2 adalah normal karena karena nilai

Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,200 > 0,05$, sehingga syarat untuk data berdistribusi normal telah dipenuhi untuk dilakukan pengujian asumsi klasik selanjutnya.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah salah satu uji asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable dalam penelitian yaitu variable X dan Y terdapat hubungan yang linier atau tidak secara signifikan, dengan *SPSS 25.0* menggunakan *test for linearity*. Uji linearitas merupakan prasyarat yang harus dipenuhi untuk melakukan regresi sederhana menggunakan SPSS. Kriteria yang harus dipenuhi untuk menentukan apakah dua variabel memiliki linearitas adalah dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan $0,05$.

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. Hasil uji linieritas pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu linieritas antara variabel X dan Y_1 serta X dan Y_2 seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 20. Uji Linieritas X dan Y_1

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Literasi Kewargaan * Skor Gawai	Between Groups	(Combined)	379.437	45	8.432	1.295	.109
		Linearity	28.648	1	28.648	4.401	.037
		Deviation from Linearity	350.789	44	7.972	1.225	.168
	Within Groups		1887.560	290	6.509		
	Total		2266.997	335			

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan pengujian linieritas seperti pada table diatas diperoleh output dari nilai deviation from linearity sig. adalah 0,168 yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linearitas yang signifikan antara variable X dan Y_1 , sedangkan untuk perbandingan antara F hitung dan F table diperoleh output nilai F hitung 1,225 dan nilai F tabel dari (46 ; 299) adalah 1,55, Karena nilai F hitung < dari F tabel maka dapat disimpulkan terjadi linieritas secara signifikan antara variable X dan Y_1 .

Tabel 21. Uji Linieritas X dan Y_2

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Budaya Politik * Skor Gawai	Between Groups	(Combined)	2848.151	45	63.292	1.759	.003
		Linearity	1410.263	1	1410.263	39.183	.000
		Deviation from Linearity	1437.888	44	32.679	.908	.641
	Within Groups		10437.658	290	35.992		
	Total		13285.810	335			

Sumber: Data primer, diolah 2019.

Berdasarkan pengujian linieritas seperti pada tabel diatas ditemukan bahwa ada linearitas antara X dan Y_2 , dikarenakan output yang diperoleh dari

nilai deviation from linearity sig. adalah 0,641 yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linearitas yang signifikan antara variable X dan Y_2 , sedangkan untuk perbandingan antara F hitung dan F table diperoleh output nilai F hitung 0,908 dan nilai F tabel dari (46 ; 299) adalah 1,55, Karena nilai F hitung < dari F tabel maka dapat disimpulkan terjadi linieritas secara signifikan antara variable X dan Y_2 .

3. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah salah satu dari uji asumsi klasik yang ditujukan untuk menilai apakah ada ketidaksamaan (heteroskedastisitas) varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linear. Uji heteroskedastisitas menjadi prasyarat yang harus dipenuhi sebelum peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan teknik regresi, 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.

Tabel 22. Uji Heterokedastisitas Variabel X dan Y_1

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	3.023	1.657		1.824	.069
Skor Gawai	-.005	.009	-.032	-.587	.558

a. Dependent Variable: RES2

Sumber: Data primer, diolah 2019.

Berdasarkan di atas diperoleh output bahwa nilai signifikansi variabel X (penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik) adalah 0,558, artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas antara variabel X dan Y_1 .

Tabel 23. Uji Heterokedastisitas Variabel X dan Y_2

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	3.020	3.708		.815	.416
Skor Gawai	.010	.020	.026	.482	.630

a. Dependent Variable: RES2

Sumber: Data primer diolah, 2019.

Berdasarkan di atas diperoleh output bahwa nilai signifikansi variabel X (penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik) adalah 0,630, artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas antara variabel X dan Y_2 .

4. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang dirumuskan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian, oleh karena itu untuk membuktikannya perlu dilakukan pengujian lebih lanjut. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi sederhana untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan. Secara keseluruhan hipotesis dalam penelitian ini di buktikan dengan uji regresi sederhana mulai dari hipotesis pertama pengaruh variabel X dan Y_1 , hipotesis kedua pengaruh variabel X dan Y_2 .

a. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang telah dirumuskan oleh peneliti menyatakan bahwa penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh pada tingkat literasi kewargaan siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur. Hipotesis ini yang menyatakan pengaruh antara X dan Y_1 diuji menggunakan analisis regresi sederhana dengan menggunakan *spss* 25.0. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh rangkuman output seperti pada Tabel 24.

Tabel 24. Hasil Analisis Regresi Sederhana Dari Variabel X Terhadap Y_1

Variabel	Koefisien Regresi (B)	T hitung	Sig. t	Keterangan
Konstanta	14,021	5,131	0,000	
Penggunaan Gawai (X)	0,031	2,068	0,039	Signifikan
<i>R Square</i>	0,013			

Sumber: Data primer diolah, 2019

Dari Tabel 24 dapat dilihat bahwa nilai konstanta untuk variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik adalah 14,021, sedangkan nilai koefisien penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik sebesar 0,031. Dengan demikian dapat dibuat persamaan regresi linier dengan mengacu pada rumus $Y = a + b1.X$ sebagai berikut.

$$Y = 14,021 + 0,031. X$$

Di mana Y adalah literasi kewargaan dan X adalah skor penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik

Nilai konstanta sebesar 14,021 berarti literasi kewarganegaraan akan sebesar 14,021 jika skor penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik sama dengan nol. Hal ini dapat dijelaskan bahwa literasi kewargaan akan menurun jika tidak ada penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik. Koefisien regresi variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik sebesar 0,031 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 (satu) poin variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik, maka akan terjadi peningkatan skor literasi kewargaan sebesar 0,031 kali. Koefisien regresi variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik sebesar 0,031 memiliki tanda positif. Hal ini mengandung implikasi bahwa penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh positif terhadap literasi kewarganegaraan.

Nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,039, nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05, maka pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik

terhadap literasi kewargaan adalah signifikan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji-T untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesis. Uji-T dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik) mempunyai pengaruh nyata terhadap variabel terikat (literasi kewargaan). Berdasarkan Tabel 24 di atas dapat diketahui bahwa *t-hitung* sebesar 2,068 pada tingkat sig 0,039. Hal ini berarti nilai *t-hitung* sebesar 2,068 pada tingkat kepercayaan 0,05 (95%) diperoleh *t-tabel* sebesar 1,6499. Hasil ini dikaitkan dengan hipotesis pertama dalam penelitian sebagai berikut.

H_0 : penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik tidak berpengaruh terhadap tingkat literasi kewargaan siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur.

H_1 : penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik berpengaruh terhadap tingkat literasi kewargaan siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur.

Hipotesis diterima jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ dan $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil perhitungan dapat diketahui nilai *t-hitung* sebesar $2,068 > t\text{-tabel}$ ($2,068 > 1,649$) dan $\text{sig} < 0,05$ ($0,039 < 0,05$). Hal tersebut berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Koefisien determinasi R^2 sebesar 0,013 yang berarti 1,3 % variansi pada variabel terikat literasi kewargaan dapat dijelaskan oleh variabel bebas penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik, sedangkan sisanya

98,7 % dipengaruhi oleh variabel yang tidak dijelaskan dalam model penelitian ini.

b. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang telah dirumuskan oleh peneliti menyatakan bahwa penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh terhadap orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur. Hipotesis ini yang menyatakan pengaruh antara X dan Y_2 diuji menggunakan analisis regresi sederhana dengan menggunakan *spss* 25.0. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh rangkuman output seperti pada Tabel 25.

Tabel 25. Hasil Analisis Regresi Sederhana Dari Variabel X Terhadap Y_2

Variabel	Koefisien Regresi (B)	T hitung	Sig. t	Keterangan
Konstanta	42,888	6,814	0,000	
Penggunaan Gawai (X)	0,215	6,298	0,000	Signifikan
<i>R Square</i>	0,106			

Sumber: Data primer diolah, 2019

Dari Tabel 25 diperoleh output yang menunjukkan nilai koefisien regresi konstanta untuk variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik adalah 42,888, sedangkan nilai dari koefisien regresi penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik adalah 0,215. Dengan demikian dapat dibuat sebuah persamaan regresi linier yang mengacu pada data diatas dengan rumus $Y = a + b1.X_1$, sebagai berikut.

$$Y = 42,888 + 0,215.X_1$$

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

Nilai koefisien regresi konstanta sebesar 42,888, yang memiliki arti bahwa orientasi budaya politik akan memiliki nilai sebesar 42,888 jika penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik sama dengan nol, hal ini menunjukkan bahwa orientasi budaya politik siswa menurun apabila tidak ada penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik. Dari koefisien regresi variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik yang menunjukkan angka sebesar 0,215, memiliki arti bahwa setiap penambahan satu poin pada variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik, maka akan meningkatkan orientasi budaya politik siswa sebesar 0,215 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 gawai sebagai media komunikasi politik terhadap orientasi budaya politik siswa adalah signifikan. Dari persamaan diatas dapat diinterpretasikan bahwa koefisien regresi variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik (X) memiliki tanda positif dengan nilai sebesar 0,215, hal ini mengandung implikasi bahwa variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik searah dengan variabel orientasi budaya politik, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel penggunaan gawai 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 gawai 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 6,298 pada tingkat sig. 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *t-hitung* sebesar 6,298 pada probabilitas 0,05 (95%) dengan nilai *df* sebanyak 336 diperoleh nilai *t-tabel* sebesar 1,6499. Pengujian dilakukan dengan mengaitkan hipotesis pertama yang telah dirumuskan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

H_0 : penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik tidak berpengaruh terhadap orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur.

H_1 : penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik berpengaruh terhadap orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur.

Pengujian menggunakan uji-T dilakukan dengan ketentuan bahwa jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ dan sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dengan nilai $6,298 > 1,6944$ 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 bebas (penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik), sedangkan sisanya 89,4% dipengaruhi oleh variabel yang tidak dijelaskan dalam model ini. Dengan demikian hipotesis kedua yang menyatakan “penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh terhadap orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur” diterima.

C. Pembahasan

Berdasarkan pada hasil perhitungan dan analisis data menggunakan *SPSS 25 for windows* yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap data yang diperoleh selama proses penelitian di lapangan, dapat dikemukakan mengenai pembahasan tentang hasil temuan pada penelitian pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa adalah, sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Gawai Sebagai Media Komunikasi Politik Terhadap Literasi Kewargaan

Tingkat penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik responden yang diperoleh dari hasil analisis pada instrument angket berada

pada kategori **tinggi**, hal ini sejalan dengan skor yang diperoleh pada variabel literasi kewargaan berada pada level **tinggi**. Berdasarkan hasil output yang diperoleh melalui uji regresi sederhana yang telah dilakukan ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik dan literasi kewargaan siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji-T dengan persamaan sebagai berikut.

Pengujian menggunakan uji-T dilakukan dengan ketentuan bahwa jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ dan $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui nilai $t\text{-hitung}$ sebesar $2,068 > t\text{-tabel}$ ($2,068 > 1,649$) dan $\text{sig} < 0,05$ ($0,039 < 0,05$). Dari persamaan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan siswa di SMA di Kabupaten Lampung Timur.

Namun berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi R^2 hanya sebesar 0,013, yang berarti 1,3 % variansi pada variabel terikat literasi kewargaan dapat dijelaskan oleh variabel bebas penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik. Hal ini menunjukkan bahwa gawai sebagai media komunikasi politik belum efektif menjangkau pemilih pemula di Kabupaten Lampung Timur. Pemanfaatan gawai sebagai media komunikasi politik belum berjalan secara maksimal padahal seharusnya gawai mampu memberikan kontribusi yang lebih baik jika dimanfaatkan dengan benar. Hal ini

dikarenakan siswa kurang memiliki minat dalam politik untuk wilayah lampung timur sehingga mereka tidak terbiasa menggunakan gawai sebagai media untuk melakukan komunikasi politik.

Minat yang rendah dalam politik mengakibatkan siswa tidak menggunakan gawainya secara maksimal sebagai alat komunikasi politik. Aktifitas dari penggunaan gawai pada siswa terfokus pada penggunaan jejaring sosial dan *gaming*, belum secara baik digunakan untuk menggali informasi – informasi politik. Hal inilah yang menyebabkan kontribusi variabel gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan sangat rendah. Walaupun gawai berpengaruh secara signifikan terhadap terhadap variabel literasi kewargaan, sehingga agar perlu kontrol yang baik agar gawai mampu memiliki kontribusi yang maksimal dalam peningkatan literasi kewargaan karena gawai memiliki berbagai keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah atas (SMA) akan memiliki literasi kewargaan yang baik jika mampu memanfaatkan gawai sebagai media komunikasi politik secara maksimal. Sejatinya gawai memiliki pengaruh yang besar dalam peningkatan pengetahuan siswa akan politik dan kenegaraan dikarenakan gawai menjadi sumber informasi yang yang menyenangkan dan efisien untuk menambah pengetahuan siswa. Hal inilah yang menyebabkan gawai memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan literasi kewargaan siswa karena gawai mampu menjadi media belajar yang efisien dan tidak membosankan bagi

siswa. Dengan kecanggihan teknologi yang ada di dalam gawai yang memiliki akses begitu luas terhadap komunikasi dan informasi membuat gawai menjadi perangkat yang sangat efisien dan praktis digunakan sebagai sumber belajar terutama tentang literasi kewargaan.

Gawai memiliki berbagai fitur yang canggih yang mendukung dan mampu mengakses informasi begitu cepat, seperti fitur berita online, media sosial, *youtube*, *web browsing*, *blog*, serta berbagai aplikasi lainnya yang mendukung siswa untuk menemukan informasi yang diperlukan dalam peningkatan literasi kewargaan. Namun gawai masih belum mampu dimanfaatkan secara optimal sebagai sebuah sumber informasi yang mendukung peningkatan literasi kewargaan. Hal ini memerlukan peranan berbagai pihak dalam mengontrol penggunaan gawai agar memiliki manfaat yang baik, tidak hanya berfokus sebagai media hiburan siswa namun juga memiliki manfaat dalam perkembangan siswa baik pengetahuan ataupun psikologi yang berguna untuk banyak pihak, sehingga sisi negative dari penggunaan gawai yang berlebihan dapat dikurangi dan dimanfaatkan untuk hal yang lebih positif.

Temuan pada penelitian ini senada dengan apa yang salman & saad (2015 : 5) bahwa sebesar 89% remaja di Malaysia adalah pengguna media sosial. Akan tetapi beberapa hal yang terkait dengan lingkungan politik, isu sosial masyarakat serta kontribusi dalam partisipasi politik masih sangat rendah, mereka cenderung memanfaatkan media sosial hanya sebatas hiburan

dan jejaring sosial tanpa memperhatikan isu – isu terkini yang sedang berkembang.

Milner (2002: 3) mengungkapkan mengenai sejumlah langkah yang memungkinkan untuk meningkatkan literasi kewargaan seperti subsidi surat kabar, kegiatan informasi dari partai politik, dan dorongan dari penyiaran publik dan pendidikan kewarganegaraan. Penggunaan gawai pada penelitian ini selain berperan sebagai media informasi dan komunikasi digital, gawai juga berperan sebagai media komunikasi politik yang membantu proses peningkatan literasi kewargaan. Peningkatan literasi kewargaan dimaksudkan untuk menjaga stabilitas sebuah Negara karena dengan literasi kewargaan tinggi dapat membuat keterlibatan warga Negara dalam setiap proses publik maupun politik menjadi lebih aktif.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam hal ini adalah gawai sebagai media dalam meningkatkan literasi kewargaan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam memberikan peluang kepada peserta didik untuk menambah pengetahuannya mengenai hak dan kewajiban sebagai warga Negara Indonesia, melalui berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia di dalam gawai. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi tidak dapat disangkal bahwa peranannya sangat besar bagi kehidupan khususnya sebagai sumber belajar peserta didik, dalam hal ini peningkatan literasi kewargaan (Hadiansyah, 2017: 12). Pollack (2013: 235) mengungkapkan bahwa literasi kewarganegaraan yang kritis menganggap serius pembelajaran kewarganegaraan. Literasi kewarganegaraan yang kritis memungkinkan kita

untuk memikirkan kembali hubungan antara pengetahuan khusus dan pendidikan umum. Literasi kewargaan juga mampu memecah penghalang buatan antara apa yang terjadi di tempat kerja dan apa yang terjadi di lingkungan dan komunitas. Bahkan membuat hubungan antara pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan di tempat kerja dan ketimpangan sosial yang ada di komunitas, sehingga mampu menumbuhkan demokrasi dan membuat masyarakat berpikiran sipil dan terlibat langsung dalam urusan publik serta politik yang berdampak pada budaya politik yang dihasilkan.

Widiyatmoko (2018:710) menyebutkan bahwa dalam penelitiannya tentang keefektifan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran PPKn terhadap kemampuan Literasi Kewargaan di SMK Negeri 1 Tempel, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi kewargaan pada kelas akutansi sebesar 50,87% (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada tidak menggunakan teknologi informasi yang hanya 22,44% (kelas kontrol). Hal ini membuktikan bahwa teknologi informasi memberikan pengaruh yang positif dalam peningkatan literasi kewargaan sesuai dengan data yang dipaparkan di atas. Teknologi informasi yang dalam hal ini adalah gawai menjadi sebuah alat yang begitu efektif dengan berbagai keunggulan didalamnya untuk meningkatkan literasi kewargaan, dengan pemanfaatan internet melalui aplikasi seperti *web browsing* atau media sosial.

Bachen, Raphael, Kathleen, McKee & Philippi (2008 : 361) mengungkapkan bahwa situs web yang menggunakan jenis pedagogi aktif

telah terbukti lebih menarik bagi kaum muda dan efektif dalam peningkatan literasi kewargaan. Dengan adanya situs web yang mengembangkan pedagogi aktif dengan fitur interaktif yang memberikan fokus pada masalah yang relevan dengan kehidupan kaum muda untuk berdiskusi dalam skala yang lebih besar dengan berbagai aksi kewarganegaraan yang menarik, memungkinkan banyak peluang untuk kaum muda untuk berkontribusi dan mempromosikan diri untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Melalui situs web tersebut seorang individu mendapatkan begitu informasi yang beragam mengenai kondisi – kondisi actual dan faktual secara cepat, sehingga mereka memiliki informasi yang cukup untuk bisa terlibat secara aktif dalam masyarakat, baik secara nyata ataupun *virtual*.

Kim and Yang (2015 : 13 – 16) menemukan bukti kuat yang secara khusus melek informasi digital adalah pendorong utama dalam mempromosikan kewarganegaraan pada remaja, dengan memberdayakan mereka kemampuan untuk menyesuaikan potensi untuk menggali informasi melalui media digital mampu meningkatkan keterlibatan remaja dalam urusan publik. Secara keseluruhan temuan menunjukkan seorang remaja yang secara kritis dapat memahami dan efektif mengevaluasi informasi *online* lebih mungkin untuk menjadi aktif peserta sipil daripada orang yang tidak memiliki keterampilan seperti itu. Oleh karena itu selain tersedianya gawai sebagai media meningkatkan literasi kewargaan juga harus didukung dengan kemampuan literasi yang baik untuk mengendalikan informasi yang diterima.

Martens dan Hobbs (2015 : 134-135) dalam temuannya menunjukkan siswa dalam program literasi media lebih selektif menerima informasi, memiliki tingkat pemanfaatan media yang jauh lebih tinggi dalam hal pengetahuan, keterampilan analisis berita dan iklan dibandingkan siswa lain. Pencarian informasi, pengetahuan media, dan keterampilan analisis berita. Apalagi jika pencarian informasi, pengetahuan media, dan berita keterampilan yang dianalisis secara independen dapat berkontribusi pada niat remaja terhadap keterlibatan masyarakat. Temuan ini mendukung agar pembuat kebijakan, pendidik, dan pendukung komunitas untuk merangkul media sosial sebagai hal yang penting sumber daya untuk meningkatkan literasi kewargaan dalam era digital.

Mercea (2015 : 205-207) mengemukakan bahwa komunikasi di media sosial menjadi jalan demonstrasi yang terkoordinasi sebagai bukti informal berbasis praktik pembelajaran literasi kewargaan tentang politik konvensional dalam arus utama media. Hal ini dilakukan untuk mengimbangi minat yang meningkat pada aktivis diri. komunikasi yang diteliti dalam penelitian ini diarahkan untuk memfasilitasi partisipasi. pengguna media sosial dalam aksi kolektif. Setelah memperhitungkan sikap yang diambil dalam pesan-pesan itu, masuk akal untuk menyimpulkan bahwa komunikasi seperti itu akan memungkinkan berlakunya partisipasi sipil dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengaruh Penggunaan Gawai Sebagai Media Komunikasi Politik Terhadap Orientasi Budaya Politik Siswa

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh melalui proses analisis data menunjukkan bahwa orientasi budaya politik yang dimiliki siswa berada pada kategori **tinggi** dari tiga kategori yang menandakan budaya politik berada pada level partisipan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, sedangkan tingkat penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik responden yang diperoleh dari hasil analisis pada instrument angket berada pada kategori **tinggi**. Berdasarkan hasil output yang diperoleh melalui uji regresi sederhana yang telah dilakukan ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik dan orientasi budaya politik siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji-T dengan persamaan sebagai berikut.

Pengujian menggunakan uji-T dilakukan dengan ketentuan bahwa jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ dan $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dengan nilai $6,298 > 1,6944$ dan $\text{sig.} < 0,05$ dengan nilai $0,000 < 0,05$. Dari persamaan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selain berpengaruh secara signifikan gawai juga memiliki kontribusi yang cukup baik terhadap variabel literasi kewargaan, berdasarkan output pada koefisien determinasi R^2 sebesar $0,106$. Hal ini menunjukkan bahwa $10,6\%$ variansi pada variabel (terikat orientasi budaya politik) dapat dijelaskan oleh variabel bebas (penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik). Walaupun berdasarkan nilai tersebut membuktikan bahwa gawai belum secara

maksimal dapat mempengaruhi variabel orientasi budaya politik. Penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik masih perlu mendapatkan dukungan dan pengawasan yang serius dari berbagai pihak agar dapat berefek secara baik, terutama yang paling mendasar untuk meningkatkan minat politik siswa. Minat siswa terhadap politik menjadi hal yang paling fundamental agar mereka mau beralih dari penggunaan gawai sebagai media hiburan kepada hal yang lebih bermanfaat seperti penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik.

Berdasarkan hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memiliki pengaruh yang positif terhadap tingkat orientasi budaya politik yang dimiliki siswa. Selanjutnya peneliti menyimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi dibutuhkan untuk proses sosialisasi politik kepada remaja agar memiliki orientasi budaya politik yang baik, sehingga dapat membentuk budaya politik partisipan. Untuk masuk pada kategori tersebut seorang siswa harus memiliki kecakapan dalam tiga aspek yaitu, orientasi kognitif, orientasi afektif dan orientasi evaluatif terhadap sistem dan dunia perpolitikan di Indonesia.

Marchenko (2016: 22 -23) mengungkapkan bahwa yang paling nyata dari budaya politik terletak di dalam dimensi minat dalam politik yang signifikan secara statistik untuk semua negara. Kegiatan sipil dalam berbagai kelompok sosial, menemukan "titik didih" dan hubungan dengan variabel lain dalam dimensi politik dan sipil. Dapat disimpulkan bahwa dalam minat serta keterlibatan langsung warga Negara dalam politik dan urusan sipil

kemasyarakatan merupakan titik tolak yang paling utama dalam sebuah budaya politik di suatu negara, yang dapat mengindikasikan jenis dari budaya politik yang berkembang dalam kelompok tersebut.

Gawai sebagai media komunikasi politik antara rakyat dan penguasa memiliki pengaruh positif terhadap orientasi budaya politik siswa tidak terlepas dari layanan atau aplikasi yang tersedia di dalamnya yang mampu membuat seorang individu mengakses informasi secara cepat yang didukung dengan internet dan aplikasi seperti *youtube*, berita *online*, media sosial, *web browsing* atau lainnya.

Temuan pada penelitian ini senada dengan apa yang dikemukakan Pirannejad (2017:7) bahwa penggunaan internet sebagai media informasi komunikasi politik dapat mempengaruhi kesadaran politik melalui cara yaitu sebagai berikut, dengan menyediakan kapasitas digital, seperti lokakarya politik *online*, forum *online* dan debat politik, buku *online* dan jurnal *online*. Internet memfalsifikasi komunikasi antar warga Negara melalui ruang *cyber* yang menghasilkan diskusi – diskusi antara warga negara yang saling bertukar informasi serta saling memotivasi, hal ini yang membuat kesadaran politik warga negara akan meningkat.

Babadac (2016 : 11-12) dalam penelitiannya juga menegaskan asumsi bahwa remaja mudah dipengaruhi oleh media serta oleh tekanan teman sebaya, ketika mereka tertarik dalam politik, dan menginginkan informasi lebih dalam setiap skandal dan kegiatan politik. Dengan penggunaan gawai remaja

semakin mudah untuk mengikuti budaya politik yang berkembang karena memiliki kemampuan serta akses informasi yang memadai. Selain itu internet memberikan akses setiap orang untuk informasi yang tak terbatas, sehingga penyaringan informasi menjadi salah satu tugas yang paling menakutkan bagi kaum muda, dengan selera beragam dan kecenderungan untuk mencoba hal-hal baru, remaja mudah dimanipulasi dan menjadi target, untuk itu pemerintah harus mampu mengendalikan penyebaran informasi agar remaja dapat dimanipulasi kearah yang lebih positif untuk menciptakan demokrasi yang lebih baik.

Balla (2012 : 669-672) juga mengungkapkan bukti bahwa teknologi informasi memainkan peran mendasar dalam perkembangan politik Tiongkok secara keseluruhan, atribut dan sikap ini menggambarkan evolusi, berlawanan dengan transformasi dari sistem politik komunis yang terjadi di dalam konteks *online* di mana telah terjadi proses demokratisasi. Penelitiannya telah menunjukkan bahwa teknologi informasi kadang-kadang digunakan untuk menantang otoritas Partai Komunis Tiongkok. Dalam gambaranya sebuah teknologi informasi dan komunikasi mampu menjadi sebuah alternative komunikasi politik antara rakyat dengan pemerintah, serta mampu mentransformasi ideology politik yang komunis menjadi lebih demokratis. Hal ini dibuktikan dengan sikap penolakan terhadap kebijakan – kebijakan pemerintah yang disuarakan melalui media sosial. Sikap ini menjadi indikator yang mewakili suatu evolusi dan transformasi proses pembuatan kebijakan dan serta budaya politik yang berkembang di Cina.

Dylco (2017 : 24) memberikan bukti bahwa bahwa terjadi polarisasi sikap politik warga negara dengan adanya teknologi informasi. Efek dari teknologi adalah kemampuan penyesuaian informasi politik secara selektif, dan polarisasi sikap politik. Dalam analisisnya menyarankan bahwa teknologi dapat disesuaikan mengurangi paparan terhadap tantangan politik informasi, terutama ketika subjek mengalami lingkungan informasi dengan signifikan tingkat informasi yang menantang secara politik. Dalam era informasi yang begitu massif seperti sekarang perlu ada pengendalian informasi secara kolektif untuk menyaring setiap informasi yang ada di berbagai *platform* media sosial atau website, karena terbukti penggunaan gawai sebagai sumber informasi politik dapat mempolarisasi sikap politik seorang individu yang berarti itu juga berefek pada budaya politik yang tertanam pada diri warga Negara.

Taveesin & Brown (2006 : 72 -74) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa para pemilih secara aktif mengumpulkan pengetahuan politik dari televisi, iklan dan situs partai politik. Meski menggunakan televisi dan internet untuk tujuan politik tidak meningkatkan keterlibatan langsung dalam partai politik, namun mampu mempromosikan partisipasi dalam pemilihan nasional 2001 di Thailand. Situs web berita memiliki frekuensi tertinggi digunakan untuk komunikasi politik. Situs web ini menawarkan perspektif berita yang luas, termasuk berita tentang masalah sosial ekonomi serta politik di Thailand.

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi di Thailand telah berperan dalam menghasilkan partisipasi politik dalam pemilihan nasional

tahun 2001 dan 2005. Temuan ini menjadi pendukung yang menunjukkan internet merupakan pergeseran dari media massa ke media interaktif dan dari komunikasi monologis ke dialogis, memperbesar kemungkinan warga negara untuk berpartisipasi, serta membentuk budaya politik yang lebih partisipatif.

Valenzuela, Correa & Zuniga (2017 : 12-13) Studi sebelumnya di bidang komunikasi politik menyoroti keseluruhan positif hubungan antara penggunaan media sosial dan partisipasi politik. Dalam tulisannya berpendapat bahwa platform media sosial yang berbeda mempengaruhi partisipasi politik melalui rute yang unik namun saling melengkapi. Ini berkontribusi pada literatur dengan memperkenalkan analisis yang sangat dibutuhkan efek diferensial potensial dari struktur jaringan sosial — ikatan lemah versus ikatan kuat — di seluruh dua platform: Facebook, situs jaringan sosial, dan Twitter, situs microblogging. Berdasarkan data survei yang dikumpulkan di Chili, hasil penelitian menunjukkan bahwa keduanya platform media sosial memiliki efek positif pada mobilisasi warga Chili, dan menumbuhkan perilaku protes politik.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan melalui prosedur ilmiah secara sistematis, namun penelitian ini tetap memiliki keterbatasan penelitian seperti, sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument angket dengan pertanyaan tertutup, sehingga terdapat perbedaan pada tingkat keseriusan responden dalam mengerjakannya. Pertanyaan tertutup juga membuat

peneliti tidak mampu menggali dan mengukur secara dalam kemampuan responden yang sesungguhnya.

2. Dalam penelitian perlakuan sampel disama ratakan, tidak ada pengkategorian responden karena diuji melalui instrument yang sama padahal responden atau siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda – beda.
3. Dalam penelitian ini peneliti tidak mampu menggali secara dalam faktor – faktor yang berpengaruh pada orientasi budaya politik dan literasi kewargaan karena terbatas pada satu variabel X yaitu penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik.
4. Variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memiliki cakupan yang sangat luas, sehingga peneliti tidak bisa mengkajinya secara mendetail. Sebaiknya bisa lebih spesifik seperti penggunaan media sosial (*facebook, tweeter, instagram, dll*), penggunaan *website*, penggunaan *youtube*, penggunaan aplikasi berita.