

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian di lapangan serta telah melalui proses analisis terhadap data yang diperoleh, akhirnya peneliti dapat mengambil kesimpulan dalam penelitian ini. Kesimpulan disesuaikan dengan rumusan masalah tentang bagaimana pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur. Hasil penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap variabel literasi kewargaan siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan dapat diketahui nilai  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel dengan nilai  $2,193 > 1,649$  dan  $\text{sig } 0,039 < 0,05$ . Dari persamaan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Koefisien determinasi  $R^2$  sebesar 0,013 yang berarti 1,3 % variasi 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. Berdasarkan hal tersebut variabel literasi kewargaan masih memiliki ruang yang sangat luas untuk diteliti karena pada model ini variabel penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik tidak mampu memberikan kontribusi yang berarti, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai sebagai media

komunikasi politik belum mampu secara optimal mempengaruhi variabel literasi kewargaan. Namun hasil ini memberikan petunjuk bahwa rendahnya tingkat partisipasi politik di wilayah Lampung Timur disebabkan karena kurang optimalnya pemanfaatan gawai sebagai media komunikasi politik di wilayah Lampung Timur. Padahal gawai memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan angka partisipasi politik jika dikelola dengan baik.

2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gawai 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  $6,298 > 1,6944$  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. 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 gawai sebagai media komunikasi politik), sedangkan sisanya  $89,4\%$  dipengaruhi oleh variabel yang tidak dijelaskan dalam model ini. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kontribusi variabel gawai sebagai media komunikasi politik masih kurang optimal dalam mempengaruhi variabel orientasi budaya politik. Gawai masih bisa lebih dimaksimalkan sebagai sebuah media yang memberikan efek positif dalam peningkatan pengetahuan dan minat terhadap politik, karena gawai memiliki berbagai kelebihan sebagai

sebuah alat untuk melakukan komunikasi, sosialisai dan pendidikan politik di era digital.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data peneliti memberikan implikasi sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh temuan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur, walaupun kontribusi gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan masih sangat rendah. Implikasi dari hasil penelitian tersebut adalah penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik menjadi komponen untuk mendukung literasi kewargaan siswa, hal ini dikarenakan gawai menjadi sumber informasi yang efisien dan praktis yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut peningkatan penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik yang baik harus dioptimalkan secara maksimal agar minat politik dan kemampuan literasi kewargaan siswa dapat meningkat. Tersedianya informasi menjadi landasan yang paling fundamental untuk meningkatkan pengetahuan siswa, sehingga mampu merangsang siswa tergerak dalam aktifitas sipil dan publik. Penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik dapat menjadi sumber belajar alternatif yang mudah, praktis, efidien dan menyenangkan bagi siswa, karena gawai selalu menemani aktifitas sehari – hari siswa. Jika dimanfaatkan secara maksimal gawai akan menjadi instrumen yang menjanjikan dalam usaha peningkatan literasi kewargaan warga negara.

2. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh temuan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap orientasi budaya politik siswa SMA di Kabupaten Lampung Timur. Implikasi dari hasil penelitian tersebut adalah penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik memberikan efek terhadap proses pembentukan budaya politik siswa. 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 bias 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 keunggunaan tersebut gawai sebagai media komunikasi politik mampu membantu pemerintah untuk membangun budaya politik yang lebih baik.
3. Rendahnya kontribusi variabel bebas penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan sehingga membuat masih begitu besar wilayah yang dapat diteliti untuk melihat faktor – faktor yang dapat mempengaruhi variabel literasi kewargaan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dituliskan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

#### 1. Bagi Guru Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa, walaupun kontribusinya tidak terlalu besar. Penulis menyarankan agar dalam proses pembelajaran 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. Tujuannya agar siswa memiliki minat yang tinggi terhadap politik sehingga mereka menggunakan gawai sebagai media komunikasi politik tidak hanya digunakan untuk *gaming* atau *social media*. Jika kontribusi gawai sebagai media komunikasi politik dapat meningkat ini akan berdampak baik pada perkembangan literasi kewargaan dan orientasi budaya politik mereka.

#### 2. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa. Namun gawai belum memiliki kontribusi secara optimal pada variabel literasi kewargaan dan orientasi budaya politik hal ini dikarenakan rendahnya minat siswa menggunakan gawai sebagai media komunikasi politik, mereka berfokus

menggunakan gawai sebagai media hiburan. Berdasarkan hal tersebut penulis menyarankan agar 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. Hal ini juga untuk menjaga agar gawai tetap digunakan pada koridor yang dibutuhkan terutama untuk meningkatkan literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa.

### 3. Bagi Pemerintah

- a. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa. Penulis menyarankan agar pemerintah mampu mengendalikan setiap informasi atau *hoax* yang beredar melalui gawai yang berada di platform media sosial, website dan jaringan internet lainnya. Karena terbukti bahwa gawai mampu mempengaruhi literasi kewargaan dan pembentukan orientasi budaya politik siswa. Banyaknya berita *hoax* juga menyebabkan minat para siswa untuk memanfaatkan gawai sebagai media komunikasi politik tidak terlalu tinggi, sehingga pemerintah harus memberikan program dan penyuluhan agar masyarakat dapat memanfaatkan gawai sebagai media komunikasi politik secara maksimal.
- b. Gawai telah menjadi alat yang paling sering digunakan oleh pemerintah untuk berkomunikasi dengan masyarakat, gawai juga menjadi media yang paling masif digunakan dalam marketing politik yang ditujukan untuk

meningkatkan minat dan angka partisipasi politik. Namun untuk kasus Lampung Timur yang memiliki angka partisipasi politik yang rendah, ternyata penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik tidak mampu bekerja secara optimal. Hal ini diakibatkan karena rendahnya minat siswa terhadap politik. Pemerintah harus lebih optimal untuk membudayakan gawai sebagai media komunikasi politik yang baik agar partisipasi politik dapat meningkat.

#### 4. Bagi Orang Tua

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gawai sebagai media komunikasi politik terhadap literasi kewargaan dan orientasi budaya politik siswa, walaupun kontribusinya belum cukup besar. Penulis menyarankan orang tua melakukan pengawasan pada setiap aktifitas anaknya dalam menggunakan gawai. Agar penggunaan gawai bisa berdampak positif dalam perkembangan pola pikir serta psikologi siswa. Gawai juga menjadi sarana untuk komunikasi politik, diharapkan orang tua dapat menggunakan dan memanfaatkan gawai dalam keluarga untuk proses pendidikan politik sehingga mampu meningkatkan literasi kewargaan dan budaya politik siswa mulai dari lingkungan keluarga masing – masing. Hal ini dapat dilakukan dengan mengurangi penggunaan gawai untuk aktifitas *gaming* atau media sosial yang kurang berdampak baik pada perkembangan psikologi dan pengetahuan mereka.