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

**Fitra Endi Fernanda1, Tahta Herdian Andika2**

Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Aisyah Pringsewu. Jl. A Yani No. 1 A Tambak Rejo, Wonodadi, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35372

Korespondensi Penulis. E-mail: [fitraendi@aisyahuniversity.ac.id](mailto:fitraendi@aisyahuniversity.ac.id), Telp: +6282176772177

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pembentukan orientasi budaya politik siswa sekolah menengah atas di Kabupaten Lampung Timur. Desain dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian korelasional. Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi menggunkan teknik *proportional purposive sampling* yaitu sebanyak 347 siswa dari keseluruhan populasi yang berjumlah 10525 siswa. Hasil dalam penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* 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 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 influence of gadget use on the formation of the political-cultural orientation of high school students in East Lampung Regency. The design of this study is descriptive research with a quantitative approach and uses a correlational type of research. The sample in this study was taken from the population using the proportional purposive sampling technique, which was 347 students from a total population of 10525 students. The results of this study show that there is a positive and significant influence between the use of gadgets on the orientation of political culture. This is shown from the output results above, it can be seen that the t-count value > t-table with a value of 6.398 > 1.6944 and sig. < 0.05 with a value of 0.000 < 0.05.*

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

**PENDAHULUAN**

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 iklim politik yang terbangun di sebuah negara. Wujud dari budaya politik akan menjadi hal yang penting di masyarakat karena mampu untuk membentuk persepsi politik suatu rezim (Akwei et al, 2020). Dengan semakin majunya jaman yang telah memasuki era pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Fathony, Muradi & Sagita (2021) teknologi informasi saat ini telah menjadi fasilitas utama dalam praktik birokrasi di Indonesia. Teknologi informasi telah memberikan andil besar dalam perubahan-perubahan yang terjadi dalam berbagai sektor kehidupan. Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan setiap individu mengakses informasi secara luas dan cepat hanya melalui sebuah 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. Gadget digital saat ini memiliki berbagai teknologi di dalamnya mulai dari pemutar video, pemutar musik, radio, jam, kalender dan berbagai aplikasi lain yang memudahkan semua aktifitas manusia (Merrin, 2014). 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.

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 perpecahan dan instabilitas politik. Sumartias dan Susanti (2017) globalisasi membawa perubahan yang sangat massif dalam proses dan praktik politik warga negara. Dunia politik telah dikomersialisasi, kegiatan sosialisai, kampanye, pemasaran dan iklan politik ada di semua media (media massa, media cetak, dan media sosial). 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, dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu melalui sosialisasi politik atau pendidikan politik dan budaya politik (Kweit dan Kweit, 1986).

Remaja menjadi objek yang rentan untuk dimanfaatkan dalam dunia politik yang tidak sehat. Salah saatu calon anggota legislatif yang berasal dari kalangan pemuda di Kabupaten Maros mengakui bahwa keanggotaanya hanya digunakan pada saat partai politik akan mendaftar ke KPUD (Komisi Pemilihan Umum Daerah) Hikmah, Rasyid & Akmar (2020).

*Gadget* sebagai salah satu perangkat teknologi informasi idan komunikasi yang bermanfaat dalam memberikan kemudahan dalam akses informasi, juga bermanfaat bagi pemerintah karena membantu pemerintah dalam pelayanan transparan kepada masyarakat (Williams & Sawyer, 2011). *Gadget* sebagai salah satu media komunikasi politik, menurut Rakhmat (2011) 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.*

Menurut Arifin (2011) proses komunikasi politik yang menggunakan media sebagai perantaranya tidak secara langsung akan berefek pada sikap politik warga negara akan tetapi media mampu memberikan dorongan secara perlahan dalam proses sosialisasi politik yang sedang berlangsung. Babadac (2016) berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa remaja mudah dipengaruhi oleh media serta teman sebaya, saat mereka mulai tertarik dengan dunia perpolitikan, dan menginginkan berbagai informasi yang memadai tentang berbagai peristiwa, kebijakan dan kegiatan politik.

*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. Menurut Sasaki (2016) dalam politik ada ketidak seimbangan 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* memiliki peran yang sangat signifikan dalam peningkatan budaya politik pemilih pemula. Hal ini terjadi karena *gadget* menyediakan fasilitas dan aplikasi yang sangat lengkap untuk diakses 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 *browsing* informasi, youtube, Instagram dan berbagi media sosial serta fitur lainya dengan kecepatan akses internet yang memadai. Caliendo, Chod & Muck (2016) mengemukakan bahwa media social yakni *Twitter* memiliki pengaruh dalam meningkatkan keterlibatan warga negara dalam dunia politik. Penggunaan *Teitter* di ruang kelas dapat mendorong dan mengasah keterlibatan sipil siswa yang membantu dalam upaya peningkatan Kerjasama yang baik antara siswa yang berbeda latar belakang. Berdasarkan hasil penelitian Caliendo, Chod & Muck (2016) siswa yang senang menggunakan *Twitter*, mereka merasakan peningkatkan minat mereka dunia politik praktis. 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).

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Hong, Lin & Ang (2015) 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) 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) 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 penelitianya menemukan bukti bahwa revolusi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Tiongkok telah membuat dua perubahan yang sangat penting mengenai mekanisme hubungan antara negara dan warga negara. Perubahan pertama adalah dengan teknologi informasi dan komunikasi terjadi keterbukaan dalam akses informasi yang menyebabkan masyarakat Tiongkok memiliki verifikasi informasi yang cepat. Perubahan kedua adalah teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan secara tepat untuk memobilisasi dan meningkatkan partisipasi public dalam politik praktis. Hal ini yang menjadikan masyarakat Tiongkok dapat keluar dari dominasi negara yang otoriter.

**METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penggunaan Jenis penelitian korelasional karena peneliti ingin mengukur hubungan diantara tiap-tiap variable. Selanjutnya data yang dihasilkan dari penilitian ini berupa data statistik dan numerik sehingga digunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai Mei Tahun 2019. Pengumpulan data penelitian dilakukan di 20 sekolah menengah atas negeri (SMAN) yang berlokasi di Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri) di Kabupaten Lampung Timur yang berjumlah 20 dengan jumlah siswa 10.525.

*Purposive propotional random sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik sampling ini digunakan dengan memberikan kriteria pada calon sampel yang akan digunakan. Kriteria dari sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang sudah memiliki hak pilih dengan usia minimal 17 tahun.

Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sampel sebanyak 336 siswa yang tersebar di 20 SMAN di wilayah Kabupaten Lampung Timur.

Prosedur

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah orientasi budaya politik dan *gadget* sebagai variabel bebas. Yang dimaksud *gadget* di sini adalah perangkat canggih yang digunakan sebagai media informasi dan komunikasi. Variabel *gadget* diukur berdasarkan intensitas penggunaan *gadget*, jenis penggunaan *gadget*, penggunaan gadget sebagai media komunikasi politik. Sedangkan yang dimaksud orientasi budaya politik adalah sebuah mekanisme dasar yang sudah melekat pada masyarakat yang mempengaruhinya dalam menentukan sikap dan pilihannya dalam politik. Orientasi budaya politik diukur berdasarkan orientasi kognitif, afektif dan evaluatif.

Penelitian ini dimulai dengan pembuatan intrumen 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 prasayarat dengan menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji Heteroskedastisitas. Setelah lulus dalam uji prasarat 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 intensitas penggunaan *gadget*, berbagai jenis aktivitas dalam penggunaan *gadget* dan orientasi budaya politik yang terdiri dari orientasi kognitif, afektif dan evaluatif. Untuk uji instrument, dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus *product moment*. Selanjutnya pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach.*

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan pada 60 responden.Dari hasil uji validitas instrument pada variabel *gadget* Terdapat 60 pertanyaan yang valid dari total pertanyaan yang berjumlah 65 dengan taraf signifikansi 5%. Pada pengujian reliabilitas dari 60 item pertanyaan pada varibel *gadget* dinyatakan reliabel karena mendapatkan nilai *Alfa Cronbach* 0,971.

Pengujian validitas dan reliabilitas juga dilakukan pada variabel orientasi budaya politik. Hasil uji validitas menunjukan bahwa 25 dari 28 pertanyaan lulus uji validitas. Selanjutnya pengujian reliabilitas terhadap varibel orientasi budaya politik menunjukan hasil yang reliabel terhadap 25 pertanyaan karena memperoleh nilai *Alfa Cronbach* 0,926.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan antara lain analisis deskriptif, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis menggunakan analilsis regresi sederhana melalui aplikasi SPSS 25.0. Karakteristik responden dalam penelitian diklasifikasikan berdasarkan usia, *gender*, asal sekolah, dan kareakteristik berdasarkan penggunaan *gadget*. Untuk megukur variabel *gadget* dan variabel orientasi budaya politik dikategorikan ke dalam skala tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui kategori pada variabel *gadget* dan variabel orientasi budaya politik, data yang mula-mula berupa skor diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Menurut Azwar (2010), kategori ditentukan dengan rumus berikut.

**Tabel 1. Konversi Skor ke Kategori**



Sumber: Azwar, 2010

Selanjutnya kriteria penilaian variabel *gadget* dilakukan dengan menggunakan 60 item pertanyaan dan penililaian variabel orientasi budaya politik dilakukan dengan menggunakan 25 item pertanyaan. Setiap item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini memiliki alternatif jawaban dengan rentan 1-4.

Pengujian berikutnya adalah uji normalitas untuk mengetahui distribusi data yang diperoleh pada setiap variabel normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan teknik *One Sample Kolmogrov-Sminov test* dengan taraf signifikansi 0,05 menggunakan aplikasi SPSS 25.0.

Setelah melalui uji normalitas, data yang diperoleh akan melalui uji linieritas untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y. Pengujian linieritas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25.0.

Setelah data yang diperoleh sudah memenuhi syarat tahap berikutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dengan mengukur pengaruh dari variabel *gadget* terhadap variabel orientasi budaya politik. Analisi regresi sederhana dilakukan dengan persamaan: **Y=a+bX** (Hartono, 2015). Setelah pengujian hipotesis selesai maka pada tahap berikutnya akan dilakukan uji T hitung. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebenaran dari hasi hipotesis yang telah diperoleh sebelumnya.

Tahap berikutnya setelah dilakukan uji T hitung, maka dilakukan pengujian koefisien determinasi dengan tujuan untuk melihat seberapa jauh variabel dependen dapat dijelaskan dengan variabel independent. Pengujian koefisien determinasi dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.0. Apabila hasil yang diperoleh dari pengujian ini mendekati satu maka variabel bebas (*gadget*) mampu menjelaskan secara luas variabel terikat (orientasi budaya politik).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Karakteristik responden**

Karakteristik dari responden yang diperoleh dibedakan berdasarkan kategori usia dan perbedaan jenis kelaminya (laki-laki dan perempuan). Data karakteristik responden diterangkan melalui tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Responden

 Sumber: Data primer, 2019

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa usia mayoritas dari 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 penggunakan beberapa jenis *gadget* dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Frekuensi Jenis-jenis *Gadget* yang Digunakan Responden

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Jenis *Gadget* | Persentase Komulatif |
| 1 | Smartphone | 99,1% |
| 2 | Tablet | 8,4 |
| 3 | Laptop | 27,4 |
| 4 | Komputer | 7,5 |

Sumber: Data primer diolah, 2019

**Penggunaan *Gadget***

Menurut Tosepu (2017) Kontribusi media baru dapat membentuk ruang publik yang universal dan memberikan manfaat bagi masyarakat yang dapat diakses siapa saja. Sehingga dengan adanya manfaat tersebut masyarakat tidak mengalami hambatan untuk menyuarakan aspiranya. Di sisi lain, media baru mengubah komunikasi politik yang selama ini cenderung *top down*, menjadi *bottom up* dan *decentralized*. Variabel bebas (*gadget*) diukur dengan menggunakan 60 item pertanyaan/angket dengan rentang alternatif jawaban 1-4.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukan bahwa skor tertinggi yang berhasil didaptkan adalah 210 sedangkan skor terendah pada angka 162. Berdasarkan hasil analisis data juga didapatkan hasil nilai *mean* 184,2, *modus* 182 dan *median* 184. Sedangkan nilai SDi yang didapatkan adalah 197. Berdasarkan hasil analisis dta menunjukan bahwa skor maksimum yang dicapai pada variabel gadget adalah 210 di mana angka ini berada di atas nilai rata-rata ideal.

Tahap selanjutnya adalah menghitung tinggi rendahnya skor yang didapatkan dari variabel *gadget* dengan menghitung standar deviasi dan nilai rata-rata ideal. Standar deviasi yang diperoleh adalah 30 dan nilai rata-rata idealnya adalah 150, sehingga dapat dilakukan perhitungan seperti berikut.

Mean (nilai rata-rata) + 1SDi (150+30=180)

Mean (nilai rata-rata) - 1SDi (150-30=120)

Berdasarkan perhitungan tersebut maka kecederungan dari skor pada variabel gadget dapat diketahui dan dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel *Gadget*

Sumber: Data primer, 2019

Berdasarkan table 4 tersebut maka dapat diketaahui skor tertinggi dari variabel gadget dengan nilai rata-rata 184,2 didapatkan oleh 237 responden (68,3%). Sedangkan skor sedang mampu dicapi oleh 110 responden dan tidak ada satupun responden yang berada pada kategori rendah.

**Orientasi Budaya Politik**

Menurut Kidwell (2008) budaya politik merupakan sebuah system yang terbentuk dalam masyarakat. Pada budaya politik kita tidak hanya melihat tentang sikap atau kepercayaan politik masyarakat melainkan melihat bagaimana mekanisme budaya politik itu terbentuk dan dipercaya oleh masyarakat secara konsisten.

Perez (2011) sebuah budaya politik yang baik akan membantu untuk membangun demokrasi dalam sebuah negara. Selain prilaku dari elite pemerintahan yang dapat menentukan roda demokrasi, masyarakat juga memiliki peran yang besar untuk membangun demokrasi melalui opini publik yang terbentuk.

Pada penelitian ini variabel terikat (orientasi budaya politik) diukur menggunakan pertanyaan atau angket dengan jumlah 25. Pada setiap pertanyaan memiliki alternatif jawaban dengan rentan 1-4. Setelah dilakukan analisis pada data diperoleh hasil yang menunjukan skor tertinggi yang bisa didapatkan dari variabel orientasi budaya politik adalah 97 sedangkan skor terendahnya adalah 67. Selain skor tertinggi dan skor terendah, proses analisis data juga mendapatkan nilai mean 82,41, modus 84, median 83 dan SDi 6,256.

Tahap selanjutnya adalah menghitung tinggi rendahnya skor yang didapatkan dari variabel *gadget* dengan menghitung standar deviasi dan nilai rata-rata ideal. Standar deviasi yang diperoleh adalah 12,5 dan nilai rata-rata idealnya adalah 62,5, sehingga dapat dilakukan perhitungan seperti berikut.

Mean + 1 SDi = 62,5 + 1. 12,5 = 75

Mean – 1 SD1 = 62,5- 1. 12,5 = 50

Berdasarkan prthitungan ini makan nilai dari kecenderungan variabel orientasi budaya politik dapat diketahui dan dilihaat di tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Orientasi Budaya Politik

 Sumber: Data primer, 2019

Berdasarkan data yang ditunjukan pada tabel 5 maka dapat diperoleh hasil bahwa nilai dengan kategori tinggi pada variabel budaya politik berhasil didapatkan oleh 308 responden (88,8%) dan kategori sedang dengan presentasi 11,2% didaptkan oleh 39 responden.

Tahap berikutnya dari penelitian ini adalah dengan mengukur apakah distribusi datanya normal atau tidak menggunakan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan teknik *One Sample Kolgomorov-Smirnov* dengan *SPSS 25.0*. dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil dari pengujian normalitas yang telah dilakukan diperoleh hasil 0,20. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data adari variable X dan Y terdistribusi secara normal karena nilai *Asymp. Sig (2-tailled)* 0,20>0,05.

Setelah dilakukan uji normalitas maka tahap selanjutnya adalah uji linieritas. Uji linieritas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah Terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel (X dan Y). Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan aplilasi SPSS 25.0 dengan ketentuan jika nilai *deviation from linierity sig*. lebih dari 0,05 akan didaptkan hasil bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linier, begitu juga sebaliknya jika didapatkan nilai *deviation from linierity sig*. kurang dari 0,05 secara otomatih dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang linier antara kedua variabel tersebut. Hasil pengujian menunjukan bahwa nilai dari *deviation from linierity sig*. sebesar 0,654 yang artinya nilai ini lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukan bahwa Terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan.

Selain menggunakan SPSS 25.0 pengujian linieritas juga bisa dilakukan dengan membandingkan F hitung dan F tabel yang ketentuanya adalah F hitung<F tabel untuk mendapat hasil yang linier antara kedua variabel. Dari hasil perhitungan diperoleh data bahwa nilai F hitung adalah 0,902 dan nilai dari F tabel (46;299) adalah 1,43. Data ini menunjukan bahwa nilai dari F hitung lebih kecil dari F tabel yang artinya terjadi hubungan linieritas yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat (X dan Y)

Setelah data melalui proses pengujian yang cukup Panjang maka tahap selanjutnya adalah dilakukan pengujian hipotesis. Akan tetapi pengujian hipotesis dapat dilakukan setelah data lulus uji heteroskedastisitas. Apabila uji heteroskedastisitas tidak dilakukan atau setelah dilakukan ternyata tidak terpenuhi maka data yang diperoleh tidak valid untuk dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian heteroskedastisitas dilakuan dengan menggunakan Teknik *Glejser* pada aplikasi SPSS 25.0. Pengukuran heteroskedastisitas harus menggunakan ketentuan tertentu dalam hal ini ketentuanya adalah nilai signifikansi harus lebih dari 0,05 supaya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, apabila yang terjadi adalah sebaliknya maka telah terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil pengukuran yang telah dilakukan menunjukan hasil signifikansi 0, 539 yang artinya nilai ini jauh lebih bisar dari nilai signifikansi 0,05. Karena hasil yang diperoleh berdasarkan pengujian menggunakan aplikasi SPSS 25.0 seperti data di atas maka dapat disimpulkan bawa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada variabel gadget dan orientasi budaya politik yang akan dilakukan pengujian regresi.

Setelah data melalui semua pengujian di atas dan dinyatakan lulus maka uji hipotesis dapat dilakukan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas (*gadget*) dan variabel terikat (orientasi budaya politik). Pengujian hipotesis ditujukan untuk melihat pengaruh yang diberikan variabel bebas pada variabel terikat, jika didapatkan hasil bahwa pengaruh yag diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat besar maka hipotesis dari penelitian ini terbukti kebenarannya. Hipotesis tersebut akan melalui pengujian menggunakan analisis regresi sederhana pada aplikasi SPSS 25.0. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel 6, berikut data yg telah diperoleh.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana



Tabel 6 menunjukan hasil yang telah diperoleh dari analisis regresi sederhana. Hasilnya menunjukan bahwa koefisien regresi dari variabel *gadget* sebesar 0,209. Dari table 6 juga dapat dilihat bahwa koefisien regresi konstanta dari variabel *gadget* adalah 43,90. Data tersebut harus diselesaikan dengan persamaan dibawah berikut:

**Y= a + b1.X1**

**Y= 43,909 + 0,209.X1**

Keterangan:

Y: variabel terikat (orientasi budaya politik)

a: koefisien regresi konstanta

b1: koefisien regresi variabel gadget

X1: skor variabel *gadget*

Berdasarkan persamaan diatas dapat dijelaskan beberapa hal. Pertama bahwa nilai koefisien regresi konstanta yang diperoleh adalah 43,909 yang memiliki makna bahwa variabel orientasi budaya politik dapat memperoleh nilai sebesar 43,909 jika nilai yang diperoleh dari variabel *gadget* adalah nol. Dari ulasan tersebut memberikan kesimpulan bahwa nilai dari variabel orientasi budaya politik akan menurun apabila tidak disertai dengan variabel *gadget*.

Kedua bahwa nilai yang diperoleh dari koefisien regresi variabel gadget adalah 0,209. Nilai tersebut memiliki makna bahwa apabila terjadi penambahan satu poin pada variabel *gadget* akan berdampak pula pada variabel orientasi budaya politik dengan adanya kenaikan sebesar 0,209 kali pada variabel tersebut.

Ketiga bahwa hasil analisis regresi sederhan menunjukan perolehan nilai signifikansi 0,000. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari variabel gadget terhadap varibel orientasi budaya politik adalah signifikan. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih kecil dari 0,05.

Semua hasil di atas akan memberikan interprestasi bahwa koefisien regresi dari variabel gadget memiliki tanda positif sebesar 0,209. Implikanya adalah variabel *gadget* searah dengan variabel orientasi budaya politik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diujikan terbukti benar yang artinya variabel *gadget* memberikan pengaruh terhadap varibel orientasi budaya politik yang dimiliki oleh siswa SMAN di Lampung Timur.

Setelah pengujian hipotesis selesai dilakukan, peneliti masih melanjutkan sengan melakukan uji-T. Uji-T bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Dengan melakukan pengujian ini makan akan diketahui apakah variabel *gadget* memiliki pengaruh secara nyata terhadap variabel orientasi budaya politik. Hasil uji-T dapat dilihat pada table 6, berdasarkan table tersebut menunjukan nilai t-hitung yang diperoleh sebesar 6,398 pada tingkat signifikasi 0,000. Nilai t-tabel didapatkan dari probabilitas 95% (0,05) dengan nilai df sebesar 347 diperoleh hasil 1,6944.

Berdasarkan nilai t-hitung dan t-tabel tersebut maka uji-T dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: jika t-hitung lebih besar dari t-tabel dengan signifikansi kurang dari 0,05 maka hipotesis diterima. Sehingga berdasarkan hasil output yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diterima. Hal ini terjadi karena nilai dari t-hitung lebih besar dari t-tabel (6,398> 1,6944) dan nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 (sig. 0,000< 0,05).

Pengujian pada penelitian ini masih akan dilanjutkan untuk mengetahui kontribusi dari variabel gadget terhadap variabel orientasi budaya politik menggunakan koefisien determinasi (R2). Dari tabel 6 diperoleh hasil R2 sebesar 0,106. Berdasarkan nilai tersebut maka dapat dijelaskan bahwa variabel *gadget* dapat menjelaskan variansi yang terjadi pada variabel orientasi budaya politik sebesar 10,6%. Hasil ini menujukan bahwa masih ada sisa 89,4% variansi yang tidak dapat dijelaskan oleh varibel *gadget* terhadap variabel orientasi budaya politik. Oleh karena itu masih tebuka peluang untuk melakukan penelitian lanjutan supaya dapat menjelaskan sisa variansi yang tidak mampu dibuktikan oleh variabel *gadget*.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada variabel penggunaan *gadget* menunjukan bahwa responden berada pada level tinggi dalam penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi politik. Sedangkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa orientasi budaya politik yang dimiliki oleh siswa SMAN di Kabupaten Lampung Timur berada pada kategori tinggi yang menandakan bahwa siswa SMAN di Kabupaten Lampung Timur berada pada level budaya politik partisipan. Untuk menentukan pengaruh di antara kedua variabel ini dilakukan pengujian melalui uji regresi sederhana. Dalam pengujian regresi sederhana antara variabel *gadget* dan variabel orientasi budaya politik menunjukan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* dan variabel orientasi budaya politik.

Menurut Marpaung (2018) Kemajuan teknologi terutama *gadget* membuat semua bidang kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaannya. Dengan kemajuan yang begitu pesat pertukaran informasi menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Syahyudin (2019) Penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat yaitu kegiatan komunikasi bisa dilakukan lebih cepat seperti pertukaran informasi,berita dan dapat membantu siswa mendapatkan ilmu dengan cepat tanpa harus pergi ke perpustakaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang positif terhadap orientasi budaya politik yang dimiliki oleh siswa SMAN yang berada Kabupaten Lampung Timur.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi orientasi budaya politik siswa SMAN. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa orientasi budaya politik siswa dapat dikategorikan tinggi. Artinya penggunaan dan pemanfaatan *gadget* memiliki dampak positif terhadap peningkatan orientasi budaya politik siswa yang tentunya terjadi pada level orientasi afektif, orientasi kognitif dan orientasi evaluatif dari budaya politik. *Gadget* menjadi sebuah media yang multifungsi, selain digunakan untuk berinteraksi antar manusia *gadget* juga dapat menjadi perantara komunikasi yang baik untuk negara (pemerintah) dengan rakyatnya. Rakyat dapat dengan mudah memberikan evaluasi dan kritik melalui berbagai media sosial yang tersedia di dalam *gadget* seperti *Youtube, Instagram, Facebook, Twitter* dan media sosial lainya.

Jangkauan yang tidak terbatas dari *gadget* menyebabkan media ini menjadi sangat efektif. Selain karena jangkaunnya *gadget* juga memiliki kecepatan dalam penyebaran informasi sehingga public dapat memperoleh informasi secara *update* dimanapu dan kapanpun dia berada. Inilah yang menjadikan *gadget*  sebagai sebuah media yang paling efektif untuk meningkatkan indeks demokrasi sebuah negara yang tentunya juga akan berdampak positif terhadap proses politik negara tersebut karena akan lebih transparan dan mudah untuk diawasi oleh rakyat.

Saran

1. Guru bisa memanfaatkan *gadget* sebagai sebuah media dalam proses pembelajaran yang mudah untuk digunakan oleh siswa.
2. Pihak sekolah bisa mengorganisi aktifitas siswa dalam menggunakan *gadgetnya* di lingkungan sekolah agar sekolah mulai untuk terbuka pada perkembangan teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam proses Pendidikan.

**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

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.

Fathony, M.R., Muradi & Sagita, N.I. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Penyelenggaraan Pelayanan Publik Di Lingkungan Pemerintah Kota Bandung. *Jurnal Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi. Vol. 9. No. 2. Page 118-130*

Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS.* Yogyakarta: Universitas Diponegoro.

Hartono. (2015). *Statistik Untuk Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hikmah, A., Rasyid A., & Akhmar, A.M. (2020). Partisipasi Pemuda Dalam Kontestasi Politik Di Kabupaten Maros (Studi Kasus: Pemilihan Calon Anggota Legislatif Tahun 2019). *Jurnal Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi. Vol. 8. No. 2. Page 71-89*

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.

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

Kidwell, K. S. (2008). Politics, Performativity, Autopoiesis: Toward A Discourse Systems Theory Of Political Culture. *Michigan State University. Cultural Studies Critical Methodologies.* DOI: 10.1177/1532708608321403.

Kweit, M., Kweit, R. (1986). *Konsep dan Metode Analisa Politik*. Jakarta: Penerbit Bina Aksara.

Masyarakat Telematika Indonesia. (2017). *Wabah Hoax Nasional*. Jakarta: MASTEL.

Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan. Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55-64

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.

Perez, O. J. (2011). Political culture in panama: democracy after invasion. New York. Palgrave Macmillan

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.

Sumartias, S dan Susanti, S. (2017). Fenomena Pemasaran Politik. *Jurnal Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi. Vol. 5. No. 2. Page 116-232*

Syahyudin, Dindin. (2019). Pengaruh *Gadget* terhapat Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. Jurnal Gunahumas, 2(1),272-282

Tosepu, Yusrin Ahmad (2018). Media Baru Dalam Komunikasi Politik (Komunikasi Politik di Dunia Virtual). Jawa Timur. Penerbit Jakad Media Publishing

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, S.Pd., M. Pd dosen aktif di Prodi DIII Teknik Elektronika Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Aisyah Pringsewu sejak tahun 2020. Penulis menempuh S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Lampung dan S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain aktif mengajar, hingga saat ini penulis aktif melakukan penelitian, menulis di beberapa artikel, serta melakukan PkM. Fokus keilmuan yang di dalami adalah Ilmu Politik dan HAM.

Tahta Herdian Andika, S. Kom., M.T.I dosen aktif di Prodi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Aisyah Pringsewu sejak tahun 2019. Penulis menempuh S1 Ilmu Komputer di Universitas Lampung dan S2 Teknik Informatika di IIB Darmajaya. Selain aktif mengajar, hingga saat ini penulis aktif melakukan penelitian, menulis di beberapa artikel, serta melakukan PkM. Fokus keilmuan yang di dalami adalah Teknologi Informasi