

**PERSEPSI PEMILIH PEMULA TERHADAP SOSIALISASI PEMILU  
BERBASIS DIGITAL DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Dwi Chintia Aprilia**

**NPM. 2013032036**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## **ABSTRAK**

### **PERSEPSI PEMILIH PEMULA TERHADAP SOSIALISASI PEMILU BERBASIS DIGITAL DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

**OLEH**

**DWI CHINTIA APRILIA**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah 79 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital adalah cenderung positif dikarenakan pemilih pemula mengetahui adanya sosialisasi pemilu berbasis digital sehingga merasakan keuntungan bagi pemilih pemula yang mengetahui serta memahami isi informasi dari sosialisasi pemilu pada media digital. Sehingga mereka sangat terbantu dengan adanya sosialisasi pemilu berbasis digital yang memudahkan pemilih pemula untuk pertama kalinya memilih mendapatkan banyak informasi melalui sumber yang terpercaya yaitu Sosialisasi Pemilu dari Komisi Pemilihan Umum.

***Kata Kunci: Persepsi, Pemilih Pemula, Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital***

## **ABSTRACT**

### **BEGINNERS' PERCEPTIONS OF DIGITAL-BASED ELECTION SOCIALIZATION AT SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

**BY**

**DWI CHINTIA APRILIA**

*This research is to describe the perceptions of novice voters regarding digital-based election socialization at SMA Negeri 15 Bandar Lampung. This research method uses a descriptive method with a quantitative approach and data collection techniques using questionnaires. The population in this study was 79 respondents. The results of this research indicate that novice voters' perceptions of digital-based election socialization tend to be positive because new voters are aware of the existence of digital-based election socialization so that they feel the benefits for new voters who know and understand the information content of election socialization on digital media. So they are greatly helped by the existence of digital-based election socialization which makes it easier for first-time voters to choose to get a lot of information through trusted sources, namely Election Socialization from the General Election Commission.*

***Keywords: Perception, New Voters, Digital Based Election Socialization***

**PERSEPSI PEMILIH PEMULA TERHADAP SOSIALISASI PEMILU  
BERBASIS DIGITAL DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Dwi Chintia Aprilia**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi PPKn**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi : **PERSEPSI PEMILIH PEMULA TERHADAP  
SOSIALISASI PEMILU BERBASIS DIGITAL  
DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dwi Chintia Aprilia**

NPM : **2013032036**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**


Pembimbing I,


Pembimbing II,

  
**Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19820727 200604 1 002

  
**Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**  
NIK 231804920708201

**2. Mengetahui**

  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Pkn

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

Ketua : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**

Sekretaris : **Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**

Penguji  
Bukan Pembimbing : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **01 April 2024**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Dwi Chintia Aprilia  
NPM : 2013032036  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Perumdam 2 Blok A7 No.5 Tanjung Senang  
Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 16 April 2024



Dwi Chintia Aprilia

NPM. 2013032036

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dwi Chintia Aprilia yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 1 April 2002. Sebagai anak kedua dari dua bersaudara, buah cinta dari pasangan Bapak Suaidi dan Ibu Indrawati. Penulis menyelesaikan pendidikan di Taman Kanak (TK) Amalia pada tahun 2009, kemudian menyelesaikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Tanjung Senang pada tahun 2014, kemudian menempuh Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 19 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2017 dan menempuh Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat universitas sebagai anggota UKM Bulutangkis periode 2020-2021 serta mengikuti Forum Mahasiswa tingkat program studi sebagai anggota Divisi Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa (PSDM) periode 2021-2022 dan Sekretaris Divisi Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa (PSDM) periode 2023.

Penulis sudah melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta pada tahun 2022. Kemudian, penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidoarjo, Kecamatan Umpu Semenguk, Kabupaten Way Kanan sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 2 Blambangan Umpu pada tahun 2023.



## **MOTTO**

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui.”

(Al-Baqarah : 216)

“Your future depends on your imagination.  
Throw away your fear, we can do it, it’s okay!”

(Power-EXO)

“No matter what they say, no matter what they do. I have to graduate and make money”

(Dwi Chintia Aprilia)

## **P E R S E M B A H A N**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, dengan tulus kupersembahkan karya ini kepada :

Kedua orang tuaku tercinta Ayah Suaidi dan Ibu Indrawati yang menjadi salah satu alasan terbesarku untuk terus berjuang dan bertahan hingga saat ini. Dengan segala pengorbanan yang tak terhingga, dengan kasih sayang yang tulus, tiada henti selalu mendoakanku di setiap harinya, mendukungku di setiap aku melangkah hingga bisa mengantarkanku sampai ditahap ini, dan selalu mengupayakan yang terbaik untuk diriku. Tak banyak kata yang dapat aku tulis dipersembahkan ini, tapi percayalah aku akan terus berusaha semaksimal mungkin untuk membahagiakan kalian.

Seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikanku ilmu, motivasi, nasehat, dan membimbing dengan sabar hingga aku berhasil di tahap ini.

Serta

Almamater tercinta, Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan yang datang, baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak, maka segala hambatan tersebut dapat terlewati dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr.Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing I, terima kasih atas ilmu, arahan, dukungan serta saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Dr. Dedi Miswar, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih sudah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis selama di bangku perkuliahan ini;

7. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II, terima kasih telah memberikan ilmu, motivasi, nasehat, serta arahnya selama proses perkuliahan dan telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta kesabarannya untuk membimbing penulis hingga terselesaikannya skripsi ini;
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Pembahas I, terima kasih telah memberikan banyak nasehat, motivasi, dukungan, serta arahnya untuk penulis dan telah memberikan saran serta masukan untuk pembuatan skripsi penulis;
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II, terima kasih telah memberikan ilmu, motivasi, serta arahnya selama proses perkuliahan dan telah memberikan saran serta masukan untuk pembuatan skripsi penulis;
10. Bapak, Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu, motivasi, arahan, serta nasehat yang telah diberikan selama ini;
11. Teruntuk aku, terima kasih sudah bertahan dan menyelesaikan proses perkuliahan ini dengan melawan rasa malas dan rasa lelah. *So proud of me* sudah mau capek dan terus berjalan apapun yang terjadi. Perjalanan masih panjang dan ini bukan akhir dalam perjalanan, semangat dan bahagia selalu ya chin;
12. Teruntuk teristimewa dan tersayang kedua orang tuaku ayah Suaidi dan ibu Indrawati, terima kasih untuk semua upaya terbaik yang diberikan untuk adek dari kecil hingga sampai hari ini. Ayah dan ibu adalah alarm pertama yang selalu mengingatkan adek untuk menyelesaikan skripsi ini. Tanpa adanya doa, dukungan, arahan, serta nasehat dari ayah dan ibu mungkin adek masih santai dengan skripsi ini. Semoga ayah dan ibu panjang umur dan sehat selalu agar bisa merasakan dan melihat kesuksesan anak-anaknya, aamiin;
13. Teruntuk kakakku Silvi Indriani, S.Pd. Terima kasih sudah memberikan arahan, nasehat serta dukungannya hingga saat ini;
14. Sahabatku Mailina Sari, Amd, Kes., terima kasih sudah menemani berproses selama 13 tahun ini untuk tumbuh dan menjadi anak ambis serta mendengarkan segala keluh kesah, tangis, dan kabar bahagia dariku. Semoga persahabatan kita till jannah, aamiin;

15. Terima kasih untuk Thalia Aisyah Putri, Nurlaili Husna, Siti Robiah, Rina Marina, Alia Apdi Ning Tyas yang telah menemaniku selama diperkuliahan ini dengan hahaha hibi tiba tiba skripsian. Sukses dimanapun kalian berada, *guys*;
16. Terima kasih untuk Ciwi-Ciwi Dekanat (Suci Insyirah Abbas, Mellania Salsabila, Dewi Gangga) yang telah menemaniku berproses bersama;
17. Terima kasih untuk Team Pembimbing 2 Bu Aya (Agil Saskia Ningrum, Annisya Fauziati, Kadek Milasari, Nabila Syamsa, Nakita Viorova Rupawan, Irvan Irmawanto, Riko Prasetyo) yang telah menemani bimbingan bersama, berproses bersama, dan memberikan informasi penting tentang skripsi;
18. Teruntuk Keluarga Kabinet Ekadasa Abyakta (Muhammad Arif, I Putu Sagita Wageswara, Fatrycia Gunawan, Ramona Deti Fitriani, Anggitha Dwi Rahayu, Erina Juwita, Mona Maulidya, Ahmad Dhani, Nola Vannesa Putri, Redo, Shofi Shifa Shafira, Eva Elista, Cyntia Mutiara Putri, Nanda Santoby, Yunita Sari, Ferdi Trioko, Elsa Mardianti, Doni Mardianto, dan Sevira Amanda) terima kasih untuk satu tahunnya;
19. Terima kasih untuk Angkatan Covid (Keluarga Besar PPKn Angkatan 2020) yang telah kebersamai selama 4 tahun perkuliahan ini baik dari online sampai offline, sukses dimanapun kalian berada;
20. Teruntuk Keluarga Asay Sidoarjo (Dini Fauziah, Zalfa Mercury, Ketut Wulandari, Nadya Mayang Sari, Yuliandini Azzahra, Susi Sulastri Banurea, Nadya Anom, Mulyawan Saputra, Naufan Hanif) yang telah kebersamai selama KKN serta PLP di desa orang dan menjadi keluarga baru untukku;
21. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;

Bandar Lampung, 11 Januari 2024  
Penulis

**Dwi Chintia Aprilia**  
**NPM. 2013032036**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Tuhan selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan di masa mendatang serta semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 11 Januari 2024

Penulis

**Dwi Chintia Aprilia**

**NPM. 2013032036**

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1. Ruang Lingkup Ilmu.....	7
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian .....	7
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian .....	7
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian .....	7
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	7

## II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori .....	8
1. Tinjauan Tentang Persepsi Pemilih Pemula .....	8
a. Pengertian Persepsi .....	8
b. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi .....	12
c. Pengertian Pemilih Pemula.....	24
2. Tinjauan Tentang Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital.....	25
a. Pengertian Sosialisasi .....	25
b. Pengertian Pemilu.....	27
c. Pengertian Digital .....	30
B. Penelitian Yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berpikir .....	35

## III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian .....	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
1. Populasi .....	37
2. Sampel .....	38
C. Variabel Penelitian .....	39
1. Variabel Bebas.....	39
2. Variabel Terikat.....	39
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	40
1. Definisi Konseptual .....	40
a. Persepsi.....	40
b. Pemilih Pemula.....	40
c. Sosialisasi .....	40
d. Digital .....	41
2. Definisi Operasional.....	41
a. Persepsi Pemilih Pemula .....	41
b. Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital .....	41
E. Instrumen Penelitian.....	42
1. Angket .....	43
2. Wawancara .....	43
F. Teknik Pengumpulan Data .....	43
1. Angket .....	43
2. Wawancara .....	44
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	45
1. Uji Validitas.....	45
2. Uji Reliabilitas.....	46
H. Teknik Analisis Data .....	47
1. Analisis Distribusi Frekuensi .....	48



#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Langkah – Langkah Penelitian .....	49
1. Persiapan Pengajuan Judul .....	49
2. Penelitian Pendahuluan .....	49
3. Pengajuan Rencana Penelitian .....	50
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data .....	50
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian .....	51
a. Uji Coba Validitas Angket .....	51
b. Uji Coba Reliabilitas Angket.....	53
B. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	55
1. Gambaran Profil SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	55
2. Visi dan Misi SMA Negeri 15 Bandar Lampung .....	55
1. Visi Sekolah.....	55
2. Misi Sekolah.....	56
3. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	57
4. Keadaan Guru di SMA Negeri 15 Bandar Lampung .....	57
C. Deskripsi Data Penelitian .....	59
1. Pengumpulan Data.....	59
2. Penyajian Data.....	59
a. Penyajian Data Persepsi Pemilih Pemula (X).....	60
b. Penyajian Data Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital (Y) .....	67
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
1. Persepsi Pemilih Pemula .....	73
a. Indikator Pemahaman .....	73
b. Indikator Tanggapan.....	74
c. Indikator Harapan .....	76
2. Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital .....	77
a. Indikator Pengetahuan .....	77
b. Indikator Keterampilan.....	78
c. Indikator Sikap .....	79

#### **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	82

#### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Rekapitulasi Daftar Pemilih Sementara (DPS) Kota Bandar Lampung pada Pemilihan Umum Tahun 2024.....	2
2. Sikap Pemilih Pemula.....	3
3. Data jumlah peserta didik usia 17-18 tahun Kelas XII SMA Negeri 15 Bandar Lampung .....	38
4. Jumlah sampel peserta didik usia 17-18 tahun SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023.....	39
5. Indeks Koefisien Reliabilitas.....	46
6. Hasil Uji Coba Angket (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden Diluar Sampel .....	52
7. Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden Diluar Sampel .....	53
8. Uji Reliabilitas (Variabel X) kepada Sepuluh Responden diluar Sampel .....	54
9. Uji Reliabilitas (Variabel Y) kepada Sepuluh Responden diluar Sampel .....	55
10. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	57
11. Guru SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	57
12. Distribusi frekuensi indikator pemahaman.....	61
13. Distribusi frekuensi indikator tanggapan.....	63
14. Distribusi frekuensi indikator harapan .....	65
15. Distribusi frekuensi variabel x.....	66
16. Distribusi frekuensi indikator pengetahuan.....	68
17. Distribusi frekuensi indikator keterampilan .....	69
18. Distribusi frekuensi indikator sikap.....	71
19. Distribusi frekuensi variabel Y.....	72

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berpikir .....	36
2. Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital via Instagram.....	75
3. Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital via TikTok.....	81

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

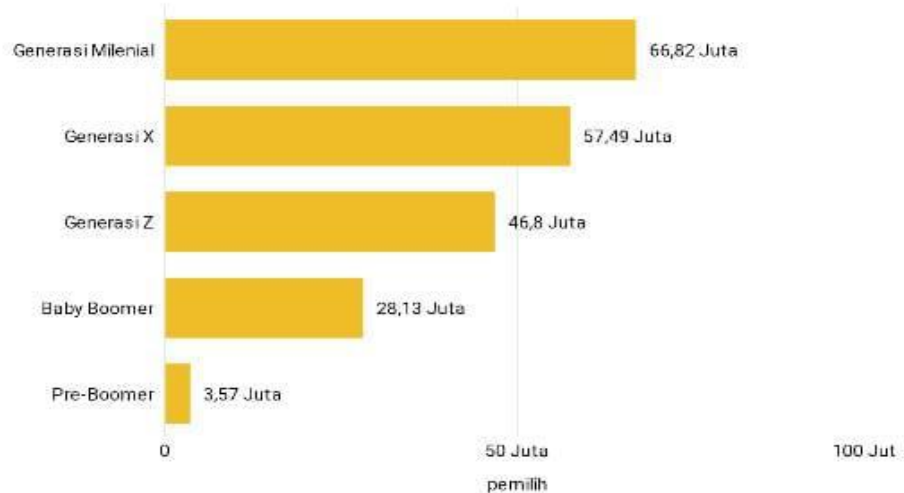
Pemilu merupakan salah satu kegiatan penting dalam kehidupan demokrasi suatu negara. Dalam sistem demokrasi, pemilu merupakan mekanisme untuk memilih wakil-wakil rakyat dan pemimpin negara yang akan bertanggung jawab atas kebijakan dan program pemerintahan. Khususnya pemilu di Indonesia merupakan fondasi penting dalam sistem pemerintahan di Indonesia yang bersifat republik serta proses demokrasi yang sangat transparan sehingga warga negara berhak memilih hak suaranya untuk menduduki posisi-posisi penting dalam pemerintahan. Keterlibatan aktif dari seluruh elemen masyarakat adalah kunci untuk menjaga keberlangsungan dan kesehatan demokrasi sebuah negara.

Menurut Undang – Undang Nomor 7 Tahun 2023 bahwa dalam rangka mewujudkan kelancaran penyelenggaraan pemilihan umum perlu dilakukan perubahan beberapa norma dalam Undang – Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang pemilihan umum yang berkaitan dengan penguatan kelembagaan penyelenggara pemilihan umum seperti jadwal dimulainya kampanye pemilihan umum anggota Dewan Perwakilan Rakyat (DPR), anggota Dewan Perwakilan Daerah (DPD), anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD), dan kampanye pemilihan umum Presiden dan Wakil Presiden.

Menurut Undang – Undang Nomor 6 Ayat 1 dan 2 tahun 1945 menyatakan Pemilihan umum dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil setiap lima tahun sekali serta Pemilihan umum diselenggarakan untuk memilih anggota Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah,

Presiden dan Wakil Presiden dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan kelancaran penyelenggaraan pemilihan umum adalah kerjasama dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pemilihan umum seperti Komisi Pemilihan Umum (KPU) dan Badan Pengawasan Pemilihan Umum (BAWASLU) untuk memastikan semua elemen masyarakat berminat dalam memilih, transparansi, jujur, serta berpartisipasi dalam kegiatan pemilihan umum. Maka dari itu, perlunya melakukan pembaruan data pemilih secara berkala untuk memastikan daftar pemilih aktual dan mengurangi kemungkinan terjadinya pemilih ganda atau pemilih yang tidak valid serta melakukan sosialisasi atau penyuluhan edukasi pemilu tentang pentingnya minat serta partisipasi dalam pemilu secara intensif untuk meningkatkan kesadaran minat dalam memilih dan cara menggunakan hak suara dengan benar. Dari hasil data yang diperoleh terdapat data rekapitulasi Daftar Pemilih Tetap (DPT) seluruh provinsi pada pemilihan umum tahun 2024 sebagai berikut :

**Tabel 1. Rekapitulasi Daftar Pemilih Tetap (DPT) Seluruh Provinsi pada Pemilihan Umum Tahun 2024**



*Sumber : KPU RI*

Dari hasil data diatas Daftar Pemilih Tetap (DPT) mencapai 202, 81 juta pemilih. Berdasarkan hasil rekapitulasi DPT, mayoritas pemilih Pemilu 2024 didominasi dari kelompok generasi millenial. Generasi Milenial sebesar 66.822.389 atau 33,60% pemilih dari generasi milenial. Generasi milenial

adalah sebutan untuk orang yang lahir pada 1980 hingga 1994. Sedangkan pemilih dari generasi Z adalah sebanyak 46.800.161 pemilih atau sebanyak 22,85% dari total DPT Pemilu 2024. Sedangkan khususnya data kelompok usia dan generasi DPT Provinsi Lampung pada Pemilu 2024 generasi milenial (usia 25-39 tahun) mencapai 32,02 persen. Jumlah generasi milenial dalam DPT Provinsi Lampung Pemilu 2024 tercatat sebanyak 2.094.127 jiwa. Kemudian, generasi X atau pemilih yang berusia 40-55 tahun sebanyak 1.980.330 jiwa atau 30,28 persen, lalu generasi Z berusia 17-24 tahun sebanyak 1.174.188 atau 17,96 persen, Selanjutnya generasi baby boomer usia 56-76 tahun sebanyak 1.145.273 jiwa atau 17,51 persen, kemudian, pemilih lanjut usia atau lansia berumur kurang lebih 76 tahun sebanyak 145.210 atau 2,22 persen. Sementara, pemilih pemula dengan usia di bawah 20 tahun sebanyak 576.128 atau 8,81 persen dari DPT Provinsi Lampung Pemilu 2024. Sebelumnya, KPU Lampung telah menggelar Rapat Pleno Terbuka guna menetapkan DPT Pemilu 2024 provinsi ini yang sebanyak 6.539.128 jiwa. DPT Provinsi Lampung Pemilu 2024 ini tersebar di 25.825 tempat pemungutan suara (TPS) di 2.640 desa/kelurahan, 229 kecamatan, dan 15 kabupaten dan kota. Jumlah DPT 6.539.128 jiwa tersebut terdiri dari pemilih laki-laki sebanyak 3.326.334 jiwa dan perempuan 3.212.794 jiwa.

Namun pada kenyataannya di pemilu tahun 2019, *CEO Jeune & Raccord Communication Monica JR* melakukan survei terhadap 1.200 responden secara nasional dengan metode *multi-stage random sampling* lewat wawancara tatap muka menggunakan kuesioner bahwasanya sikap pemilih pemula tersebut beragam. Seperti halnya sikap pemilih pemula yang merasa tidak perlu datang ke TPS dengan alasan tidak ingin memilih pasangan calon manapun, selanjutnya ada sikap pemilih pemula yang tidak tahu jadwal pemilihan umum dengan alasan sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak tahu adanya pemilihan umum. Sikap pemilih pemula selanjutnya yakni pemilih pemula tidak peduli isu politik sehingga merasa tidak perlu datang ke TPS dengan alasan tidak percaya lagi dengan siapapun pasangan calon yang akan memimpin Negara ini. Lalu, sikap yang terakhir ialah pemilih pemula aktif mengikuti isu politik sehingga merasa tidak perlu datang ke TPS dengan

alasan percaya kepada siapapun yang terpilih menjadi pemimpin Negara sehingga pemilih pemula tersebut secara tidak langsung melakukan tindakan golput yang terangkum pada tabel 2. Sikap Pemilih Pemula.

**Tabel 2. Sikap Pemilih Pemula**

<b>Indikator</b>	<b>Persentase</b>
Merasa tidak perlu datang ke TPS	65,4
Tidak tahu jadwal pilpres	25,3
Tidak peduli isu politik merasa tidak perlu datang ke TPS	51,8
Aktif mengikuti isu politik merasa tidak perlu datang ke TPS	30,8

*Sumber : CEO Jeune & Raccord Communication Monica JR*

Dengan sikap pemilih pemula yang acuh dengan pemilihan umum ini disebabkan karena patisipasi politik anak muda masa kini lebih terbuka dan dipengaruhi oleh media digital yang mereka gunakan. Salah satu sebabnya karena intensitas yang besar dalam menggunakan media sosial. Tanpa disadari, sebagian besar kaum muda sudah membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan politik sehingga membuat mereka ingin mengetahui perkembangan politik terkini. Para pemilih pemula ternyata menggunakan media sosial sebagai preferensi untuk memilih dalam pilkada ataupun pilpres oleh karena aktifitas yang banyak dihabiskan disana. Namun, situasi politik yang memanas juga mempengaruhi konten di media sosial yang diakses oleh pemilih pemula, sehingga banyak yang merasa terganggu. Ada pula yang dapat memfilter informasi yang muncul di media sosial sehingga suasana menjadi lebih kondusif (Suryo & Aji, 2020).

Di era teknologi digital sekarang menjadi hal yang utama untuk menunjang segala aspek, salah satunya di dalam peran media. Generasi milenial dan generasi Z sebagai pemakai terbanyak internet memiliki kecenderungan untuk menyebarkan luaskan pengaruh mereka kepada sesama pengguna media sosial dalam partisipasi politiknya. Anak muda sebagai netizen yang paling banyak mempunyai kecenderungan memberikan pengaruh ke sesama pengguna media sosial dalam partisipasi politiknya (Suryo & Aji, 2020). Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya

maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*) (Nasrullah, 2015). Saat ini, peserta didik tidak lepas dalam menggunakan media sosial untuk kesehariannya, baik itu untuk urusan pribadi maupun untuk mencari preferensi politik. Media sosial dianggap juga sarana yang murah namun efektif karena dapat menjangkau banyak pemilih dalam waktu yang singkat (Suryo & Aji, 2020). Teknologi digital sekarang ini memiliki berbagai bentuk seperti misalnya majalah digital, forum internet, *weblog*, blog sosial, wiki, jejaring sosial, *podcast*, foto atau gambar, video, rating dan *bookmark* sosial. Media sosial yang paling seing digunakan oleh kalangan remaja antara lain *Facebook*, *Whatsapp*, *Youtube*, *Twitter*, *Messenger*. Masing-masing media sosial tersebut memiliki keunggulan tersendiri dalam menarik pengguna media sosial yang mereka miliki (Fronika, 2019).

Berdasarkan hasil pra observasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung bahwasanya di sekolah tersebut kelas X, XI, XII tahun ajaran 2022 sudah pernah mendapatkan sosialisasi pemilu dari KPU Kota Bandar Lampung secara langsung. Materi sosialisasi yang disampaikan ialah mengenai urgensi memilih dalam pemilu 2024 serta penting bagi pemilih pemula yang genap usia 17 tahun untuk menggunakan hak pilihnya. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara guru PPKn yang membersamai sosialisasi secara langsung bahwasanya sosialisasi pemilu tersebut sangat penting bagi peserta didik yang pertama kali ikut berpartisipasi dalam pemilu di tahun 2024.

Sebenarnya keterbatasan informasi dan edukasi politik yang hanya sebatas sosialisasi secara langsung seperti KPU mendatangi ke sekolah-sekolah tersebut masih kurang efektif untuk pemilih pemula yang aktif dalam media digital sehingga sosialisasi pemilu berbasis digital ini kurang mendapat perhatian oleh generasi milenial dikarenakan pihak KPU kurang aktif dalam memberikan informasi seputar pemilu di media sosial. Seperti halnya sosialisasi pemilu berbasis digital ini sudah ada dari lama tetapi dari pihak



KPU kurang mensosialisasikan dengan baik program sosialisasi pemilu berbasis digital ini di akun media sosial KPU seperti *Youtube, Instagram, Twitter, dan Tiktok* yang tentunya hal tersebut jika di manfaatkan dengan sebaik mungkin hasilnya akan meningkatkan literasi pemilih pemula tentang informasi pemilihan umum dan minat pemilih pemula.

Berdasarkan pada penjabaran diatas, maka peneliti ingin tahu bagaimana persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Sehingga peneliti sangat tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang “Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya pengetahuan pemilih pemula tentang pemilihan umum.
2. Kurangnya pemahaman pemilih pemula tentang sosialisasi pemilu berbasis digital.
3. Rendahnya kesadaran sikap pemilih pemula tentang sosialisasi pemilu berbasis digital.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta dikarenakan peserta didik kelas X, XI dan XII di SMA Negeri 15 Bandar Lampung tahun ajaran 2022 sudah mendapatkan sosialisasi pemilu secara langsung oleh Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kota Bandar Lampung pada tanggal 15 September 2022. Sehingga pada tahun ajaran 2023 kelas XII tahun ajaran 2023 usia 17-18 tahun dapat diteliti untuk batasan masalah penelitian yakni “Bagaimana Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?”

#### **E. Tujuan Masalah**

Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui “Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?”

#### **F. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis mengembangkan konsep ilmu politik dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan penyelenggaraan pemilihan umum serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pelajaran PPKn.

##### **2. Kegunaan Secara Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi sekolah sebagai referensi dan informasi mengenai sosialisasi pemilu untuk peserta didik yang pertama kali memilih pada pemilu.

###### **b. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peserta didik sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk lebih memahami sosialisasi yang telah diberikan oleh Komisi Pemilihan Umum baik secara langsung maupun secara digital sehingga pemilih pemula berpartisipasi dalam penyelenggaraan pemilihan umum untuk pertama kalinya.

**c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengalaman yang berharga bagi peneliti.

**G. Ruang Lingkup Penelitian**

**1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup Ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan wilayah kajian Ilmu Politik dan Kenegaraan.

**2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik usia 17-18 tahun kelas XII di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

**3. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

**4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian**

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan Turi Raya, Labuhan Dalam, Kec.Tanjung Senang Kota Bandar Lampung.

**5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 19 Oktober 2023 dengan nomor : 10059/UN26.13/PN.01.00/2023 serta mendapatkan surat balasan dari SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada tanggal 21 November 2023 dengan nomor : 423/168/IV.40/V.56/SMA-15/XI/2023

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Tinjauan Umum Persepsi Pemilih Pemula

##### a. Pengertian Persepsi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan, penerimaan langsung dari suatu serapan, atau merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Philip Kotler memberikan definisi persepsi sebagai proses seorang individu memilih, mengorganisasikan dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran yang memiliki arti.

Menurut Slameto (2010), persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan yaitu merupakan proses diterimanya stimulasi oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensorik. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja melainkan stimulasi tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan dengan inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa dan pencium sehingga bisa menjadi pemahaman, tanggapan, serta harapan.

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan melalui inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar,

peraba, perasa dan pencium (Slameto, 2015). Menurut (Sarlito W. Sarwono, 2012) persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak di dalamnya terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman.

Pendapat lain mengenai definisi persepsi menurut Harvey & Smith dalam (Widyastuti, 2014) menjelaskan bahwa persepsi adalah suatu proses membuat penilaian (*judgement*) atau membangun kesan (*impression*) mengenai berbagai macam hal yang terdapat dalam lapangan penginderaan seseorang. Penilaian atau pembentukan kesan ini adalah dalam upaya pemahaman suatu objek atau subjek, tanggapan, dan harapan.

Persepsi adalah intepretasi hal-hal yang kita indra. Persepsi (*perception*) melibatkan kognisi tingkat tinggi dalam pengintepretasian terhadap informasi sensorik. Kejadian-kejadian sensorik tersebut di proses sesuai pengetahuan kita tentang dunia, sesuai budaya, pengharapan, bahkan disesuaikan dengan orang yang bersama kita saat itu. Hal-hal tersebut memberikan makna terhadap pengalaman sensorik sederhana (Solso, Maclin & Maclin, 2007).

Secara etimologis, persepsi atau dalam bahasa Inggris *perception* berasal dari bahasa Latin *perceptio*, dari *percipere*, yang artinya menerima atau mengambil. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (*sensory stimuli*).

Persepsi adalah proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus didapat dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Istilah Persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman

terhadap suatu benda ataupun suatu kejadian yang dialami. Persepsi ini didefinisikan sebagai proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita (pengindraan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri. Persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak. Di dalamnya terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman.

Menurut (Walgito,2004) persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau disebut proses sensoris. Proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi dan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau bisa disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya disebut proses persepsi. Proses tersebut mencakup pengindraan setelah informasi diterima oleh alat indra, informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan menjadi sebuah persepsi yang sempurna.

Menurut William James, Persepsi terbentuk atas dasar data-data yang kita peroleh dari lingkungan yang diserap oleh indra kita, serta sebagian lainnya diperoleh dari pengolahan ingatan (memori) kita (diolah kembali berdasarkan pengalaman yang kita miliki). Dari beberapa pengertian persepsi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah tindakan penilaian dalam pemikiran seseorang setelah menerima stimulus dari apa yang dirasakan oleh panca inderanya. Stimulus tersebut kemudian berkembang menjadi suatu pemikiran yang akhirnya membuat seseorang memiliki suatu pandangan terkait suatu kasus atau kejadian yang tengah terjadi.

Menurut Stanton dalam (Nugroho, 2013) sebagaimana yang dikutip dalam buku perilaku konsumen yang di tulis oleh nugroho : “ Persepsi dapat di definisikan sebagai makna yang kita pertalikan berdasarkan pengalaman masa lalu dan stimulus (rangsangan-rangsangan) yang kita terima melalui panca indra (pengelihatana,pendengaran,perasa,dll).

Persepsi disini tidak hanya tergantung pada hal fisik, tetapi juga berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu tersebut. Sedangkan dalam proses memperoleh atau menerima informasi tersebut adalah juga berasal dari objek lingkungan. Suatu rangsangan dipandang sebagai kejadian-kejadian yang ada di dalam lingkungan eksternal individu yang ditangkap dengan menggunakan alat sel syaraf yang selanjutnya akan terjadi proses pengolahan sensasi. Ketika sejumlah sensasi masuk ke dalam struktur yang lebih dalam dari sistem susunan syaraf, maka sensasi inilah yang disebut sebagai persepsi.

Umumnya istilah persepsi digunakan dalam bidang psikologi. Secara terminology pengertian persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pengindraan. Sedangkan dalam kamus besar psikologi, persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indra-indra yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada dilingkungannya.

Menurut (Asrori, 2009) pengertian persepsi adalah “proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan di mana individu itu berada yang merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman.”

Dalam pengertian persepsi tersebut terdapat dua unsur penting yakni interpretasi dan pengorganisasian. Interpretasi merupakan upaya pemahaman dari individu terhadap informasi yang diperolehnya. Sedangkan perorganisasian adalah proses mengelola informasi tertentu agar memiliki makna.

Persepsi merupakan suatu proses yang dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Persepsi seseorang timbul sejak kecil melalui interaksi dengan manusia lain. Sejalan dengan hal itu, Rahmat Jallaludin mendefinisikan pengertian persepsi sebagai: “pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”. Kesamaan pendapat ini terlihat dari makna menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan yang memiliki keterkaitan dengan proses untuk memberi arti.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan suatu pemahaman, tanggapan atau penerimaan, serta harapan langsung dari suatu individu terhadap suatu hal yang ada atau terjadi sebagai hasil dari penginderaan yang mereka lakukan, di mana persepsi tersebut dapat berupa baik dan buruk atau positif dan negatif. Demikian juga yang terjadi pada pemilih pemula di SMA Negeri 15 Bandar Lampung bahwasanya peserta didik yang sudah menginjak usia 17-18 tahun sebagai pemilih pemula memahami sosialisasi pemilu berbasis digital tersebut maka akan mempengaruhi bagaimana pemilih pemula dalam memahami, menanggapi, dan harapan pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital tersebut.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Menurut Toha dalam (Arifin, Fuady, Kuswarno, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal  
perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.



## 2. Faktor eksternal

latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek.

Wilson dalam (Ibid, 2018) Mengemukakan ada faktor dari luar dan dari dalam yang mempengaruhi persepsi diantaranya sebagai berikut:

### 1. Faktor Eksternal atau dari luar

Concreteness yaitu wujud atau gagasan yang abstrak yang sulit dipersepsikan dibandingkan dengan yang objektif. novelty atau hal yang baru, biasanya lebih menarik untuk dipersepsikan dibandingkan dengan hal-hal yang baru. Velocity atau percepatan misalnya gerak yang cepat untuk menstimulasi munculnya persepsi lebih efektif di bandingkan dengan yang lambat. Coded stimuli, stimuli yang dikondisikan seperti bel pintu, dering telepon dan lain-lain.

### 2. Faktor Internal atau dari dalam

Motivation, misalnya merasa lelah menstimulasi untuk merespon istirahat. Interest, hal-hal yang menarik lebih diperhatikan dari pada yang tidak menarik Need, kebutuhan akan hal itu tertentu akan menjadi pusat perhatian Assumptions, juga mempengaruhi persepsi sesuai dengan pengalaman melihat, merasakan dan lain-lain.

Menurut (Hasmine, 2013) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi menjadi dua, yaitu.

### 1. Faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:

a. Fisiologis

Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya. Kapasitas indera untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda sehingga interpretasi terhadap lingkungan dapat berbeda.

b. Perhatian

Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.

c. Minat

Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perceptual vigilance yang digerakkan untuk mempersepsi. Perceptual vigilance merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

d. Kebutuhan yang searah

Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.

e. Pengalaman dan ingatan

Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.

f. Suasana hati

Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi, dan mengingat.

2. Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi ialah sebagai berikut :

a. Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus

Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.

b. Warna dari obyek-obyek

Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (to be perceived) dibandingkan dengan yang sedikit.

c. Keunikan dan kontrasan stimulus

Stimulus luar yang penampilannya dengan latar belakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.

d. Intensitas dan kekuatan dari stimulus

Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.

e. Motion atau gerakan

Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang kemudian bermanfaat untuk orang banyak misalnya. Dalam hal ini faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu Usia, pendidikan, dan pekerjaan.

a. Usia

Usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai ulang tahun. Semakin cukup umur, kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Semakin tua umur seseorang semakin konstruktif dalam menggunakan koping pengetahuan yang diperoleh (Nursalam, 2003). Usia sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan dan pengalaman seseorang dan semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja (Nursalam & Pariani, 2001).

b. Pendidikan

Notoatmodjo (2007) menjelaskan bahwa orang yang mempunyai pendidikan tinggi akan memberikan tanggapan yang lebih rasional dibandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah atau tidak berpendidikan sama sekali.

c. Pekerjaan

Pekerjaan adalah suatu yang dilakukan untuk mencari nafkah. Masyarakat yang sibuk bekerja hanya memiliki sedikit waktu untuk memperoleh informasi. Dengan bekerja seseorang dapat berbuat sesuatu yang bernilai, bermanfaat, memperoleh pengetahuan yang baik tentang suatu hal sehingga lebih mengerti dan akhirnya mempersepsikan sesuatu itu positif (Notoatmodjo, 2003).

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah kebalikan dari faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang dalam menciptakan dan menemukan sesuatu. Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi, yaitu informasi, dan pengalaman.

a. Informasi

Semakin banyak informasi dapat mempengaruhi atau menambah pengetahuan seseorang dan dengan pengetahuan menimbulkan kesadaran yang akhirnya seseorang akan berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki (Notoatmodjo, 2003)

b. Pengalaman

Menurut Azwar (2005), pengalaman adalah suatu peristiwa yang pernah dialami seseorang. Tidak hanya suatu pengalaman sama sekali dengan suatu obyek cenderung bersifat negatif terhadap obyek tertentu, untuk jadi suatu dasar pembentukan sikap pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan emosi, penghayatan akan lebih mendalam dan membekas. Menurut Notoatmodjo (2005), pengalaman yang dimiliki seseorang merupakan faktor yang sangat berperan dalam menginterpretasikan stimulus yang kita peroleh. Pengalaman masa lalu atau apa yang kita

pelajari akan menyebabkan terjadinya perbedaan interpretasi. Pengalaman mempengaruhi kecermatan persepsi. Pengalaman tidak selalu lewat proses belajar formal. Pengalaman dapat bertambah melalui rangkaian peristiwa yang pernah dihadapi (Rachmat, 2005).

Suatu obyek yang sama dapat dipersepsikan berbeda oleh orang yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut dikarenakan adanya pengaruh beberapa faktor. Faktor-faktor yang berperan dalam persepsi adalah:

a. Obyek yang dipersepsi.

Obyek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang dipersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian besar stimulus datang dari luar individu.

b. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf.

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris,

c. Perhatian.

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek (Bimo Walgito, 2010: 101).

Menurut (Siagian, 2012: 101-105) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu:

- a. Diri orang yang bersangkutan, dalam hal ini orang yang berpengaruh adalah karakteristik individual meliputi dimana sikap, kepentingan, minat, pengalaman dan harapan.
- b. Sasaran persepsi, yang menjadi sasaran persepsi dapat berupa orang, benda, peristiwa di mana sifat sasaran dari persepsi dapat mempengaruhi persepsi orang yang melihatnya. Hal-hal lain yang ikut mempengaruhi persepsi seseorang adalah gerakan, suara, ukuran, tindak tanduk dan lain-lain dari sasaran persepsi.
- c. Faktor situasi, dalam hal ini tinjauan terhadap persepsi harus secara kontekstual artinya perlu dalam situasi yang mana persepsi itu timbul.

Sementara menurut (Toha, 2009: 149-156), faktor yang mempengaruhi perbedaan pemilihan persepsi antara orang yang satu dengan orang yang lain adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal, antara lain :
  - a. Proses belajar (learning), merupakan semua faktor - faktor dari dalam individu yang membentuk perhatian kepada sesuatu obyek sehingga menimbulkan adanya persepsi adalah didasarkan dari kekomplekan kejiwaan. Kekomplekan kejiwaan ini selaras dengan proses pemahaman atau proses belajar (learning) dan motivasi yang dimiliki oleh masing – masing orang.
  - b. Motivasi, selain proses belajar, faktor dari dalam diri individu juga dipengaruhi oleh motivasi dan kepribadian. Walaupun motivasi dan kepribadian pada dasarnya tidak bisa dipisahkan dari proses belajar, keduanya juga mempunyai dampak yang amat penting. Dalam hal ini sesuatu yang menarik perhatian seringnya akan lebih menimbulkan motivasi.

- c. Kepribadian, dalam membentuk persepsi unsur kepribadian amat erat hubungannya dengan proses belajar dan motivasi, yang mempunyai akibat tentang apa yang diperhatikan dalam menghadapi suatu situasi. Kepribadian, nilai – nilai, dan juga termasuk umur dapat memberikan dampak terhadap cara seseorang melakukan persepsi pada lingkungan di sekitarnya.
2. Faktor eksternal, antara lain :
    - a. Intensitas, prinsip intensitas dari suatu perhatian dapat dinyatakan bahwa semakin besar intensitas stimulus dari luar, tentunya semakin besar pula hal – hal itu dapat dipahami.
    - b. Ukuran, faktor ini sangat dekat dengan prinsip intensitas. Faktor ini menyatakan bahwa semakin benasar ukuran sesuatu obyek, maka semakin mudah untuk bisa diketahui atau dipahami. Bentuk ukuran ini akan mempengaruhi persepsi seseorang, dan dengan melihat bentuk ukuran sesuatu obyek orang akan mudah tertarik perhatiannya, yang pada gilirannya dapat membentuk persepsinya.
    - c. Keberlawanan atau kontras, prinsip keberlawanan ini menyatakan bahwa stimulus luar yang penampilannya berlawanan dengan latar belakangnya atau sekelilingnya atau yang sama sekali di luar dugaan orang banyak, akan menarik banyak perhatian. Dengan kata lain bahwa persepsi seseorang dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor di luar diri individu yang menunjukkan adanya keberlawanan obyek dengan latar belakang atau sekelilingnya.



- d. Pengulangan (repetition), dalam prinsip ini dikemukakan bahwa stimulus dari luar yang diulang akan memberikan perhatian yang lebih besar dibandingkan dengan yang sekali dilihat. Pengulangan itu akan menambah kepekaan kita atau kewaspadaan terhadap stimulus. Pengulangan merupakan daya tarik dari luar tentang suatu objek yang bisa mempengaruhi persepsi seseorang.
- e. Gerakan (moving), prinsip gerakan menyatakan bahwa orang akan memberikan banyak perhatian terhadap objek yang bergerak dalam jangkauan pandangannya dibandingkan dari objek yang diam. Dari gerakan suatu objek yang menarik perhatian seseorang, akan timbul suatu persepsi.
- f. Baru dan familiar, prinsip ini menyatakan bahwa baik situasi eksternal yang baru maupun yang sudah dikenal dapat digunakan sebagai penarik perhatian. Objek atau peristiwa baru dalam tatanan yang sudah dikenal, atau objek atau peristiwa yang sudah dikenal dalam tatanan yang baru (berbeda) akan menarik perhatian pengamat.

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Fatah syukur (2006). Faktor yang mempengaruhi persepsi antara lain:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu perilaku persepsi yang meliputi faktor biologis/jasmani dan faktor psikologis. Faktor psikologis meliputi: perhatian, sikap, minat, motif, pengalaman dan pendidikan.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu/perilaku persepsi yang meliputi objek sasaran dan situasi/lingkungan dimana persepsi berlangsung. Selain hal tersebut di atas yang penting bagi terbentuknya persepsi seseorang adalah informasi.

Faktor internal berasal dari dalam diri individu yang bersangkutan, antara lain:

1. Sikap, merupakan suatu proses penilaian yang dilakukan seseorang terhadap suatu objek. Menurut Sarlito W. Sarwono (2009: 83), sikap dibentuk oleh tiga komponen, yaitu kognitif, afektif, dan perilaku. Pendapat ini sama seperti yang dikemukakan oleh David O. Sears (1985: 183) tentang tiga komponen sikap, yaitu:
  - a. Kognitif, terdiri dari seluruh kognisi yang dimiliki seseorang mengenai objek sikap tertentu – fakta, pengetahuan, dan keyakinan tentang objek.
  - b. Afektif, terdiri dari seluruh perasaan atau emosi seseorang terhadap objek, terutama penilaian.
  - c. Perilaku, terdiri dari kesiapan seseorang untuk bereaksi atau kecenderungan untuk bertindak terhadap objek. Sikap dapat diketahui melalui pengetahuan, keyakinan, perasaan, dan kecenderungan tingkah laku seseorang terhadap objek sikap.

Ketiga komponen sikap menciptakan nuansa tertentu yang dapat menjelaskan perbedaan sikap orang-orang terhadap objek sikap yang sama.

1. Minat, menurut Sardiman (1996: 89), minat diartikan sebagai sesuatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri – ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.
2. Motivasi, menurut Sardiman (1996: 89), dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Martinis Yamin (2007: 226), motivasi dibedakan

menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pendapat tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (1996: 89), tentang jenis – jenis motivasi, yaitu :

- a. Motivasi intrinsik, merupakan motif – motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.
  - b. Motivasi ekstrinsik, merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.
3. Perhatian, merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu objek atau sekumpulan objek (Bimo Walgito, 2010: 110). Jadi, perhatian merupakan penyeleksian terhadap stimulus. Ditinjau dari segi timbulnya perhatian, perhatian dapat dibedakan sebagai berikut:
- a. Perhatian spontan, yaitu perhatian yang timbul dengan sendirinya, timbul dengan secara spontan. Perhatian ini erat hubungannya dengan minat individu. Jika individu telah memiliki minat terhadap suatu objek, maka secara otomatis akan timbul perhatian yang spontan terhadap objek tersebut.

- b. Perhatian tidak spontan, yaitu perhatian yang ditimbulkan dengan sengaja, karena itu harus ada kemauan untuk menimbulkannya. Sebagai contoh seorang siswa yang harus memperhatikan pelajaran IPS, meskipun ia tidak menyukainya, namun ia tetap harus mempelajari pelajaran tersebut. Oleh karena itu, agar siswa tersebut dapat mengikuti pelajaran dengan baik, guru harus memunculkan perhatian melalui metode pembelajaran.
- c. Pengalaman, menurut Jalaluddin Rakhmat (2007: 89), pengalaman tidak selalu lewat proses belajar formal. Pengalaman kita bertambah juga melalui rangkaian peristiwa yang pernah kita hadapi. Seseorang mempersepsi sesuatu tidak hanya ditentukan oleh stimulus secara objektif semata, namun apa yang ada dalam diri orang yang bersangkutan akan ikut menentukan hasil persepsi, termasuk pengalaman. (Bimo Walgito, 2010: 110).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwasanya persepsi seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor internal, seperti perhatian, minat, kebutuhan, pengalaman, dan suasana hati, serta faktor-faktor eksternal, seperti ukuran, warna, keunikan, intensitas, dan gerakan dari objek atau stimulus yang dipersepsikan. Faktor-faktor ini bersama-sama berperan dalam membentuk cara individu memahami dunia sekitarnya.

### **c. Pengertian Pemilih Pemula**

Pemilih pemula merupakan pemilih yang jumlahnya lebih banyak dari pemilih lainnya dan juga pemilih yang baru pertama kali melakukan pemilihan umum, sehingga pemilih pemula menjadi incaran politisi karena mudah dipengaruhi (Luthfia Sari, A.R. 2020). Pemilih pemula merupakan Warga Negara Indonesia yang baru pertama menggunakan hak pilihnya pada pemilihan umum (Ali & Raihana, 2021) Pemilih pemula dalam kategori politik

adalah kelompok yang baru pertama kali menggunakan hak pilihnya. Orientasi politik pemilih pemula ini selalu dinamis dan akan berubah-ubah mengikuti kondisi yang ada dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Primandha, 2018).

Berdasarkan pendapat –pendapat yang ada disimpulkan bahwa pemilih pemula merupakan kelompok pemilih yang jumlahnya lebih banyak dari kelompok pemilih lainnya. Karena pemilih pemula ini baru pertama kali terlibat dalam proses politik dan pemilu, mereka cenderung memiliki orientasi politik yang dinamis dan dapat berubah-ubah mengikuti kondisi yang ada dan faktor-faktor yang mempengaruhi mereka.

### **3. Tinjauan Umum Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital**

#### **a. Pengertian Sosialisasi**

Sosialisasi merupakan proses seseorang belajar tentang berbagai nilai, norma, dan menjadi tahu tentang apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat pemilu, selain itu juga dapat memberikan wawasan atau *knowledge* kepada calon pemilih (Oktavia & Sudiby, 2020). Menurut David A. Goslin, sosialisasi adalah proses belajar yang dialami seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan norma-norma agar ia dapat berpartisipasi sebagai anggota dalam kelompok masyarakat (Abdullah & Nasionalita, 2018). Sosialisasi adalah sebuah interaksi sosial yang diberikan kepada masyarakat untuk pemberian pengetahuan, pembentukan nilai dan sikap, serta perilaku agar dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok masyarakat secara efektif (Putra, 2016). Sosialisasi adalah proses mempelajari dan menghayati norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan supaya seorang individu bisa berpartisipasi secara efektif di dalam kehidupan masyarakat (Raho,2016).

Sosialisasi adalah proses belajar warga masyarakat suatu kelompok kebudayaan tentang nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat itu. Melalui proses sosialisasi kelangsungan hidup suatu kelompok masyarakat budaya dapat terjamin. Dilihat dari wacana psikologi sosial, sosialisasi adalah proses yang memungkinkan individu mengembangkan cara berpikir, berperasaan dan berperilaku yang berguna bagi penyesuaian sosial efektif dalam hidup bermasyarakat. Sosialisasi adalah proses yang berjalan sepanjang hidup sosial manusia itu sendiri, mulai masa kanak-kanak sampai masa lanjut usia. Dalam perkembangan kebudayaan, sosialisasi berfungsi sebagai sarana internalisasi secara dinamis nilai-nilai kebudayaan suatu masyarakat dari generasi lebih tua kepada generasi yang lebih muda.

Menurut Vembriarto dalam (Khairudin 2008,: 63), menyebutkan Sosialisasi adalah sebuah proses belajar yaitu proses akomodasi dengan mana individu menahan, mengubah impuls-impuls dalam dirinya dan mengambil cara hidup atau kebudayaan masyarakatnya. Dalam proses sosialisasi itu individu mempelajari kebiasaan, sikap ide-ide, pola-pola, nilai dan tingkah laku, dan standar tingkah laku dalam masyarakat di mana ia hidup. Semua sifat kecakapan yang dipelajari dalam proses sosialisasi itu disusun dan dikembangkan sebagai suatu kesatuan sistem dalam diri pribadinya.

Menurut (Maclever, 2013:175) Sosialisasi adalah proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan berpartisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial. Adapun manfaat adanya sosialisasi dalam masyarakat terbagi menjadi dua tahap, Bagi individu, sosialisasi berfungsi sebagai pedoman dalam belajar mengenal dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik nilai, norma, dan struktur sosial yang ada pada masyarakat di lingkungan tersebut.

Bagi masyarakat, sosialisasi berfungsi sebagai alat untuk melestarikan, penyebaran, dan mewariskan nilai, norma, serta kepercayaan yang ada pada masyarakat. pembelajaran yang dilakukan individu dalam mengenal lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial.

Sedangkan pengertian sosialisasi dalam arti luas adalah suatu proses interaksi dan pembelajaran yang dilakukan seseorang sejak ia lahir hingga akhir hayatnya di dalam suatu budaya masyarakat. Melalui proses sosialisasi maka seseorang dapat memahami dan menjalankan hak dan kewajibannya berdasarkan peran status masing-masing sesuai budaya masyarakat. Dengan kata lain, individu mempelajari dan mengembangkan pola-pola perilaku sosial dalam proses pendewasaan diri. Dengan begitu, nilai, norma, dan kepercayaan tersebut dapat dijaga oleh semua anggota masyarakat.

Sosialisasi merupakan proses seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlakukannya agar dapat berfungsi sebagai orang dewasa dan sekaligus sebagai pemeran aktif dalam suatu kedudukan atau peranan tertentu di masyarakat . Salah satu cara untuk melakukan pengendalian sosial (*social control*) apabila suatu masyarakat ingin berfungsi efektif, maka para anggota masyarakat harus berperilaku sesuai dengan nilai dan norma sosial yang mengatur pola hidup dalam masyarakat tersebut. Dalam sosialisasi yakni individu-individu menjadi anggota masyarakat dikendalikan sehingga tidak melakukan perilaku menyimpang. Sosialisasi adalah membentuk kebiasaan, keinginan dan adat istiadat.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa sosialisasi merupakan proses belajar dan interaksi sosial yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan, nilai-nilai, norma, keterampilan, dan sikap kepada seseorang agar dapat berpartisipasi sebagai anggota dalam kelompok masyarakat secara efektif.

Sosialisasi juga berperan dalam membentuk perilaku dan mempersiapkan individu agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, sosialisasi memiliki peran penting dalam membentuk individu sebagai bagian dari masyarakat dan membantu mereka berperan dalam kehidupan sosial.

#### **b. Pengertian Pemilu**

Pemilihan umum (pemilu) merupakan suatu tonggak yang penting dalam transisi menuju demokrasi. Ia memberikan suatu kesempatan untuk menguji apakah berbagai lembaga yang berbeda berfungsi dalam keadaan peralihan dan apakah hak-hak asasi manusia yang bersifat fundamental dilindungi dan dijamin. Suatu ukuran kritis dari proses ini ialah apakah rakyat percaya bahwa mereka bebas untuk mempergunakan hak-hak politik mereka seperti untuk menyatakan pendapat, berkumpul, berserikat, dan bergerak sebagai bagian dari proses pemilu.

Menurut (Haris, 2014) Pemilihan umum dalam pandangan merupakan salah satu bentuk pendidikan politik bagi rakyat, yang bersifat langsung, terbuka, massal, yang diharapkan bisa mencerdaskan pemahaman politik dan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai demokrasi.



Sedangkan menurut (Prasetyoningsih, 2017) Pemilu adalah wujud nyata demokrasi prosedural, meskipun demokrasi tidak sama dengan pemilihan umum, namun pemilihan umum merupakan salah satu aspek demokrasi yang sangat penting yang juga harus diselenggarakan secara demokratis. Oleh karena itu, lazimnya di negaranegara yang menamakan diri sebagai negara demokrasi mentradisikan Pemilu untuk memilih pejabat-pejabat publik di bidang legislatif dan eksekutif baik di pusat maupun daerah.

Menurut (Junaidi, 2009) menyatakan bahwa pemilu dan demokrasi merupakan suatu *“qonditio sine qua non”*, *the one can not exist without the others*. Dalam arti bahwa pemilu dimaknai sebagai prosedur untuk mencapai demokrasi atau merupakan prosedur untuk memindahkan kedaulatan rakyat kepada kandidat tertentu untuk menduduki jabatan-jabatan politik. Pemilu sebagai mekanisme yang diselenggarakan dalam negara demokrasi guna menentukan pemerintah dan wakil rakyat yang baru dilaksanakan berdasarkan sistem pemilu. Hak memilih segenap warga negara yang disalurkan menjadi suara yang diperoleh peserta pemilu merupakan bentuk legitimasi yang diperoleh oleh calon pemerintah dan wakil rakyat.

Menurut Valina Subekti dalam (Kartiko, 2009), sistem pemilu adalah seperangkat metode yang mengatur warga negara memilih wakilnya untuk duduk sebagai pemerintah. Sistem pemilu dapat berupa metode menyalurkan suara sebagai kursi dalam lembaga perwakilan rakyat ataupun metode untuk menentukan pemenang berdasarkan jumlah suara yang diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pemilu berkaitan dengan cara pemberian suara, perhitungan suara, dan pembagian kursi di lembaga perwakilan rakyat.

Menurut (Marijan, 2012) Pemilu dalam perspektif hampir serupa disampaikan oleh K. Marijan. Dalam pandangannya sistem pemilu merupakan instrumen yang digunakan untuk menerjemahkan perolehan suara dalam pemilu ke dalam kursi-kursi yang dimenangkan oleh partai atau calon. Lebih lanjut untuk menerjemahkan suara yang diperoleh tersebut menggunakan variable-variabel dasar mencakup formula pemilihan (*electoral formula*), struktur penyuaaraan (*ballot structure*), dan besaran district (*district magnitude*).

Pemilu merupakan suatu wujud nyata dari demokrasi dan menjadi sarana bagi rakyat dalam menyatakan kedaulatannya terhadap negara dan pemerintah. Pemilu berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Pemilu diselenggarakan dengan asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Primandha, 2018). Menurut Gaffar dalam (Efrizal, 2012) Pemilu adalah sarana utama mewujudkan demokrasi dalam suatu negara. Substansi pemilu adalah penyampaian suara rakyat untuk membentuk lembaga perwakilan dan pemerintahan sebagai penyelenggara negara. Suara rakyat diwujudkan dalam bentuk hak pilih, yaitu hak untuk memilih wakil dari berbagai calon yang ada. Pemilu merupakan pesta demokrasi lima tahunan yang dilaksanakan guna melaksanakan amanat konstitusi (Primandha, 2018). Pemilihan Umum (Pemilu) merupakan salah satu pilar demokrasi sebagai sarana perwujudan kedaulatan rakyat guna menghasilkan pemerintahan yang demokratis (Masleka, 2016).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa Pemilu merupakan pesta demokrasi lima tahunan yang dilaksanakan guna melaksanakan amanat konstitusi. Pemilihan Umum (Pemilu) merupakan salah satu pilar demokrasi sebagai sarana perwujudan kedaulatan rakyat guna menghasilkan pemerintahan yang demokratis. Substansi pemilu adalah penyampaian suara rakyat untuk membentuk lembaga perwakilan dan pemerintahan sebagai penyelenggara negara. Suara rakyat diwujudkan dalam bentuk hak pilih, yaitu hak untuk memilih wakil dari berbagai calon yang ada.

### c. Pengertian Digital

Menurut (Muhasim,2017) bahwa perkembangan teknologi digital merupakan hasil rekayasa akal, pikiran, dan kecerdasan manusia yang tercermin dalam kemajuan ilmu pengetahuan. Selanjutnya memberikan manfaat dalam segala aspek kehidupan manusia. S Sedangkan menurut Sukmana dalam (Erwin,2020) Digitalisasi adalah proses media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, scanner, operator media sumber dan software pendukung.

Jika menurut (Lasa, 2005) Digitalisasi adalah proses pengelolaan dokumen tercetak atau *printed document* menjadi dokumen elektronik. Menurut (Brennen & Kreiss, 2016) Digitalisasi yaitu meningkatnya ketersediaan data digital yang dimungkinkan oleh kemajuan dalam menciptakan, mentransfer, menyimpan, dan menganalisis data digital, dan memiliki potensi untuk menyusun, membentuk, dan mempengaruhi dunia kontemporer.

Digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem teknologi canggih dalam kehidupan sehari-harinya (Puji, 2019).

Digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai Teknologi dan Sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas (Rustam, 2016). Digital merupakan teknologi yang dimana pengoperasionalnya tidak lagi banyak membutuhkan tenaga manusia dan lebih cenderung memanfaatkan sistem yang otomatis dengan sistem komputer (Kundang, 2014).

Era digital merupakan masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Sedangkan, teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet. Kedua hal ini, baik era dan teknologi digital selalu berjalan beriringan serta saling memberikan dampak kepada masyarakat, khususnya anak-anak yang mudah sekali menerima informasi dari berbagai sumber.

Era digital saat ini menimbulkan pemusatan media yang memungkinkan anak menjadi partisipan aktif. Era digital saat ini memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Hal ini membuat orang tua menjadi garda terdepan dalam memberikan pemahaman terkait dengan pemanfaatan teknologi di era digital saat ini. Sehingga, orang tua berperan penting agar anak mendapatkan dampak positif dalam era digital.

Digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut *Communication Technology Timeline* yang dikutip *Dan Brown*, berbagai jenis media elektronik di dunia mulai merebak pada awal tahun 1880an dimulai dengan alat komunikasi telepon, tape-recorder, radio. Barang elektronik lainnya seperti televisi, TV kabel, telepon selular baru mulai digunakan oleh banyak masyarakat sekitar tahun 1940 – 1970an.

Teknologi komunikasi dari media elektronik pada awalnya masih menggunakan sistem analog, dan baru beralih ke sistem digital dengan ditandai hadirnya transformasi produk media seperti *e-book*, internet, koran digital, *elibrary*, *e-shop*. Masa ini juga sering disebut sebagai revolusi digital. Revolusi digital ini telah dimulai pada awal tahun 1990an di dunia. Dengan mengingat prinsip-prinsip sistem digital tadi, maka era digital merupakan era di mana aliran informasi melalui media-media komunikasi bersifat jelas, akurat dan cepat.

Perkembangan teknologi digital adalah merupakan perkembangan dimana mulai hadirnya komputer, lahirnya internet, ponsel (*telephon Cellular*), dan juga jejaring sosial. Diantara contoh perangkat digital antara lain televisi, perangkat permainan genggam, jam digital, telephon pintar (*smartphone*), komputer dan laptop. Sedangkan merupakan contoh konversi teknologi diantaranya perubahan buku-buku cetak menjadi buku elektronik (*e-book*), surat menjadi Surat Elektronik (*Email/Gmail*), mesin ketik menjadi komputer, telepon menjadi ponsel (*telephone seluler*), *gramophone* menjadi kaset kemudian CD (*Compact Disk*) kemudian beralih kepada MP3/MP4, dan jam analog menjadi jam digital kemudian *Smartwatch*.

Era digital yang kini telah menjadi bagian kehidupan keseharian masyarakat, khususnya generasi muda memang akan mengubah pola kehidupan. Termasuk pola belajar dan pola penyebaran informasi. Era kertas pelan tetapi pasti akan tergeser. Ketika kamus digital dapat diperoleh dengan mudah dan murah, misalnya dapat dimasuk ke dalam HP, maka kamus tercetak akan terancam. Jika memerlukan terjemahan dapat membuka "*Pocket Dict*" di HP. Baru jika tidak memadai kemudian mencari kamus tercetak. Seiring dengan kemajuan teknologi, ketika kemampuan HP semakin baik dan jenis kamus digital makin lengkap, maka pocket

dict akan menjelma menjadi semacam kamus bahasa Arab yang sekarang banyak dipakai, namun dalam versi digital (*Application/software*). Jika itu terjadi, dapat dipastikan tidak banyak lagi orang memerlukan kamus bahasa tercetak. Bukankah kamus digital lebih murah dan lebih fleksibel penggunaannya. Tidak hanya itu. Setahap demi setahap, jurnal, majalah, buku dan bahkan koran juga akan digeser oleh versi digital. Jurnal ilmiah yang biasanya mahal karena jumlah cetakannya tidak banyak, kini sudah mulai beralih ke bentuk digital. Perpustakaan dengan senang berlangganan jurnal online karena murah dan tidak memakan tempat. Hampir semua koran sekarang sudah punya versi *online*. Dan buku teks juga sudah mulai ke versi digital. Jika itu terjadi, maka penyebaran informasi benar-benar melalui versi baru yaitu digitalisasi informasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa digital adalah suatu masa di mana sebagian besar masyarakat menggunakan teknologi canggih dalam kehidupan sehari-harinya dari rumit menjadi lebih sederhana. Dalam era digital, banyak proses yang sebelumnya dari rumit menjadi lebih sederhana dan memerlukan banyak tenaga manusia kini dilakukan secara otomatis dengan bantuan sistem komputer.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wa Ode Mudiani pada tahun 2023 dengan judul “Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Kampaye Pada Pemilu 2024”. Penelitian ini menggunakan metode analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif menggunakan questioner, sedangkan kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Persentase pilihan pemilih pemula terhadap penggunaan media sosial sebagai sarana kampaye pada pemilu 2024 oleh kandidat politik menunjukkan 76,7% sangat setuju dan sebanyak

60% responden memilih efektif. Pemilih pemula merekomendasikan beberapa jenis media sosial seperti dengan persentase tertinggi pada *facebook*, kemudian *instagram*, *twitter*, *whattsApp* dan terendah adalah *youtube*. Kemudian penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel X yaitu persepsi pemilih pemula serta mempunyai kesamaan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan hanya saja terdapat perbedaan pada variabel Y yaitu penggunaan media sosial sebagai sarana kampanye pada pemilu 2024.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ridhatul Setyawan dan Alia Azmi pada tahun 2019 dengan judul “Persepsi Pemilih Pemula tentang Hak Memilih dalam Mengikuti Pemilu di Nagari Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan informan ditentukan secara purposive sampling. Informan penelitian ini adalah para pemilih pemula di Kenagarian Tanjung Gadang yang berusia 17-21 tahun serta belum memiliki pengalaman memilih dalam pemilu sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan teknik dokumentasi. Selain itu teknik pengujian keabsahan data dilakukan melalui teknik pengumpulan data, reduksi data, display dan verifikasi data. Kemudian penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel X yaitu persepsi pemilih pemula. Dan hanya saja terdapat perbedaan pada variabel Y yaitu Mengikuti Pemilu di Nagari Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung serta pendekatannya menggunakan kualitatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muklas Nurahman, Irawan Suntoro, dan Hermi Yanzi pada tahun 2013 dengan judul “Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Atribut Sosialisasi Politik Dalam Pemilu”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel 39 orang (25%). Pengumpulan data menggunakan teknik angket dan teknik analisis data menggunakan teknik persentase. Kemudian penelitian

tersebut relevan karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel X yaitu persepsi pemilih pemula serta mempunyai kesamaan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan hanya saja terdapat perbedaan pada variabel Y yaitu atribut sosialisasi politik dalam pemilu.

### **C. Kerangka Berpikir**

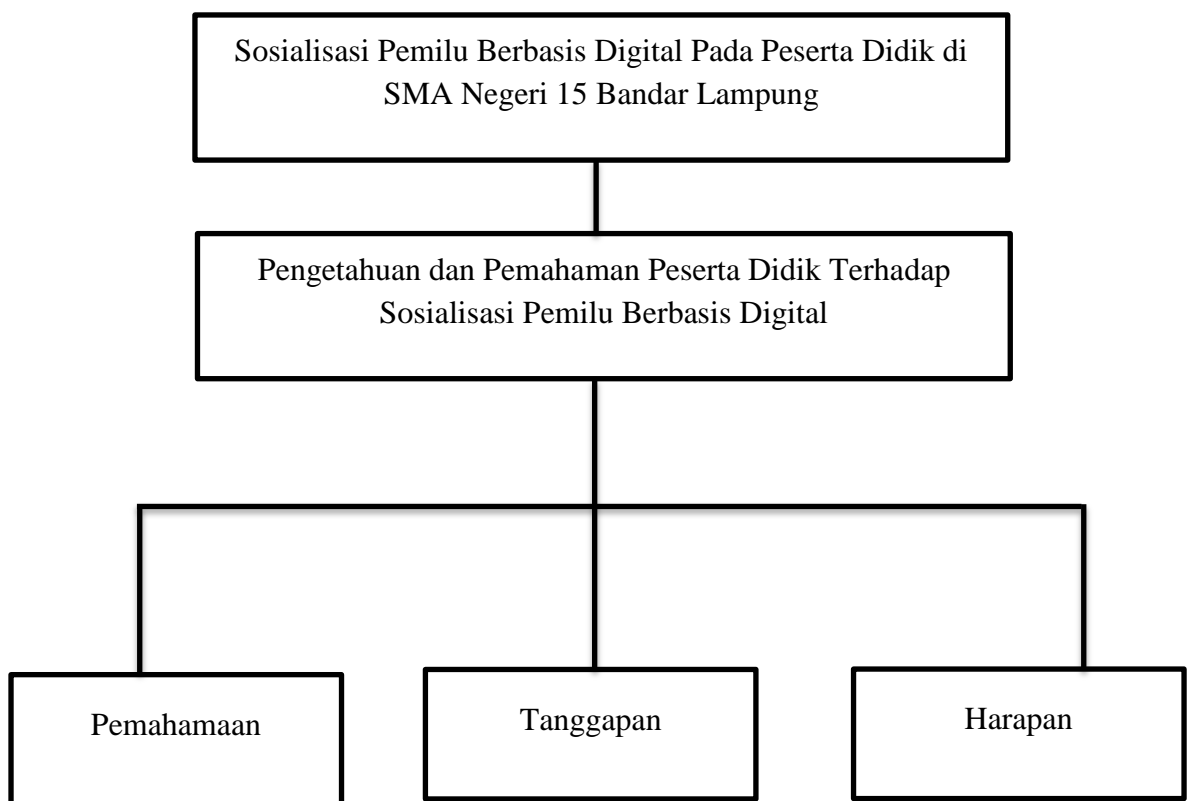
Kerangka Pikir ini bermula dari permasalahan – permasalahan yang terdapat pada peserta didik yang berusia 17-18 tahun kurang mengetahui adanya sosialisasi pemilu berbasis digital serta kurangnya pemahaman peserta didik tentang pentingnya memilih di pemilihan umum. Padahal saat ini, pelajar tidak tidak lepas dalam menggunakan media digital untuk kesehariannya, baik itu untuk urusan pribadi maupun untuk mencari preferensi politik. Apalagi khususnya penggunaan media sosial oleh anak muda masa kini untuk berpartisipasi politik lebih terbuka serta sangat dipengaruhi oleh media sosial yang mereka gunakan. Salah satu sebabnya karena intensitas yang besar dalam menggunakan media sosial.

Tanpa disadari, sebagian besar kaum muda sudah membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan politik sehingga membuat mereka ingin mengetahui perkembangan politik terkini. Namun, situasi politik yang memanas juga mempengaruhi konten di media sosial yang diakses oleh pemilih pemula, sehingga banyak yang merasa terganggu. Ada pula yang dapat memfilter informasi yang muncul di media sosial sehingga suasana menjadi lebih kondusif.

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu mengenai bagaimana persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya pemilih pemula harus lebih minat berpartisipasi dalam memilih di pemilu 2024, pemilih pemula juga harus memahami urgensi dari kegiatan pemilu diselenggarakan, tahapan pemilu, serta kesadaran pemilih pemula dalam berpartisipasi di pemilu tahun 2024.



Peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital. Sosialisasi pemilu berbasis digital ini secara tidak langsung akan meningkatkan minat dalam memilih pada pemilih pemula terkhusus pada kelas XII merupakan generasi milenial yang aktif dalam bersosial media di semua aplikasi. Selain itu, dengan menyelenggarakan sosialisasi pemilu berbasis digital juga lebih fleksibel di waktu dan tempat dikarenakan pemilih pemula bisa melihat serta membaca sosialisasi pemilu tersebut bisa dimana saja dan kapan.



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:14) mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Metode deskriptif kuantitatif ini merupakan penyidikan yang menuntut dan menafsirkan data yang ada misalnya pandangan tentang suatu proses yang sedang berlangsung, pengaruh yang sedang nampak, pertentangan yang sedang meruncing dan sebagainya. Sejalan dengan definisi di atas maka penggunaan metode deskriptif kuantitatif ini sangat cocok dalam penelitian ini, karena dengan jenis penelitian ini sasaran kajiannya yaitu Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2009) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Sedangkan Arikunto (2010) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Menentukan populasi merupakan hal yang utama yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian.

Dalam penelitian ini, populasinya yaitu peserta didik di SMA Negeri 15 Bandar Lampung kelas XII tahun ajaran 2023 yang berjumlah 314 peserta didik. Berikut adalah rincian populasi peserta didik kelas XI dan XII SMA Negeri 15 Bandar Lampung :

**Tabel 3. Data jumlah peserta didik usia 17-18 tahun Kelas XII SMA Negeri 15 Bandar Lampung.**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	XII MIPA	176
2.	XII IPS	138
Jumlah		314

*Sumber : Absensi peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung tahun ajaran 2023*

## 2. Sampel

Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sugiyono (2012) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dari definisi diatas sampel dapat dikatakan bahwa wakil dari banyaknya populasi yang diteliti dalam sebuah penelitian. Karena sebagian maka jumlah sampel selalu lebih kecil daripada jumlah populasinya.

Teknik sampling yang digunakan ialah *random sampling*, yaitu sampel acak sehingga peneliti memberi hak yang sama kepada setiap peserta didik untuk memperoleh kesempatan (*chance*) untuk dipilih menjadi sampel. Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2010), apabila subjek penelitian lebih dari 100 dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar (25%) dari 620 peserta didik. Berikut rincian sampel yang akan diambil :

**Tabel 4. Jumlah sampel peserta didik usia 17-18 tahun  
SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik Usia 17-18 tahun	25%	Jumlah Sampel
1.	XII MIPA	176	44	44
2.	XII IPS	138	34,5	35
Jumlah		314	78,5	79

*Sumber : data diolah oleh peneliti, agustus tahun 2023*

Berdasarkan tabel diatas, sampel yang diambil sebesar 25% dari jumlah populasi peserta didik usia 17-18 tahun kelas XII SMA Negeri 15 Bandar Lampung tahun ajaran 2023 dengan jumlah 314 peserta didik, kemudian didapat sebanyak 79 responden.

### C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009) variabel adalah sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara suatu orang dengan yang lain atau satu objek yang lain. Dengan kata lain variabel dapat disebut sebagai sebuah konsep yang masih umum dalam penelitian diubah menjadi variabel. Variabel dalam penelitian ini terdapat dua macam yaitu sebagai berikut:

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2009). Apabila variabel independen berubah maka dapat menyebabkan variabel lain berubah. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah persepsi pemilih pemula (X).

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena keberadaan variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat atau dependen variabel dalam penelitian ini adalah sosialisasi pemilu berbasis digital (Y).

## **D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

### **1. Definisi Konseptual**

Sarwono (2006) mengemukakan definisi konseptual merupakan suatu konsep yang didefinisikan dengan referensi konsep yang lain, karena lebih bersifat hipotekal dan tidak dapat diobservasi. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Persepsi Pemilih Pemula**

##### **1) Persepsi**

Persepsi merupakan suatu pemahaman, tanggapan atau penerimaan, serta harapan langsung dari suatu individu terhadap suatu hal yang ada atau terjadi sebagai hasil dari penginderaan yang mereka lakukan, di mana persepsi tersebut dapat berupa baik dan buruk atau positif dan negatif.

##### **2) Pemilih Pemula**

Pemilih pemula merupakan kelompok pemilih yang jumlahnya lebih banyak dari kelompok pemilih lainnya. Karena pemilih pemula ini baru pertama kali terlibat dalam proses politik dan pemilu, mereka cenderung memiliki orientasi politik yang dinamis dan dapat berubah-ubah mengikuti kondisi yang ada dan faktor-faktor yang mempengaruhi mereka.

#### **b. Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital**

##### **1) Sosialisasi**

Sosialisasi merupakan proses belajar dan interaksi sosial yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan, nilai-nilai, norma, keterampilan, dan sikap kepada seseorang agar dapat berpartisipasi sebagai anggota dalam kelompok masyarakat secara efektif. Sosialisasi juga berperan dalam membentuk perilaku dan mempersiapkan individu agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Dengan demikian, sosialisasi memiliki peran penting dalam membentuk individu sebagai bagian dari masyarakat dan membantu mereka berperan dalam kehidupan sosial.

## 2) Digital

Digital adalah suatu masa di mana sebagian besar masyarakat menggunakan teknologi canggih dalam kehidupan sehari-harinya dari rumit menjadi lebih sederhana. Dalam era digital, banyak proses yang sebelumnya dari rumit menjadi lebih sederhana dan memerlukan banyak tenaga manusia kini dilakukan secara otomatis dengan bantuan sistem komputer.

## 2. Definisi Operasional

Menurut Sarwono (2006) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel variabel tersebut. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Persepsi Pemilih Pemula

Persepsi merupakan suatu pemahaman, tanggapan atau penerimaan, serta harapan langsung dari suatu individu terhadap suatu hal yang ada atau terjadi sebagai hasil dari penginderaan yang mereka lakukan, di mana persepsi tersebut dapat berupa baik dan buruk atau positif dan negatif. Demikian juga yang terjadi pada pemilih pemula di SMA Negeri 15 Bandar Lampung bahwasanya peserta didik yang sudah menginjak usia 17-18 tahun sebagai pemilih pemula memahami sosialisasi pemilu berbasis digital tersebut maka akan mempengaruhi bagaimana pemilih pemula dalam memahami, menanggapi, dan harapan pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital tersebut. Dimana indikator dari persepsi pemilih pemula itu sendiri yaitu meliputi pemahaman, tanggapan, serta harapan.

b. **Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital**

Sosialisasi merupakan proses belajar dan interaksi sosial yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan, nilai-nilai, norma, keterampilan, dan sikap kepada seseorang agar dapat berpartisipasi sebagai anggota dalam kelompok masyarakat secara efektif.

Sosialisasi juga berperan dalam membentuk perilaku dan mempersiapkan individu agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, sosialisasi memiliki peran penting dalam membentuk individu sebagai bagian dari masyarakat dan membantu mereka berperan dalam kehidupan sosial. Dimana indikator dari sosialisasi pemilu berbasis digital itu sendiri yaitu meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Instrumen penelitian juga merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data (Hamni, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh peneliti untuk membantu mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Angket**

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006). Angket dalam penelitian ini adalah bentuk angket yang digunakan dalam penelitian adalah lembar kisi-kisi kuesioner untuk mengetahui persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital.

## 2. Wawancara

Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan kisi-kisi wawancara, sehingga akan diperlukan instrumen sebagai alat penunjang dalam mencari data-data yang ingin peneliti ketahui. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan langsung dengan pihak guru PPKn dan peserta didik kelas XII untuk mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital.

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Angket

Dalam penelitian ini, angket menjadi teknik dalam pengumpulan data penelitian, menurut Sugiyono (2015; 199) "teknik angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya". Peneliti menggunakan teknik ini agar dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden (peserta didik).

Bentuk angket yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana responden mengisi kuisisioner sesuai dengan kolom yang disediakan oleh peneliti. Peneliti memilih teknik angket agar memudahkan peneliti mengumpulkan data. Sasaran angket ini yaitu peserta didik berusia 17-18 tahun pemilih pemula pada pemilu 2024 di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Skala angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Dengan kata lain, skala Likert merupakan skala untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang dengan penilaian negatif atau positif pada objek yang akan diukur. Instrumen penelitian dengan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Dalam



penggunaan skala ini, peneliti menggunakan bentuk pilihan ganda. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan.

Umumnya pemberian kode angkanya sebagai berikut:

Skor 3 = Jika sesuai dengan yang diharapkan

Skor 2 = Jika kurang sesuai dengan yang diharapkan

Skor 1 = Jika tidak sesuai dengan yang diharapkan.

## **2. Wawancara**

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topic tertentu. Sedangkan Nazir (2014) menyatakan bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber. Maka, dapat diartikan bahwa wawancara merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari narasumber dan dilakukan secara langsung oleh peneliti dan narasumbernya.

Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan kisi-kisi wawancara, sehingga akan diperlukan instrument sebagai alat penunjang dalam mencari data-data yang ingin peneliti ketahui. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan langsung dengan pihak guru PPKn dan peserta didik kelas XII untuk mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital.

## G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sesuai pendapat Arikunto (2010) bahwa "Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat". Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan jika uji validitas instrumen dapat digunakan untuk menghitung sejauh mana alat ukur yang dipakai bisa mengukur apa yang dapat diungkapkan dan apa yang diinginkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $r_{hitung} = r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 25 yaitu:

- (1) Masukkan dengan seluruh data dan skor total;
- (2) Analyze >> Correlate >> Bivariate;
- (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak Variabels;
- (4) Klik Person >> OK.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik (Suharsimi, Arikunto 2010). Untuk menentukan reliabilitas angket digunakan rumus. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25. Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan di atas 0.8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut.

**Tabel 5. Indeks Koefisien Reliabilitas**

No.	Nilai Interval	Kriteria
1.	<0,20	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

*Sumber: Wibowo (2012)*

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai rtabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan  $df = N - k$ ,  $df = N - 2$ , N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti (Wibowo. 2012).

- 1) Jika  $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$  maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- 2) Jika  $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$  maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program *SPSS* adalah sebagai berikut :

- 1) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikut sertakan.
- 2) Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scalere liability analysis*.
- 3) Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan *r* tabel.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis yang dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Adapun dalam penggolongan data tersebut menggunakan rumus interval, yakni :

### 1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi digunakan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang dilakukan dengan pengambilan data angket dari (persepsi pemilih pemula) dan angket (sosialisasi pemilu berbasis digital). Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval dengan persamaan berikut :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Besarnya Persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden Selanjutnya untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria sebagai berikut :

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Kurang Baik

40% - 55% = Tidak Baik

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data angket dan analisis data pada pembahasan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Sosialisasi Pemilu Berbasis Digital di SMA Negeri 15 Bandar Lampung cenderung positif. Pemilih pemula mengetahui adanya sosialisasi pemilu berbasis digital serta merasakan keuntungan bagi pemilih pemula yang mengetahui serta memahami isi informasi dari sosialisasi pemilu pada media digital. Sehingga mereka sangat terbantu dengan adanya sosialisasi pemilu berbasis digital yang memudahkan pemilih pemula untuk pertama kalinya memilih mendapatkan banyak informasi melalui sumber yang terpercaya yaitu Sosialisasi Pemilu dari Komisi Pemilihan Umum.

Tanggapan serta harapan dari pemilih pemula berharap bahwasanya dengan adanya sosialisasi pemilu berbasis digital ini dapat menginformasikan mengenai pemilihan umum dengan lebih kreatif dan menarik di media digital sehingga pemilih pemula lebih berminat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemilihan umum. Kemudian, dengan adanya sosialisasi pemilu berbasis digital yang dilakukan oleh lembaga KPU (Komisi Pemilihan Umum) dapat memberantas berita hoax yang sering bermunculan ketika menjelang pemilihan umum sehingga pemilih pemula dapat mencari informasi seputar pemilihan umum dengan lancar tanpa adanya berita-berita hoax yang bermunculan di media digital.

## **B. Saran**

Setelah mengambil kesimpulan maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Pemilih Pemula

Bagi pemilih pemula yang sudah memenuhi syarat sebagai pemilih diharapkan untuk mampu meningkatkan pemahaman mengenai alur pemilu serta informasi seputar pemilu dalam sosialisasi pemilu serta terus meningkatkan partisipasinya dalam pemilihan umum.

### 2. Bagi Lembaga KPU

Bagi lembaga KPU diharapkan dapat mensosialisasikan pemilu berbasis digital lebih menarik, kreatif, serta mengikuti perkembangan jaman, agar pemilih pemula dapat lebih semangat untuk menggali lebih jauh informasi seputar pemilihan umum agar dapat meminimalisir berita hoax yang beredar.

### 3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah agar berpartisipasi dan menjadi wadah dalam mensosialisasikan pemilu kepada peserta didik yang untuk pertama kalinya memilih supaya minat pemilih pemula dalam berpartisipasi pada pemilu semakin meningkat.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih lanjut mengenai persepsi pemilih pemula terhadap sosialisasi pemilu berbasis digital maupun secara langsung dan peneliti selanjutnya dapat menambah jumlah variabel penelitian sehingga penelitian selanjutnya dapat meneliti hal-hal diluar yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya serta lebih kompleks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. N., & Nasionalita, K. (2018). Pengaruh Sosialisasi Terhadap Pengetahuan Pelajar Mengenai Hoax (Studi Pada Program Diseminasi Informasi Melalui Media Jukrak Di Smkn 1 Pangandaran). *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 6(1), 120.
- Abdul Rahman Saleh, Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam, (Jakarta: Kencana, 2004), h. 110.
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, h. 50
- Arifin, Fuady, Kuswarno (2017). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang . *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. Vol 21 (1) : 92.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), h. 88.
- Bimo Walgito. (2010). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset.
- Efrizal. (2012). Political Explore Sebuah Kajian Ilmu Politik. Bandung: Alfabate.
- Febriyanti, Sismiati, Djunaedi. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas Ix Smp Pgri Tambun Selatan Melanjutkan Studi Ke Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal FIP UNJ*, 2 (1).
- Fronika, W. 2019. Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja. Universitas Negeri Padang. osf.io.
- Galuh Kartiko, Sistem Pemilu dalam Perspektif Demokrasi di Indonesia, *Jurnal Konstitusi* Vol. II, No. 1, Juni 2009, PKK Universitas Kanjuruhan Malang, hlm. 38.



- Gunawan dkk, H. Mahmud. Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga, (Akademia Permata Jakarta, 2013.), 132
- Hanurawan F, Psikologi Sosial Suatu Pengantar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, h. 54.
- Jalaluddin Rakhmat, Psikologi Komunikasi, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 50.
- Jallaludin Rahmat, Psikologi Komunikasi, (Bandung: Remaja Karya, 1990), hlm.64.
- Kacung Marijan, (2012), Sistem Politik Indonesia; Konsolidasi Demokrasi Pasca-Orde Baru, Kencana, Jakarta, hlm. 91.
- Khairuddin. *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta : Liberty, 2008.
- Luthfia Sari, A. R. (2020). Pelaksanaan Program Rumah Pintar Pemilu Sebagai Sarana Pendidikan Pemilih. *Journal of Civic Education*, 3, 119-126.
- Miftah Thoha. (2009). Perilaku Organisasi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mubaroka, K. U., & Harianto, S. (2016). Sosialisasi primer keluarga pemulung (Kajian Konstruksi Sosial di Pemakaman Rangkah Kecamatan Simokerto Surabaya). *Jurnal Paradigma*, 4(3), 1–7.
- Mohammad Asrori, Psikologi Pembelajaran, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hlm.21.
- Nanik Prasetyoningsih, Dampak Pemilihan Umum Serentak bagi Pembangunan Demokrasi Indonesia, *Jurnal Media Hukum*, Vol. 21, No. 2 Desember 2017, hlm. 242.
- Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010, h. 44
- Notoadmodjo. 2003. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho J Setiadi, Prilaku Konsumen : Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian, Pemasaran, (Jakarta : Prenada Media Group. 2013). Hlm, 91
- Nurahman, Muklas, Irawan Suntoro, dan Hermi Yanzi. 2013. Persepsi Pemilih Pemula Terhadap Atribut Sosialisasi Politik Dalam Pemilu.

- Oktavia, Pungki., & Sudiby, AG. (2020). Pengaruh Sosialisasi Pemilu 2019 Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemilih Pemula Sman 1 Depok. *Journal of Creative Communication*, 2(2), 6.
- Oman Sukmana, dasar – dasar psikologi lingkungan UMM Pres, Malang 2003.
- Philip Kotler, manajemen pemasaran, Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian, Edisi Kelima, Erlangga, Jakarta, 1997, hlm. 164.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 2001, hlm. 304.
- Putra, Arry Dharmawan Trissatya. (2016). Inovasi Model Sosialisasi Peran Serta Masyarakat Dalam Pemilu. *Jurnal Wacana Politik*. Vol. 2 (1). (hlm. 139-151).
- Raho, Bernard. (2016). *Sosiologi*. Ledalero, Maumere.
- S Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: CV Jammars, 1999, h. 27.
- Sarlito W. Sarwono, Pengantar Psikologi Umum, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 86.
- Siagian, Sondang P. (2012). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Solso, Robert L., Otto H. Maclin., M. Kimberly Maclin. (2007) *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumanto, Psikologi Umum, (Yogyakarta: CAPS, 2014), h. 52.
- Sunarti, Kamanto. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2000.
- Suryo H, Aji HK. 2020. Media Sosial dan Pesan Politik (Persepsi Pemilih Pemula dalam Menerima Pesan Politik pada Pemilihan Umum 2019 Melalui Media Sosial). *Research Fair Unisri*. 4(1): 87-94.
- Syahrial Syarbaini Rusdiyanta, Dasar-Dasar Sosiologi, Edisi Pertama, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.95.
- Syamsudin Haris, (2014), Partai, Pemilu, dan Parlemen Era Reformasi, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, hlm. 10.
- Veri Junaidi, Menata Sistem Penegakan Hukum Pemilu Demokratis Tinjauan Kewenangan MK atas Penyelesaian Perselisihan Hasil Pemilu (PHPU), *Jurnal Konstitusi* Volume 6, Nomor 3, September 2009.)
- Yudhapramesti, P. (2016). Dunia Bentukan Orang Tua: Kajian Fenomenologi tentang Isolasi Sosial terhadap Anak dan Pembentukan Konsep Diri Serta Karakter Anak. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Widyastuti, Yeni. 2014. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Fisip Untirta Perss.