

**PENGARUH KAMPANYE POLITIK DIGITAL TERHADAP
CIVIC PARTICIPATORY SKILL MAHASISWA PPKN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh:

Habibah Istifa'iyah

2113032006



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH KAMPANYE POLITIK DIGITAL TERHADAP *CIVIC PARTICIPATORY SKILL* MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

Habibah Istifa'iyah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kampanye politik digital memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan *civic participatory skill* mahasiswa, dengan kontribusi sebesar 50,4%. Menggunakan metode penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan kuantitatif, dengan populasi angkatan 2022 dan 2023.

Teknik pokok penelitian yaitu angket/kuisisioner dan teknik penunjang adalah wawancara dan dokumentasi. Analisis distribusi frekuensi mengidentifikasi bahwa indikator *action* (aksi) pada kampanye politik digital menjadi faktor paling dominan dalam mendorong motivasi internal mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses politik, yang merupakan inti dari *civic participatory skill*.

Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan kampanye politik digital merupakan strategi efektif dalam membentuk mahasiswa yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun demikian, masih terdapat faktor lain yang memengaruhi rendahnya *civic participatory skill*, sehingga diperlukan penguatan melalui pendidikan kewarganegaraan dan literasi digital. Secara keseluruhan, kampanye politik digital berperan sebagai media strategis dalam meningkatkan *civic participatory skill* mahasiswa dengan memperluas akses informasi, memfasilitasi interaksi sosial-politik, dan mendorong aksi nyata dalam proses demokrasi, yang keberhasilannya juga dipengaruhi oleh tingkat literasi digital dan dukungan lingkungan pendidikan.

Kata kunci: Aksi, Partisipasi, Kampanye.

ABSTRAC

THE INFLUENCE OF DIGITAL POLITICAL CAMPAIGNS ON CIVIC PARTICIPATORY SKILLS IN CIVIC EDUCATION STUDENTS AT THE UNIVERSITY OF LAMPUNG

Oleh

Habibah Istifa'iyah

This study aims to analyze the influence of digital political campaigns on the civic participatory skills of PPKn students at the University of Lampung. The results of the study indicate that digital political campaigns have a significant influence on the improvement of civic participatory skills among students, with a contribution of 50.4%. Using a descriptive analytical research method with a quantitative approach, the study population consisted of the 2022 and 2023 cohorts. The primary research technique was a questionnaire, with supplementary techniques including interviews and documentation. Frequency distribution analysis identified that the action in digital political campaigns is the most dominant factor in driving students' internal motivation to actively participate in the political process, which is the core of civic participatory skills. This finding confirms that the use of digital political campaigns is an effective strategy in fostering students who are critical, active, and responsible in national and civic life. However, there are still other factors influencing the low level of civic participatory skills, so strengthening through citizenship education and digital literacy is necessary. Overall, digital political campaigns serve as a strategic medium to enhance students' civic participatory skills by expanding access to information, facilitating social-political interaction, and encouraging concrete action in the democratic process, whose success

Keywords: Action, Participatory, Campaigns.

**PENGARUH KAMPANYE POLITIK DIGITAL TERHADAP
CIVIC PARTICIPATORY SKILL MAHASISWA PPKN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh:

Habibah Istifa'iyah

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH KAMPANYE POLITIK DIGITAL
TERHADAP *CIVIC PARTICIPATORY SKILL*
MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Habibah Istifa'iyah

NPM

: 2113032006

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

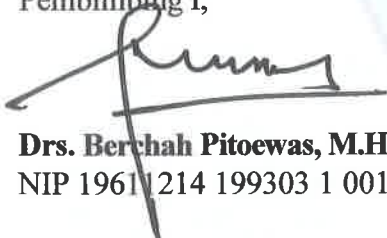
Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001

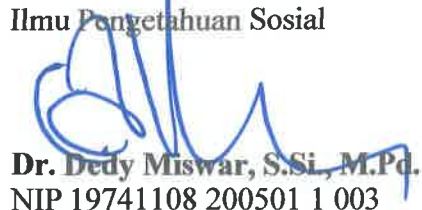
Pembimbing II,



Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930916 201903 2 021

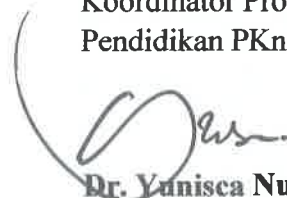
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



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

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn



Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.**

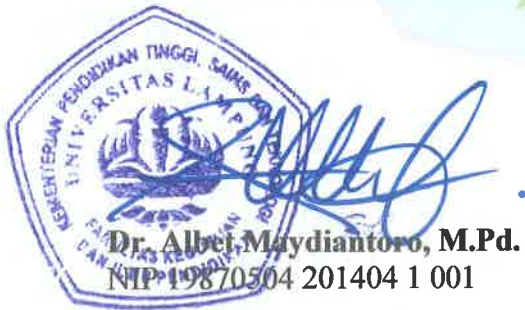


Sekretaris : **Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP-19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **16 Juli 2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Habibah Istifa'iyah
NPM : 2113032006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jalan Hargomulyo, RT 013 RW 007, Desa Sambikarto,
Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur

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 Juli 2025



Habibah Istifa'iyah
NPM. 2113032006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Habibah Istifa'iyah yang dilahirkan di Hargomulyo pada tanggal 31 Maret 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari buah hati dan cinta kasih pasangan Bapak Suyitno dan Ibu Kusminah.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. PAUD Kasih Bunda yang lulus pada tahun 2008
2. TK Haritama yang lulus pada tahun 2009
3. SD N 3 Sumbergede yang lulus pada tahun 2015
4. SMP N 1 Sekampung yang lulus pada tahun 2018
5. MAN 1 Metro yang lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Ilmu Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Forum Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) sebagai anggota Divisi Dana dan Usaha pada periode tahun 2021, kemudian pada periode tahun 2022-2023 sebagai anggota Divisi Dana dan Usaha, dan pada periode tahun 2024 dipercaya untuk menjadi Sekretaris Divisi Ekonomi Kreatif Forum Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA). Penulis juga telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumur, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan, sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Persada Ketapang pada tahun 2024.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT, dzat yang maha besar, rabb yang menguatkan hati dan pikiran penulis sehingga dapat mempersembahkan karya ini. Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa cita, rasa hormat dan rasa syukur yang tak terhingga kepada dua sosok paling berharga dalam hidup saya: Bapak Suyitno alm dan Ibu Kusminah tercinta. Terima kasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti kalian berikan sepanjang hidupku. Tanpa restu, semangat, dan keikhlasan dari Bapak dan Ibu, saya tidak akan mampu melewati setiap tantangan dan proses dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala jerih payah, waktu, dan tenaga yang kalian curahkan menjadi sumber kekuatan dan motivasi terbesar bagi saya untuk terus berjuang dan tidak mudah menyerah. Semoga skripsi ini dapat menjadi bukti kecil dari rasa terima kasih dan bakti saya kepada Bapak dan Ibu.

Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan karya sederhana ini sebagai wujud cinta, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Terima kasih, Bapak dan Ibu. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untuk kalian berdua.

”Serta almamaterku tercinta Universitas Lampung.”

MOTTO

*Ketika kau berjuang disepanjang hidupmu, kau bekerja setiap hari, siang malam tanpa henti. Begitulah cara seseorang menjadi superhero. Setiap hari setiap jam, ubah rasa sakit menjadi kekuatan.
(The script- superhero)*

If life gives you lemons, make lemonade

SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kampanye Politik Digital Terhadap *Civic Participatory Skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S,Pd., M.Pd., Selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum 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.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Dr. Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta selaku Pembahas I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku pembimbing I saya. Terimakasih telah meluangkan waktu, tenaga dan juga pikiran untuk membimbing, memberi motivasi, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terimakasih telah meluangkan waktu, tenaga dan juga pikiran untuk membimbing, memberi motivasi, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran dan segala bantuan yang telah diberikan.
11. Teristimewa untuk kedua orang tua yang paling saya cintai dan sayangi, Bapak Suyitno Alm, yang belum sempat melihat keberhasilanku, semoga bapak tenang di surga-Nya dan Ibuku yang paling ku cintai, ibu Kusminah. Terimakasih atas doa yang dilangitkan untukku dan untuk segala dukungan moral maupun materil yang telah kalian berikan. Terimakasih Bapak dan Ibu. Segala cinta, doa, dan perjuangan kalian akan selalu saya kenang dan jadikan bekal dalam menapaki kehidupan selanjutnya. Semoga Allah SWT selalu melindungi Bapak dan Ibu serta melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian.
12. Terimakasih untuk kakak saya yang saya sayangi, Lutfi Hakim, Khoirul Jariah, Kusrandi, dan Luluk Hidayati. Terimakasih atas segala kasih sayang, dukungan dan terimakasih telah mendengarkan keluh kesahku serta

terimakasih telah jadi teman hidup. Semoga selalu dipermudah segala sesuatunya oleh Allah SWT.

13. Terimakasih kepada keponakan saya yang sangat saya sayangi, Ananda Bagus Sadewo, Sakira Humairoh, Muhhammad Dzuhairi Al-Hakim, Angger Sae, Terimakasih telah memberikan senyum hangat serta keceriaan dikala penulis merasa jenuh selama proses pengerjaan skripsi ini.
14. Tersayang, untuk teman-temanku Afifah, Atika, Dinda, Elsa, Kiki, Riana, Siti, Dila, Salsa, Aulia, Atak, Jasek. Terimakasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah menghibur keluh kesahku, semoga pertemanan kita terjalin selamanya.
15. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya, kenangannya dalam suka maupun duka serta pengalaman berharga selama perkuliahan.
16. Teman-Teman KKN Desa Sumur, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan. Terima kasih atas pengalaman, suka duka, cerita dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP.
17. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung Juli 2025
Penulis

Habibah Istifa'iyah
2113032006

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dngan judul **”Pengaruh Kampanye Politik Digital terhadap *Civic Participatory Skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi peneliti.

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

Bandar Lampung, Juli 2025
Penulis

Habibah Istifa’iyah
NPM. 2113032006

DAFTAR ISI

Halaman

Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	ix
Daftar tabel.....	xi
Daftar Gambar	xii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Kegunaan Penelitian.....	7
1.6.1 Secara Teoritis	7
1.6.2 Secara Praktis	7
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.7.1 Ruang Lingkup Ilmu	7
1.7.2 Ruang Lingkup Objek Penelitian	8
1.7.3 Ruang Lingkup Subjek Tempat Penelitian	8
1.7.4 Ruang Lingkup Waktu Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Deskripsi Teori	9
2.1.1 Tinjauan Umum Tentang Kampanye Politik Digital.....	9
2.1.2 Civic Participatory Skill	21
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berfikir.....	33
2.4 Hipotesis	34
III. METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Populasi dan Sampel	35
3.2.1 Populasi.....	35

3.2.2	Sampel.....	36
3.3	Variabel penelitian	38
3.3.1	Variabel bebas (X).....	38
3.3.2	Variabel Terikat (Y).....	38
3.4	Definisi Konseptual dan Oprasional.....	38
3.4.1	Definisi konsetual.....	38
3.4.2	Definisi oprasional	39
3.5	Rencana Pengukuran Variabel.....	40
3.6	Teknik Pengumpulan Data	41
3.6.1	Teknik Pokok	41
3.6.2	Teknik Penunjang.....	42
3.7	Uji Validitas dan Uji Reabilitas	43
3.7.1	Uji Validitas.....	43
3.7.2	Uji Reliabilitas	48
3.8	Teknik Analisis Data.....	51
3.9	Uji Hipotesis.....	53
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1	Langkah-langkah penelitian	55
4.1.1	Persiapan Pengajuan Judul.....	55
4.1.2	Penelitian Pendahuluan	55
4.1.3	Pengajuan Rencana Penelitian	56
4.1.4	Penyusunan Alat Pengumpulan Data	56
4.1.5	Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Penelitian	56
4.1.6	Pelaksanaan Penelitian	56
4.2	Gambaran Umum Responden.....	57
4.3	Deskripsi Data Penelitian	57
4.4	Hasil Analisis Data	73
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran	104
	DAFTAR PUSTAKA.....	106

DAFTAR TABEL

2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan	29
3.1 Populasi Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung	36
3.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X)	45
3.3 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y)	46
3.4 Indeks Koefisien Reliabilitas	48
3.5 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel X)	50
3.6 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel Y)	50
4.1 Distribusi Frekuensi Indikator Exsposure	59
4.2 Distribusi Frekuensi Indikator Engagement	60
4.3 Distribusi Frekuensi Influence	61
4.4 Distribusi Frekuensi Action	63
4.5 Distribusi Frekuensi Data Kampanye Politik Digital	64
4.6 Distribusi Frekuensi Kontribusi	66
4.7 Distribusi Frekuensi Perorganisasian	67
4.8 Distribusi Frekuensi Peran dan Aksi Masyarakat	68
4.9 Distribusi Frekuensi Motivasi	70
4.10 Distribusi Frekuensi Tangung Jawab	71
4.11 Distribusi Frekuensi civic participatory skill	73
4.12 Hasil Uji Normalitas	73
4.13 Hasil Uji Linieritas Data Penelitian	74
4.14 Hasil Uji regresi Linier Sederhana	76
4.15 Tabel Koefisien Determinasi	77

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir	33
-----------------------------	----

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian penting dari pembentukan warga negara yang baik. Sebagai warga negara harus memiliki beberapa kompetensi ideal, yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic disposition* (karakter kewarganegaraan), dan *civic skill* (keterampilan warganegara). Kompetensi *civic skill* terdiri dari *civic intellectual skill* (keterampilan intelektual warganegara) dan *civic participation* (partisipasi warganegara). *Civic participation* adalah tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk menciptakan generasi yang demokratis (Hemafitria & Rianto, 2015).

Hakikat PPKn sebagai pendidikan yang menunjang pengetahuan tentang warga negara ialah memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi kesadaran sebagai warga negara (*civic literacy*), komunikasi sosial kultural kewarganegaraan (*civic engagement*), kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (*civic skill and participation*), penalaran kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), dan partisipasi kewarganegaraan secara bertanggung jawab (*civic participation and civic responsibility*). Kecakapan berpartisipasi (*civic participation*) secara sempitnya berarti kemampuan dalam menampilkan partisipasi dalam pendidikan kewarganegaraan atau keterampilan kewarganegaraan. Kemelekwacanaan warga negara (*civic literacy*) diartikan sebagai kapasitas pengetahuan dan kemampuan warga untuk memahami dunia politik mereka, dengan pengetahuan yang menjadi

dasar partisipasi politiknya diharapkan mampu menambah efikasinya, sedangkan keterampilan berpartisipasi (*civic participatory skill*) adalah kemampuan warga negara dalam berpartisipasi, lebih spesifik mengacu pada partisipasi dalam kegiatan komunitas dan mengembangkan kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (Adha et al., 2018).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia politik. Indonesia adalah negara demokrasi yang menerapkan kampanye dalam politiknya. Kampanye politik digital menjadi salah satu strategi utama bagi partai politik dan calon legislatif untuk menjangkau pemilih, terutama generasi muda yang akrab dengan teknologi, hal ini sejalan dengan peningkatan penggunaan media sosial dan platform digital lainnya yang memungkinkan komunikasi politik dilakukan secara lebih efektif dan efisien (Masitha & Eka Bonita, 2019).

Kampanye politik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan politik, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam proses demokrasi. Dengan memanfaatkan media sosial, partai politik dapat membangun interaksi yang lebih dekat dengan pemilih, serta memberikan informasi yang relevan dan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kampanye digital dapat meningkatkan kesadaran politik dan tanggung jawab sosial di kalangan pemilih muda, selain itu keberadaan media sosial memungkinkan partai kecil untuk bersaing dengan partai besar, sehingga menciptakan ruang bagi suara-suara baru dalam sistem politik (Tavip & Muthali'in, 2023).

Mahasiswa PPKn Universitas Lampung sebagai calon pemimpin masa depan memiliki peran penting dalam proses demokrasi. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan partisipatif mereka sangatlah krusial. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk berpartisipasi dalam diskusi publik, memahami isu-isu sosial-politik, serta mengambil tindakan

yang mendukung perubahan positif di masyarakat. *Civic participatory skill* dalam hal politik tidak hanya sekedar memberikan sumbangan tenaga atau pemikiran, tetapi juga perasaan dalam suatu kelompok untuk mendorong seseorang untuk melibatkan mental, pikiran, atau perasaan dalam suatu kelompok sebagai usaha mencapai tujuan serta bertanggung jawab terhadap usaha yang dilakukannya. *Civic participation* (partisipasi warganegara) lebih spesifik mengacu pada partisipasi warga negara dalam kegiatan-kegiatan yang terkait dengan kewarganegaraan, seperti mengikuti proses demokrasi, partisipasi dalam kegiatan komunitas, dan mengembangkan kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (Nurgiansah, 2021).

Tugas PPKn dengan paradigma ini mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, pertama mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic intelligence*), kedua membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan ketiga mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Komponen PPKn dalam masyarakat demokratis adalah keterampilan atau kecakapan kewarganegaraan dalam berpartisipasi terhadap politik (*civic participation*). Warga negara mempraktekkan hak-haknya dan menunaikan kewajiban-kewajibannya sebagai warga negara yang berdaulat, mereka tidak hanya perlu menguasai pengetahuan, namun mereka perlu memiliki kecakapan-kecakapan intelektual dan partisipasi yang relevan. Kecakapan intelektual kewarganegaraan sekalipun dapat dibedakan namun satu sama lain tidak dapat dipisahkan dari kontennya.

Keterampilan berpartisipasi (*civic partisipation*) salah satu contohnya adalah partisipasi politik. Partisipasi politik merupakan aktivitas individu atau kelompok untuk berpartisipasi aktif dalam politik yang melibatkan berbagai bentuk aktivitas yang memungkinkan warga negara untuk berkontribusi dalam proses pengambilan keputusan dan pengelolaan negara, maka disinilah *civic partisipation* pada Mahasiswa terbentuk.

Kegiatan partisipasi politik yang dilakukan oleh Mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan politik melibatkan banyak hal, mulai dari pemberian suara dalam pemilihan umum atau menjadi anggota partai politik yang ada di kampus, hal ini tentunya menambah wawasan tentang politik. Mahasiswa memiliki kesadaran politik yang tinggi dan peran penting dalam demokrasi (Anita Trisiana, Anisah Nasih Zulfa, 2019).

Mahasiswa perlu untuk memahami pengaruh kampanye politik digital terhadap keterampilan partisipatif (*civic participatory skill*) Mahasiswa, khususnya di kalangan Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung. Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung juga mempelajari tentang ilmu pemerintahan dan ilmu politik karena termasuk kedalam ranah pendidikan PPKn, hal ini sangat mendukung dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Itulah yang menjadi alasan peneliti memilih Mahasiswa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Universitas Lampung sebagai subjek penelitian. Kampus dianggap sebagai tempat penguatan karakter bagi Mahasiswa, dan partisipasi Mahasiswa dalam pemilu dapat memperlihatkan keterampilan sebagai warga negara (*civic participatory skill*) mereka dalam pemilihan umum. Partisipasi masyarakat juga sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Pasal 1 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum yang bunyinya Pemilih adalah Warga negara Indonesia yang sudah genap berumur 17 (tujuh belas) tahun atau lebih, sudah kawin, atau sudah pernah kawin”.

Kenyataannya yang terjadi di lapangan menurut penelitian pendahuluan, terdapat permasalahan yang disorot oleh peneliti, yaitu implementasi kampanye politik digital juga mempengaruhi keterlibatan mahasiswa, semakin sering Mahasiswa melihat kampanye yang ada di media sosial semakin besar pula dampaknya pada *civic participation* Mahasiswa. Seperti yang terjadi pada era ini, perkembangan media sosial begitu cepat dan cukup efektif digunakan sebagai media penyebar informasi mengenai

kehidupan politik dan dapat diimplementasikan dengan berbagai cara, seperti *blogging*, *vlogging*, atau kampanye digital lainnya. Kegiatan kampanye politik saat ini sering menggunakan media digital seperti televisi, radio, megatron hingga sampai ke ranah internet/sosial media. Hal ini didapatkan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan, adanya fenomena tersebut dikalangan Mahasiswa menunjukkan bahwa tingkat partisipasi Mahasiswa masih rendah, karena masih kurangnya kesadaran untuk melek akan keadaan politik saat ini.

Lingkup pembicaraan mengenai kampanye politik digital bukan hanya tentang bagaimana kegiatan politik direplikasi secara *daring*, namun juga persaingan antar pasangan politik yang berkampanye mengedepankan kreativitas dalam berkampanye di media sosial, karena politik digital tidak hanya mendukung tindakan yang telah ditentukan melainkan membuka ruang tindakan baru. Media sosial memungkinkan Mahasiswa untuk dengan mudah mengakses informasi politik dari berbagai sumber digital, termasuk web berita, artikel, dan konten video. Media sosial meningkatkan kesadaran dan pengetahuan politik Mahasiswa namun di sisi lain, penyebaran berita palsu atau disinformasi melalui media sosial dapat mempengaruhi persepsi publik secara negatif.

Mahasiswa cenderung hanya melihat konten yang sejalan dengan pandangan mereka, sehingga memperkeruh iklim politik. Konten media sosial yang menarik dan relevan dapat meningkatkan minat dan partisipasi Mahasiswa dalam politik. Partisipasi Mahasiswa misalnya, video, blog, dan vlog yang memuat informasi politik dapat memotivasi Mahasiswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan politik. Media sosial juga memungkinkan Mahasiswa untuk berpartisipasi dalam berbagai cara, seperti berbagi cerita pribadi, tautan, dan video, tentunya hal ini menciptakan peluang bagi suara Mahasiswa dalam berpartisipasi pada setiap fenomena berbangsa dan bernegara.

Mahasiswa seharusnya tidak hanya fokus pada pemanfaatan teknologi untuk keuntungan pribadi, tetapi juga harus memahami pentingnya memiliki *civic partisipaton* khususnya Mahasiswa PPKn Universitas Lampung juga memahami tentang ilmu pemerintahan dan ilmu politik, hal ini juga salah satu faktor pendukung yang berkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan permasalahan bahwa kampanye digital mempengaruhi *civic partisipation* pada Mahasiswa PPKn, oleh karena itu berdasarkan temuan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kampanye Politik Digital Terhadap Civic Participatory Skill Mahasiswa PPKn Universitas Lampung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut permasalahan yang diidentifikasi adalah:

1. Keterlibatan mahasiswa dalam politik digital masih tergolong rendah sehingga memengaruhi *civic participatory skill*
2. Akses media yang digunakan untuk kampanye digital masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan yang ada dipenelitian ini adalah Pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan Pengaruh Kampanye Politik Digital terhadap *Civic Participatory Skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi segala pihak yang membutuhkan, adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung, mengingat pentingnya memiliki *civic participatory skill* dan penelitian ini juga memiliki potensi untuk memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Unila.

1.6.2 Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat memberikan pemahaman mengenai pengaruh Kampanye Politik Digital terhadap *civic participatory skill* pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung, serta memiliki potensi untuk memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi berbagai pihak. Dengan menerapkan hasil penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi politik masyarakat, khususnya di kalangan Mahasiswa, dan memperkuat *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1 Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk kedalam ruang lingkup kajian Pendidikan Kewarganegaraan dalam mengkaji adanya pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

1.7.2 Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pengaruh Kampanye Politik Digital terhadap *Civic Participatory skill* pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

1.7.3 Ruang Lingkup Subjek Tempat Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah Mahasiswa PPKn Angkatan 2022 dan 2023 Universitas Lampung.

1.7.4 Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak keluarnya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Tanggal 8 Agustus 2024 dengan nomor surat **7172/UN26.13/PN.01.00/2024**.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

Deskripsi teori adalah penjelasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Hal ini dilakukan dengan menguraikan setiap aspek dari variabel yang diteliti, disertai definisi yang komprehensif dari berbagai referensi terbaru, sehingga dapat memperkuat penelitian tersebut.

2.1.1 Tinjauan Umum Tentang Kampanye Politik Digital

a) Definisi Kampanye Politik Digital

Kampanye digital (*digital campaign*) erat kaitannya dengan dunia pemasaran modern. Kampanye politik digital adalah serangkaian tindakan pemasaran online yang menggunakan berbagai saluran digital, seperti situs web, *email*, media sosial dan lain-lain untuk meningkatkan visibilitas dan keterlibatan. Tujuan utamanya ialah mendorong keterlibatan audiens dalam kampanye yang dibuat (Khopipah, 2023). Tidak hanya untuk menjual produk, kampanye digital juga bisa dimanfaatkan untuk melakukan aksi atau gerakan sosial, bahkan kegiatan politik. Perlu diketahui juga bahwa media digital adalah media yang isinya kombinasi teks, informasi berupa data suara dan berbagai jenis gambar selanjutnya disimpan dalam format digital tertentu kemudian disebarluaskan melalui jaringan internet yang berbasis kabel optik dapat berupa *broadband* satelit dan gelombang mikro.

Media elektronik yang difungsikan untuk menyimpan serta memancarkan dan menerima informasi yang berupa data digital tertentu dimana contoh digital media yang pertama adalah radio dan televisi (Feldman. T 2003).

Untuk mengukur keberhasilan atau keefektifan dari politik digital dapat dilihat melalui beberapa faktor menurut Brian Solis dalam (Hariyani, 2016) yaitu:

1. *Exposure*

Exposure dalam konteks kampanye politik digital adalah ukuran seberapa banyak individu atau masyarakat yang terpapar atau melihat konten kampanye yang disebarkan melalui media digital, seperti media sosial, website, atau platform daring lainnya. *Exposure* menjadi indikator awal dalam menilai efektivitas kampanye digital, karena tanpa paparan yang luas, pesan politik tidak akan sampai ke audiens yang diharapkan. Tahap ini menunjukkan usaha dalam membuat isi dan pesan dari sebuah kampanye yang nantinya akan disalurkan melalui media sosial. (F. A. Putri & Dwipriandi, 2021)

Dalam tahapan ini dapat diukur melalui banyaknya *audience* mendapatkan pesan dari konten kampanye yang dilakukan. *Exposure* sangat penting karena menjadi tahap awal dalam proses komunikasi politik digital. Semakin tinggi *exposure*, semakin besar peluang pesan kampanye diketahui oleh masyarakat luas. Namun, *exposure* saja tidak cukup; harus diikuti dengan *engagement* (interaksi), *influence* (pengaruh terhadap opini), dan *action* (tindakan nyata, seperti memilih. *Exposure* dalam kampanye politik digital adalah tingkat keterpaparan masyarakat terhadap pesan atau konten kampanye yang disebarkan melalui media digital.

Exposure menjadi indikator penting untuk mengukur seberapa luas jangkauan pesan politik sebelum masuk ketahap interaksi dan pengaruh yang lebih dalam terhadap perilaku pemilih. (F. A. Putri & Dwipriandi, 2021)

2. Engagement

Engagement dalam kampanye politik merujuk pada tingkat keterlibatan individu atau masyarakat dalam aktivitas politik, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mempengaruhi kondisi politik atau kebijakan pemerintah. Dalam konteks kampanye politik, *engagement* tidak hanya berarti kehadiran fisik dalam acara kampanye, tetapi juga mencakup berbagai bentuk partisipasi seperti; Ketertarikan dan kepedulian terhadap isu politik (*political interest*), pengetahuan mengenai politik (*political knowledge*), keyakinan bahwa partisipasi politiknya dapat membawa perubahan (*political efficacy*), aktivitas nyata seperti berdiskusi tentang politik, menggunakan media untuk mencari informasi politik, mengikuti atau berkontribusi dalam kampanye, hingga menggunakan hak pilih dalam pemilu (Febrianti et al., 2023). Tahapan ini akan menunjukkan pengukuran lebih dalam lagi yaitu berupa kemudahan masyarakat dalam mengakses kampanye tersebut dan seberapa banyak tindakan yang diambil dari pesan kampanye tersebut. Contohnya dalam penelitian ini adalah kemudahan *audience* dari kampanye yang dilakukan oleh para aktor kampanye dalam mengakses konten kampanye.

3. Influence

Influence dalam politik digital merujuk pada kemampuan teknologi digital dan media sosial untuk mempengaruhi perilaku, opini, dan keputusan politik masyarakat. Pada tahap ini akan mengukur bagaimana konten maupun pesan yang

disampaikan pada kampanye mempengaruhi sikap *audience* secara keseluruhan. *Influence* dalam politik digital adalah kekuatan media dan teknologi digital untuk membentuk opini, memobilisasi dukungan, dan mengubah perilaku politik masyarakat dengan cara yang lebih cepat, luas, dan terukur dibandingkan metode tradisional, contohnya dalam penelitian ini dapat dilihat melalui ketertarikan *audience* kampanye dalam menggali informasi mengenai pesan yang disampaikan dalam kampanye (Bella Juliet Arianita et al., 2021).

4. Action

Tahap terakhir ini diukur melalui perilaku atau sikap yang diambil oleh *audience* berkat kampanye yang telah dilakukan. Tahapan *action* dalam politik digital merujuk pada tahap di mana masyarakat atau pemilih melakukan tindakan nyata sebagai respons terhadap kampanye atau aktivitas politik yang dilakukan secara digital. Tahapan ini merupakan bagian akhir dari proses keterlibatan politik digital setelah tahap *exposure* (paparan) dan *engagement* (keterlibatan/interaksi). Tahapan *action* dalam politik digital adalah fase di mana masyarakat melakukan tindakan nyata sebagai respons terhadap kampanye dan aktivitas politik digital, mulai dari berbagi informasi, ikut serta dalam gerakan sosial digital, hingga partisipasi formal dalam proses politik seperti pemilu. Tahapan ini merupakan puncak dari proses partisipasi politik digital yang efektif dan menjadi indikator keberhasilan kampanye digital dalam memobilisasi dukungan dan partisipasi politik masyarakat.

Perkembangan media digital saat ini sangat cepat, sebenarnya media digital ini banyak sekali ditemukan di sekitar namun, tidak disadari dengan nyata. Media digital yang berhubungan dengan data dan disimpan dalam bentuk digital merupakan contoh dari *Digital Media*.

Digital Media yang banyak dimanfaatkan oleh para pekerja kantoran atau pengguna komputer misalnya program-program komputer dan ada juga perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan, antara lain, adalah media sosial, Web (artikel), Megatron, *Blog* dan Televisi (Coleman, E. G, 2010).

Tidak dapat disangkal bahwa pada saat ini sosial media telah menjadi cara baru masyarakat dalam berkomunikasi. Hal ini berdampak pada berbagai sisi kehidupan masyarakat. Kehadiran media sosial telah membawa dampak yang sangat signifikan dalam cara melakukan komunikasi. *Lembaga We Are Social* dalam Nasrullah (2015) mempublikasikan hasil risetnya bahwa pengguna internet dan media social di Indonesia cukup tinggi. Kampanye digital banyak digunakan sebagai strategi pemasaran oleh perusahaan, bahkan sampai ke bidang kampanye politik. Umumnya, mereka akan memanfaatkan berbagai media yang dimiliki, dari media sosial, seperti Instagram, Twitter, Youtube, hingga media konvensional seperti televisi, koran dan radio. Bahkan, ada yang menggabungkan berbagai media tersebut, dalam bahasa pemasaran disebut sebagai *integrated marketing communication* (Laras Weninggalih & M.E Fuady, 2021).

Inovasi terbesar dalam politik digital salah satunya adalah kampanye politik dengan menggunakan perangkat yang terkoneksi dengan jaringan internet, partai politik dalam usahanya mencari anggota partai mengandalkan berbagai media sosial yang terkoneksi dengan internet. Dengan dominasi kelompok pemuda yang paham dan mumpuni atas teknologi internet serta keterkaitan dengan isu-isu politik termasuk Kompetisi politik yang dilakukan secara tradisional dengan yang tidak tradisional melalui penggunaan teknologi telah membawa hasil yang berbeda pula (Silitonga & Roring, 2023). Hal ini sejalan dengan Teori Aristoteles menjelaskan bahwa kekuatan retorika dalam kampanye politik terletak pada perpaduan *ethos* (kredibilitas), *pathos* (emosi), dan *logos* (logika). Kampanye politik yang efektif memanfaatkan

ketiga elemen ini untuk membangun hubungan emosional, meyakinkan secara rasional, dan mengukuhkan kredibilitas kandidat sehingga mampu mempengaruhi opini dan keputusan pemilih secara optimal.

Dalam konteks politik, teori Aristoteles ini masih relevan hingga saat ini. Banyak politisi dan pemimpin yang menggunakan prinsip-prinsip untuk memenangkan hati rakyat dan mempengaruhi opini publik. Contohnya, dalam kampanye politik, para politisi seringkali berusaha membangun citra diri yang positif (*ethos*), menyampaikan visi dan misi mereka secara meyakinkan (*logos*), serta menggunakan bahasa yang mampu membangkitkan semangat dan emosi pendukungnya (*pathos*).

Ethos berkaitan dengan kredibilitas atau karakter pembicara (calon politik). Dalam kampanye, calon harus membangun reputasi yang terpercaya, menunjukkan integritas dan status yang dihormati agar dapat memengaruhi audiens secara efektif. Kredibilitas ini membuat pesan kampanye lebih dipercaya oleh pemilih. *Pathos* adalah daya tarik emosional yang menyentuh perasaan, harapan, dan kekhawatiran audiens. Kampanye yang efektif menggunakan narasi yang menggugah emosi, seperti harapan masa depan yang lebih baik atau penderitaan rakyat, untuk membangun ikatan emosional dengan pemilih sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk mendukung. *Logos* merujuk pada argumen logis dan bukti rasional yang disampaikan dalam kampanye, seperti program kerja, capaian, dan data yang meyakinkan. Penyampaian pesan yang jelas, terstruktur, dan berbasis fakta memperkuat daya persuasi kampanye (Sampurna et al., 2024).

Efisiensi waktu, tenaga, dan uang menjadi hal penting dalam politik yang menempatkan teknologi sebagai instrumen atau acap kali disebut dengan politik digital. Dalam praktek politik digital ini dipandang sebagai langkah inovatif yang memunculkan perdebatan.

Di salah satu pihak ada yang mendukung bahwa politik digital memberi kemudahan dalam berinteraksi seluas mungkin ke masyarakat, namun pihak lain ini menganggap sebagai suatu yang memberi kebebasan sekaligus penguasaan (Silitonga & Roring, 2023).

Kampanye digital merupakan salah satu kegiatan menyampaikan ide atau gagasan atau suatu pesan tertentu melalui media digital dalam rangka mewujudkan suatu tujuan dalam kurun waktu tertentu. Kampanye digital menjadi salah satu cara paling mudah dalam menyampaikan pesan kepada khalayak mengingat semua orang sudah mengenal teknologi dan sudah memiliki sosial media untuk berinteraksi satu sama lain. Kampanye digital dinilai cukup efektif karena dalam proses penyebarannya membutuhkan waktu yang sangat singkat dan dengan biaya yang minim. Ide atau informasi yang akan disampaikan akan dengan mudah tersalur melalui media digital karena jangkauannya yang sangat luas dan dapat diakses kapan saja (Wahyudi, 2019).

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan media sosial tumbuh dengan pesat pula. Media sosial mulai digunakan sebagai saluran komunikasi politik. Dapat dikatakan hampir semua institusi politik dan komunikator politik mempunyai dan menggunakan media sosial, dengan media sosial masyarakat yang mengerti politik bisa belajar dan menambah pengetahuan tentang politiknya. Media sosial dalam dunia politik sangatlah penting karena pemberian dan penerimaan informasi dapat dilakukan dengan cepat. Begitupula dengan kampanye yang dilakukan di media sosial, masyarakat akan cepat menerima informasi yang diberikan oleh kandidat kampanye sehingga dapat menentukan keputusan memilihnya.

1. Pengertian Kampanye

Kampanye pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu, lebih lanjut Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan kampanye sebagai serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu (Venus, 2004:7).

Beberapa ahli komunikasi mengakui bahwa definisi yang diberikan Rogers dan Storey adalah yang paling populer dan dapat diterima dikalangan ilmuwan komunikasi. Hal ini didasarkan kepada dua alasan. Pertama, definisi tersebut secara tegas menyatakan bahwa kampanye merupakan wujud tindakan komunikasi, dan alasan kedua adalah bahwa definisi tersebut dapat mencakup keseluruhan proses dan fenomena praktik kampanye yang terjadi dilapangan. Definisi Rogers dan Storey juga umumnya dirujuk oleh berbagai ahli dari disiplin ilmu yang berbeda seperti ilmu politik dan kesehatan masyarakat. Beberapa definisi lain yang sejalan dengan batasan yang disampaikan Rogers dan Storey diantaranya sebagai berikut:

a) Pfau dan Parrot (1993)

Kampanye adalah suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah diterapkan.

b) Laslie B. Snyder dalam Gudykunst Mody (2002)

Kampanye adalah tindakan komunikasi yang terorganisasi yang diarahkan pada khalayak tertentu, pada periode waktu tertentu guna mencapai tujuan tertentu.

c) Raja sudarman (1981)

Kampanye dapat diartikan sebagai pemanfaatan berbagai metode komunikasi yang berbeda secara terkoordinasi dalam periode waktu tertentu yang ditujukan untuk mengarahkan khalayak pada masalah tertentu berikut pemecahannya.

d) *International Freedom of Expression Exchange* (IFEX)

International Freedom of Expression Exchange (Brusa Kebebasan Berekspresi Internasional), mendefinisikan bahwa kampanye adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan-tujuan praktis yang mengejar perubahan sosial publik dan semua aktifitas kampanye memiliki dampak untuk mempengaruhi dengan mengharapkan komunikasi dua arah. Pembuat keputusan pun mempunyai dua pilihan, yaitu: pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung yakni melalui saluran media tertentu yang membentuk pendapat umum lalu memberikan dukungan terhadap kegiatan kampanye tersebut (Ruslan, 2008).

e) Aristoteles

Menurut Aristoteles, kampanye politik dapat dipahami sebagai bagian dari proses komunikasi persuasif yang bertujuan memengaruhi sikap dan perilaku masyarakat dalam konteks politik. Aristoteles memandang manusia sebagai *zoon politikon* (makhluk politik) yang secara alami terlibat dalam kehidupan bersama dan saling memengaruhi demi mencapai tujuan bersama. kampanye politik adalah upaya sistematis untuk menyampaikan pesan politik dengan menggunakan seni retorika yakni kemampuan berbicara dan meyakinkan audiens melalui tiga pilar persuasi: *ethos* (kredibilitas pembicara), *pathos* (daya tarik emosional), dan *logos* (argumen logis).

Kampanye politik berfungsi sebagai sarana untuk membangun kredibilitas kandidat, menggugah emosi pemilih, dan menyajikan alasan rasional agar masyarakat terdorong untuk mendukung atau memilih suatu agenda politik. Kampanye merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi politik.

Dengan demikian, menurut Aristoteles, kampanye politik bukan sekadar penyebaran informasi, tetapi proses komunikasi yang strategis dan persuasif yang mengintegrasikan aspek karakter, emosi, dan logika untuk memengaruhi opini dan keputusan politik publik. Kampanye yang efektif adalah yang mampu menyesuaikan pesan dan gaya retorika sesuai dengan karakteristik audiens dan konteks sosial-politik yang ada

Berdasarkan pada definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam setiap aktivitas kampanye komunikasi setidaknya mengandung empat hal, yaitu tindakan kampanye yang ditunjukan untuk menciptakan dampak tertentu, jumlah sasaran yang besar, dipusatkan dalam kurun waktu tertentu dan melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisir. Tahapan kegiatan kampanye sangat penting untuk dilalui sebelum akhirnya kegiatan tersebut berhasil atau gagal mencapai tujuan pada kampanye politik.

2. Pengertian Politik Digital

Politik digital memiliki hubungan dengan banyak istilah seperti demokrasi digital atau beberapa orang menyebutnya dengan istilah emokrasi elektronik (*e-democracy*). Politik digital disamakan dengan *internet politics*. Istilah ini berkembang dan sering digunakan di Amerika. Studi-studi oleh ilmuwan politik tentang keterkaitan antara internet dan politik bertumbuh secara luar biasa. Secara literatur, kajian intenet dan politik masuk dalam kajian komunikasi politik dan diawal tahun 90-an studi ini semakin sering

berkembang ditandai dengan semakin banyaknya artikel-artikel ilmiah yang muncul dari ilmuwan politik. Internet juga memiliki pengaruh dan peran menentukan dalam berbagai kampanye di pemilu.

Meningkatnya penggunaan media digital oleh semua jenis aktor politik (termasuk politisi, jurnalis, aktivis, dan pemimpin agama) telah melahirkan literatur yang berkembang pesat salah satu yang terbagi menurut garis disiplin dan teknologi. Saat ini istilah ‘politik digital’ sudah mulai populer. Politik digital tampaknya memberi sinyal lahirnya bidang interdisipliner yang mempelajari baik digitalisasi politik tradisional serta munculnya bentuk-bentuk kehidupan politik baru yang bersumber dari dunia digital, seperti *Wikileaks* atau gerakan *Anonymous* (Postill, 2020).

Seiring dengan perkembangan industri yang merambah terhadap perkembangan dunia pendidikan, bisnis, dan politik mengakibatkan politik digital memiliki peran penting. Khusus untuk dunia politik digital masyarakat dapat lebih cepat dan merespon informasi yang mereka butuhkan, sehingga politik digital memberikan ruang bagi masyarakat untuk mengomentari. Secara tidak langsung politik digital memberikan peluang bagi masyarakat pemilih untuk berdiskusi politik secara *online*. Politik digital yang dilakukan di media sosial untuk berkomunikasi dan berdiskusi menjadi tren yang dipilih untuk menyebarluaskan informasi politik kepada masyarakat. Perubahan dalam hal politik ini menggunakan pola dan peran masyarakat sebagai aktor politik itu sendiri (Bella Juliet Arianita et al., 2021).

Perbincangan tentang politik di era revolusi industri 4.0 memberikan ruang untuk semua orang untuk berbicara masalah politik. Jürgen Habermas seorang filsuf asal Jerman pernah mengemukakan suatu ide pemikiran mengenai publik sphere, istilah ini

mengacu pada tempat atau ruang publik dimana semua orang dapat saling berpendapat dan berargumen tentang apa saja terlebih soal politik. Mengacu pada harapan agar semua persoalan yang terjadi di masyarakat dapat dibicarakan secara langsung dan dicari solusinya secara bersama-sama. Ruang publik dalam prespektif Habemas (1962), didefinisikan sebagai ruang dimana individu dapat masuk dan turut serta dalam percakapan tanpa tekanan dari pihak lain, ia menandai perkembangan ruang publik pada abad ke-17 dan abad ke-18. Sebagai seorang pengguna sosial media kita perlu mengembalikan fungsi media sosial pada peranan yang semestinya, agar media sosial menjadi wadah dan penghubung yang baik antara pemerintah, partai politik, aktor politik dan masyarakat (Nurgiansah et al., 2020).

Politik digital yang dilakukan dimedia sosial sebagai ruang publik baru dapat kita pahami sebagai wahana perjuangan, disinilah masyarakat bisa menyuarakan idenya mengenai apa saja yang diinginkan. Tujuannya adalah mengatasi kepentingan dan opini privat guna menemukan kepentingan bersama dan mencapai konsesus sosial. Ruang publik terdiri atas organ informasi seperti surat kabar, radio, televisi, klub diskusi pertemuan-pertemuan umum lainnya bahkan di media *online* dimana terjadi diskusi sosial politik, ditempat-tempat tersebut, kebebasan berbicara, berkumpul, dan berpartisipasi dalam debat politik (Ningrum et al., 2024).

Sehingga dengan perkembangan teknologi era revolusi industri 4.0 menambah ruang bagi masyarakat untuk mengekspresikan pemikirannya dan berinteraksi langsung dengan individu yang satu dengan individu yang lainnya, kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya. Pemanfaatan perkembangan teknologi ini juga menjadi ruang baru bagi para politisi, partai politik dan pemerintah untuk digunakan berdiskusi dengan masyarakat, terutama masyarakat pemilihnya, sehingga memberikan

kemudahan bagi semua elemen untuk berinteraksi mendiskusikan tentang segala hal yang menyangkut kepentingan individu, kelompok atau golongan bahkan urusan ekonomi, sosial dan politik. Perkembangan media sosial mampu memberang ruang yang sebebas-bebasnya bagi masyarakat sehingga semua bisa memberikan opini sesuai keinginannya.

2.1.2 Civic Participatory Skill

A. Definisi *Civic Participatory Skill*

Civic participatory skill berkaitan erat dengan keikutsertaan warganegara dalam proses politik, maka bila kita telaah lebih lanjut sesungguhnya *civic participatory skill* banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. *Civic participatory skill* tidak hanya merujuk pada praktik pemilihan umum pemimpin negara saja tetapi juga kegiatan-kegiatan yang mencerminkan demokrasi serta pengambilan keputusan bersama termasuk dalam partisipasi politik. Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia dijelaskan “partisipasi” berarti: turut berperan serta dalam suatu kegiatan, keikutsertaan, peran serta. Secara umum pengertian dari partisipasi masyarakat dalam pembangunan adalah keperansertaan semua anggota atau wakil-wakil masyarakat untuk ikut membuat keputusan dalam proses perencanaan dan pengelolaan pembangunan termasuk di dalamnya memutuskan tentang rencana-rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, manfaat yang akan diperoleh, serta bagaimana melaksanakan dan mengevaluasi hasil pelaksanaannya (Adha, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa partisipasi atau *civic participatory skill* adalah kemampuan seseorang dalam berpartisipasi dinegaranya dalam berbagai konteks serta keikutsertaan masyarakat dalam proses mengidentifikasi masalah dan potensi yang ada di masyarakat, pemilihan dan pengambilan keputusan tentang alternatif solusi untuk menangani masalah, pelaksanaan upaya

mengatasi masalah, dan keterlibatan masyarakat dalam proses mengevaluasi perubahan yang terjadi (Arawiyah:2012).

Konsep antara partisipasi politik, keberadaan partai politik, dan pelaksanaan pemilihan secara langsung hanya bisa diajarkan kepada masyarakat melalui pendidikan politik. Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian penting dari pembentukan warga negara yang baik (Hemafitria, 2015). Indikator sebagai warga negara yang baik dapat terlihat dari peran dan partisipasi partisipasi aktif warga negara dalam bidang politik. Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya membahas ranah kognitif nya saja atau hanya berupa pengetahuan mengenai teori-teori politik. Akan tetapi Pendidikan Kewarganegaraan juga dikenal sebagai pendidikan nilai dan moral, artinya Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya menginginkan warga negaranya baik secara teori saja akan tetapi secara praktis pun perlu diterapkan dengan sebaik-baiknya.

1. Teori Literatur Klasik

Kata Partisipasi telah sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari, baik yang di ucapkan para ahli maupun orang awam. Sampai saat ini belum ada pengertian atau defenisi yang dapat diterima secara umum tentang partisipasi. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan sudut pandang yang dipakai dalam memberikan pengertian atau defenisi. Partisipasi adalah keterlibatan seseorang dalam situasi baik secara mental, pikiran, emosi dan perasaan yang mendorong seseorang untuk memberikan sumbangan dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditentukan dan ikut bertanggung jawab terhadap kegiatan pencapaian tujuan tersebut (Putra et al., 2024).

Menurut Salusu (1998) Partisipasi secara garis besar dapat dikategorikan sebagai desakan kebutuhan psikologis yang mendasar pada setiap individu. Hal ini berarti bahwa manusia ingin berada dalam suatu kelompok untuk terlibat dalam setiap kegiatan. Partisipasi merupakan suatu konsep yang merujuk pada keikutsertaan seseorang dalam berbagai aktivitas. Keikutsertaan ini sudah barang tentu didasari oleh motif-motif dan keyakinan akan nilai-nilai tertentu yang dihayati seseorang (Tavip & Muthali'in, 2023).

Menurut Slamet (1993) substansi dari partisipasi dalam teori literatur klasik adalah bekerjanya suatu sistem pemerintahan dimana tidak ada kebijakan yang diambil tanpa adanya persetujuan dari rakyat sedangkan arah dasar yang akan dikembangkan adalah proses pemberdayaan. Lebih lanjut dikatakan bahwa tujuan pengembangan partisipasi adalah :

- a) Partisipasi akan memungkinkan rakyat secara mandiri (otonom) mengorganisasi diri, dan dengan demikian akan memudahkan masyarakat menghadapi situasi yang sulit, serta mampu menolak berbagai kecenderungan yang merugikan.
- b) Partisipasi tidak hanya menjadi cermin konkrit peluang ekspresi aspirasi dan jalan memperjuangkannya, tetapi yang lebih penting lagi bahwa partisipasi menjadi semacam garansi bagi tidak diabaikannya kepentingan masyarakat.
- c) Persoalan-persoalan dalam dinamika pembangunan akan dapat diatasi dengan adanya partisipasi masyarakat.

Literatur klasik selalu menunjukkan bahwa partisipasi adalah keikutsertaan masyarakat dalam perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi, tetapi makna substantif yang terkandung dalam sekuen-sekuen partisipasi adalah *voice*, *access* dan *control*. Pengertian dari masing-masing sekuen tersebut di atas adalah :

- a) *Voice*, maksudnya adalah hak dan tindakan warga masyarakat dalam menyampaikan aspirasi, gagasan, kebutuhan, kepentingan dan tuntutan terhadap komunitas terdekatnya maupun kebijakan pemerintah.
- b) *Access*, maksudnya adalah mempengaruhi dan menentukan kebijakan serta terlibat aktif mengelola barang-barang publik, termasuk didalamnya akses warga terhadap pelayanan publik.
- c) *Control*, maksudnya adalah bagaimana masyarakat mau dan mampu terlibat untuk mengawasi jalannya tugas-tugas pemerintah. Sehingga nantinya akan terbentuk suatu pemerintahan yang transparan, akuntabel dan responsif terhadap berbagai kebutuhan masyarakatnya (Turindra 2009).

Participation adalah hal ikut sertanya setiap orang suatu kegiatan yang merupakan aktivitas dalam organisasinya untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan. Bila kita hubungkan dengan pembangunan untuk mencapai tujuan pembangunan nasional yakni meningkatkan taraf hidup masyarakat menuju terwujudnya masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Umboh et al., 2020). Partisipasi oleh banyak kalangan disamakan pengertiannya dengan keikutsertaan, turut serta mengambil bagian. Hal ini menunjukkan adanya unsur keterlibatan dari dalam suatu kegiatan. Secara Etimologi kata partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *participation* ialah kata benda orang ikut mengambil bagian, peserta, *TO Participate* adalah kata kerja, ikut mengambil bagian, "*participation*" adalah hal mengambil bagian.

Sebagai contoh kegiatan partisipasi dalam masyarakat adalah gotong royong, Gotong royong menjadi suatu bentuk kerja sama yang dilakukan anggota masyarakat untuk mengatasi

permasalahan yang ada di sekitarnya. Kegiatan gotong royong timbul atas dasar komitmen warga sebagai kesatuan masyarakat, sehingga kontribusi tersebut menjadi wujud komitmen bersama dalam kelompoknya karena adanya kesadaran diri juga menjadi pendorong seseorang untuk terlibat dalam partisipasi atas rasa tanggung jawab yang tumbuh dalam diri warga sebagai bagian dari kelompok masyarakat.

Melalui kegiatan gotong royong akan membangun keterikatan kerja sama antara masyarakat dan mempererat ikatan antar warga. Selain itu dengan menegakkan kegiatan gotong royong dapat memperkuat solidaritas masyarakat untuk saling membantu antar sesama, sekaligus menjadi wujud persatuan diantara warga. Inilah sebabnya gotong royong dapat memperkuat partisipasi warga negara (*civic participation*) untuk ikut serta dalam aktivitas di kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (A. Dewanti et al., 2023).

Teori literatur klasik didukung juga dengan pendapat Hetifah Sj. Soemarto (2003) dalam (Wiraman et al., 2022), partisipasi masyarakat adalah proses ketika warga sebagai individu maupun kelompok sosial dan organisasi, mengambil peran serta ikut mempengaruhi proses perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan kebijakan yang langsung mempengaruhi kehidupan mereka. Lebih lanjut, Turindra (2009) dalam (Alfianda, 2023) menyebutkan tiga alasan mengapa partisipasi masyarakat mempunyai sifat sangat penting, yaitu:

- a) Alasan pertama, partisipasi masyarakat merupakan suatu alat guna memperoleh informasi mengenai kondisi, kebutuhan, dan sikap masyarakat, tanpa kehadirannya program pembangunan serta proyek-proyek akan gagal.
- b) Alasan kedua adalah bahwa masyarakat akan lebih mempercayai proyek atau program pembangunan jika merasa dilibatkan dalam proses persiapan dan perencanaannya, karena mereka akan

mengetahui seluk beluk proyek tersebut dan akan mempunyai rasa memiliki terhadap proyek tersebut.

- c) Alasan ketiga yang mendorong adanya partisipasi umum di banyak negara karena timbul anggapan bahwa merupakan suatu hak demokrasi bila masyarakat dilibatkan dalam pembangunan masyarakat mereka sendiri.

2. Partisipasi

Partisipasi adalah keterlibatan seseorang dalam sebuah proses identifikasi masalah yang terjadi di masyarakat, pengambilan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah, pelaksanaan solusi dalam mengatasi masyarakat, dan pelibatan masyarakat dalam mengevaluasi adanya perubahan. Partisipasi masyarakat adalah keikutsertaan masyarakat di dalam proses pembangunan dan pelaksanaan suatu program pemerintah yang dilaksanakan oleh masyarakat lokal. Partisipasi masyarakat mempunyai ciri-ciri yang sifatnya proaktif dan bahkan reaktif yang berarti masyarakat ikut bertindak, terdapat adanya sebuah perjanjian dari semua yang terlibat, tindakan untuk melaksanakan kesepakatan tersebut, serta pembagian tugas dan wewenang (Ratiabriani & Purbadharmaja, 2016). Menurut Oakley (1991) dalam (Putra et al., 2024) terdapat lima indikator partisipasi masyarakat, yakni :

- a) Kontribusi, yakni yang dimaksud kontribusi berupa kontribusi pemikiran, dana, tenaga, dan sarana yang diberikan masyarakat untuk mendukung sebuah kegiatan. Kontribusi dalam *civic participatory skill* (keterampilan partisipasi kewarganegaraan) adalah sumbangan atau peran aktif yang diberikan oleh individu dalam proses kehidupan bermasyarakat dan bernegara secara sadar dan bertanggung jawab. Kontribusi ini mencakup kemampuan seseorang untuk berpartisipasi secara efektif dalam berbagai aktivitas politik dan sosial. Kontribusi ini merupakan bagian dari keterampilan partisipasi yang mendorong individu

tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga pelaku aktif dalam kehidupan demokrasi dan masyarakat madani. Dengan kata lain, kontribusi dalam *civic participatory skill* adalah tindakan nyata dan peran aktif warga negara dalam mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang demokratis dan bertanggung jawab.

- b) Pengorganisasian, yakni memuat proses, struktur, dan unsur pengorganisasian yang terjadi di masyarakat untuk mendukung kegiatan. Perorganisasian dalam *civic participatory skill* (keterampilan partisipasi kewarganegaraan) merujuk pada kemampuan individu untuk berperan aktif dalam membentuk, mengelola, dan menjalankan organisasi sebagai wadah partisipasi sosial dan politik. Peran perorganisasian ini penting dalam mengembangkan keterampilan partisipasi karena melalui organisasi, seseorang belajar berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, serta mengambil keputusan bersama dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
- c) Peran masyarakat dan aksi masyarakat, yakni yang dimaksud peran dan aksi masyarakat berupa ketersediaan masyarakat untuk terlibat dan ikut serta dalam berupaya mensukseskan sebuah tujuan. Peran dan aksi masyarakat dalam *civic participatory skill* (keterampilan partisipasi kewarganegaraan) mencakup kemampuan dan tindakan aktif warga negara dalam berkontribusi secara sadar dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Masyarakat berperan aktif dalam mengawasi, mengkritisi, dan memberikan masukan terhadap kebijakan publik serta proses pemerintahan agar berjalan transparan dan akuntabel.

Aksi masyarakat dalam *civic participatory skill* adalah melakukan tindakan nyata seperti menggunakan hak pilih, mengikuti diskusi publik, menyampaikan aspirasi melalui media sosial, dan terlibat dalam organisasi kemasyarakatan atau politik. Peran dan aksi masyarakat dalam *civic participatory skill* adalah wujud keterlibatan aktif dan bertanggung jawab warga negara dalam kehidupan politik dan sosial. Masyarakat tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga pelaku yang berkontribusi melalui partisipasi politik, pengorganisasian sosial, penggunaan media digital, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis demi kemajuan demokrasi dan kesejahteraan bersama.

- d) Motivasi masyarakat, yakni berupa dorongan dari diri masyarakat untuk terlibat dalam suatu kegiatan. Motivasi masyarakat dalam *civic participatory skill* dipengaruhi oleh kesadaran terhadap kepentingan bersama, rasa tanggung jawab sebagai warga negara, dorongan komunitas, pengembangan diri, pendidikan nilai-nilai kewarganegaraan, serta dukungan eksternal. Faktor-faktor ini bekerja bersama untuk mendorong keterlibatan aktif masyarakat dalam kehidupan sosial dan politik.
- e) Tanggung jawab masyarakat, yakni dimana masyarakat melakukan semua tugas dan kewajibannya untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Masyarakat harus menggunakan hak dan kewajibannya, seperti memberikan suara dalam pemilu, mengikuti diskusi publik, dan menyampaikan aspirasi secara konstruktif.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Laras Weniggalih, M.E Fuady	Hubungan kampanye politik calon presiden 2019 melalui media sosial instagram dengan keputusan memilih Mahasiswa indonesia di Thailand	Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil analisis menggunakan uji korelasi menunjukan bahwa terdapat hubungan antara variabel X yaitu Kampanye Politik dengan variabel Y yaitu Keputusan Memilih di kalangan Mahasiswa Indonesia di Thailand yang keseluruhan berjumlah 85 responden. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar kepada 85 orang responden Mahasiswa Indonesia di Thailand, hasil	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Laras Weniggalih dan M.E Fuady adalah sama sama meneliti kampanye politik melalui media digital yaitu media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Laras Weniggalih dan M.E fuady dengan peneliti juga adalah sama sama menggunakan subjek responden Mahasiswa.	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Laras Weninggalih dan M. Fuady adalah, Laras Weniggalih dan M.E Fuady mencari hubungan kampanye politik di media sosial sedangkan peneliti menecari pengaruh dari kampanye politik dengan <i>civic participatory skill</i> .

			penelitian secara umum dapat diketahui bahwa semua variabel memiliki hubungan satu sama lain		
2.	Very wahyudi	Politik digital diera revolusi industri 4.0 tentang marketing dan komunikasi politik.	Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak yang besar terhadap polarisasi politik, dimana penggunaan media sosial menjadi pilah banyak patrai politik, politisi, dan pemerintah dalam melakukan kegiatan politiknya, hal ini tidak terlepas dari mudahnya akses media sosial bagi semua kalangan masyarakat yang kemudian di manfaatkan untuk melakukan marketing dan branding	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Very Wahyudi dengan peneliti adalah sama sama meneliti tentang politik yang menggunakan media digital.	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan Very Wahyudi dengan peneliti adalah Very Wahyudi berfokus pada marketing dan komunikasi politik, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada salah satu keterampilan berwarganegara yaitu <i>civic participation</i> .

			politik, bahkan komunikasi dimedia sosial sebagai ruang publik pun memberi keleluasaan dalam berpolitik saat ini terutama dalam membrending partai politik.		
3.	Palisa Aulia Dewanti, Usman Alhudawi, Hodriani	Gotong royong dalam memperkuat partisipasi warga negara (<i>civic participation</i>).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gotong royong yang dilakukan atas dasar tanggung jawab mampu mendorong seseorang untuk berpartisipasi. Tanggung jawab tersebut timbul dari kesadaran pribadi bahwa dirinya merupakan bagian dari masyarakat yang mempunyai kewajiban untuk berpartisipasi	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Palisa Aulia Dewanti, Usman Alhudawi, Hodriani yaitu sama sama mencari tentang penguatan <i>civic participatory skill</i> .	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Palisa Aulia Dewanti, Usman Alhudawi, Hodriani dengan peneliti adalah, jika Palisa Aulia Dewanti, Usman Alhudawi, Hodriani subjeknya adalah dampak gotong royong dalam memperkuat <i>civic participatory skill</i> , sedangkan subjek penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengaruh

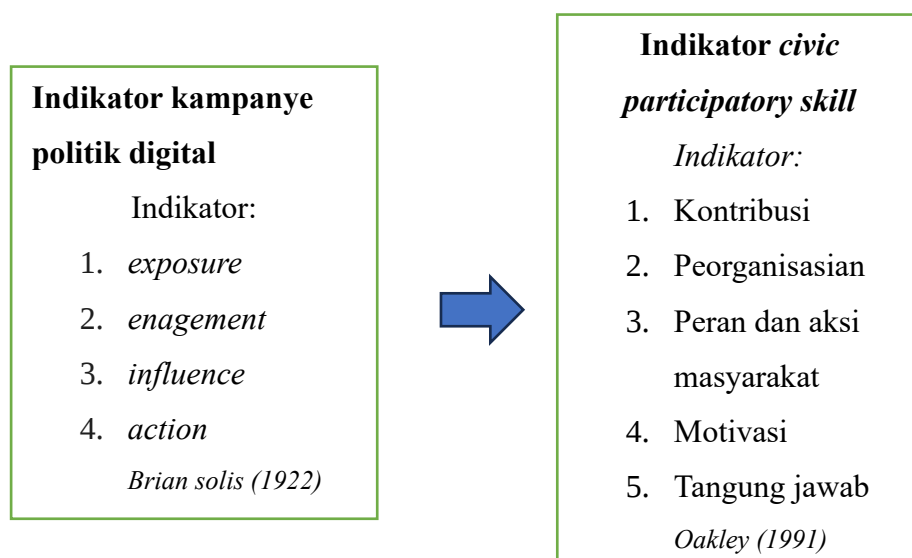
			dalam memberikan perubahan yang lebih baik bagi lingkungan warga sekitar.		kampanye politik terhadap <i>civic participatory skill</i> .
4.	Benito Asdhie Kodiyat MS	Fungsi partai politik dalam meningkatkan partisipasi pemilih pada pemilihan umum kepala daerah di kota Medan	Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu: Pertama, upaya meningkatkan partisipasi politik. Partisipasi politik merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah Pemilu. Friedman dan Hechter melihat adanya pengaruh lembaga sosial dalam partisipasi politik.	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Benito Asdhie Kodiyat MS adalah sama-sama melihat meningkatkan partisipasi politik (<i>civic participation</i>).	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah subjek yang diteliti, subjek penelitian ini adalah masyarakat didik sedangkan, subjek yang diteliti oleh penulis adalah Mahasiswa.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil, atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Dalam kerangka pemikiran, variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Dengan demikian, kerangka berpikir berfungsi sebagai landasan teoritis yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan hipotesis, mengidentifikasi variabel yang relevan, dan mengembangkan strategi penelitian yang efektif untuk menjawab permasalahan yang diteliti (Syahputri et al, 2023).

Dalam penelitian ini, hal yang disorot oleh peneliti adalah kegiatan kampanye politik saat ini sering menggunakan media digital seperti televisi, radio, megatron hingga sampai ke ranah internet/sosial media. Seperti yang terjadi pada era ini, perkembangan media sosial begitu cepat dan cukup efektif digunakan sebagai media penyebar informasi mengenai kehidupan politik dan dapat diimplementasikan dengan berbagai cara, seperti *blogging*, *vlogging*, atau kampanye digital lainnya.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H₀ : Tidak Ada pengaruh pada kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.
- H₁ : Ada pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deksripsi analitik dengan pendekatan kuantitatif. Adapun pengertian dari deskriptif analitik menurut Sugiyono (2017), yaitu suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum serta dapat juga digunakan untuk meneliti pada populasi sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* pada Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Dalam sebuah penelitian populasi adalah komponen yang penting karena digunakan untuk menentukan validitas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Sugiyono (2017) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai suatu kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diolah untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung angkatan 2022 dan 2023.

Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung

No	Angkatan	Jumlah
1	Angkatan 2022 aktif	118
2	Angkatan 2023 aktif	98
Jumlah		206

Sumber: data telah diolah peneliti pada bulan juli 2025

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Sugiyono (2017) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian, sampel yang diambil dalam penelitian harus benar-benar mewakili keseluruhan (*representatif*).

Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal ini digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel. Untuk itu teknik pengambilan sampel haruslah secara jelas tergambarkan dalam rencana penelitian sehingga jelas dan tidak membingungkan ketika terjun dilapangan. Teknik penarikan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Proportional Random Sampling* (PRS) yaitu sampel acak sehingga peneliti memberikan hak yang sama kepada seluruh Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2022 dan 2023 yang memperoleh kesempatan untuk menjadi sampel.

Teknik random sampling adalah metode pengambilan sampel dari suatu populasi yang dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan lapisan atau strata dalam populasi tersebut. Teknik ini memastikan bahwa sampel yang dipilih tidak ditentukan secara sengaja oleh peneliti, melainkan diambil secara acak. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% (0,1) dan total populasi

sebanyak 206 peserta didik. Perhitungan menggunakan rumus Slovin cukup sederhana dan tidak memerlukan tabel jumlah sampel. Adapun rumus Slovin untuk menentukan ukuran sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

`Keterangan:

n = banyak sampel

N = ukuran populasi

e^2 = presentase kelongaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masi bisa ditolerir ($e : (0,1)$)

$$n = \frac{206}{1 + 206(0,1)^2}$$

$$n = 67,3 \text{ (67)}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 67 Mahasiswa PPKn Universitas Lampung angkatan 2022 dan 2023. Sampel tersebut merupakan perhitungan sampel sementara. Berikut perhitungan jumlah sampel dengan memperhatikan strata menggunakan rumus alokasi proposional untk menentukan sampel setiap jenjang:

$$\text{Jumlah Sampel (n)} = \frac{\text{jumlah siswa}}{\text{jumlah populasi}} \text{jumlah sampel}$$

$$\text{a. Angkatan 2022} = \frac{118}{206} 67 = 38,39 \text{ (38)}$$

$$\text{b. Angkatan 2023} = \frac{98}{206} 67 = 28,94 \text{ (29)}$$

Jumlah keseluruhan sampel 67.

3.3 Variabel penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang melekat (dimiliki) pada subjek. Objek penelitian dapat berupa orang, benda, transaksi, atau peristiwa yang dikumpulkan dari subjek penelitian yang menggambarkan suatu kondisi atau nilai dari masing-masing subjek penelitian. Variabel dibagi menjadi 2, yaitu:

3.3.1 Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh kampanye politik digital.

3.3.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung

3.4 Definisi Konseptual dan Oprasional

3.4.1 Definisi Konseptual

Definisi koseptual merupakan suatu pemaknaan dari masing-masing variabel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian guna membentuk indikator-indikator yang dapat memudahkan peneliti dalam mengoprasionalkan konsep di lapangan. Berikut definisi konseptual dari variabel penelitian ini:

a. Kampanye politik digital

Kampanye politik digital adalah serangkaian tindakan pemasaran online yang menggunakan berbagai saluran digital, seperti situs web, *email*, media sosial dan lain-lain untuk meningkatkan visibilitas dan keterlibatan. Kampanye digital merupakan salah satu kegiatan menyampaikan ide atau gagasan atau suatu pesan tertentu melalui media digital dalam rangka mewujudkan suatu tujuan dalam kurun waktu tertentu.

b. *Civic participatory skill*

Civic participatory skill kegiatan untuk turut berperan dalam suatu kegiatan, keikutsertaan, peran serta. Secara umum pengertian dari partisipasi masyarakat dalam pembangunan adalah keperansertaan semua anggota atau wakil-wakil masyarakat untuk ikut membuat keputusan dalam proses perencanaan dan pengelolaan pembangunan termasuk di dalamnya memutuskan tentang rencana-rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, manfaat yang akan diperoleh adalah kegiatan yang dilakukan kut sertanya setiap orang suatu kegiatan yang merupakan aktivitas dalam organisasinya untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan.

3.4.2 Definisi Oprasional

Definisi oprasional berkaitan dengan langka-langkah konkret yang diperlukan unuk mengukur atau mengamati suatu konsep yang melibatkan trasformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Definisi oprasional sering kali menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data yang objektif. Berikut adalah definisi oprasional dari penelitian ini:

a. Kampanye politik digital

Kampanye adalah tindakan komunikasi yang terorganisasi yang diarahkan pada khalayak tertentu, pada periode waktu tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Kampanye politik yang dilakukan menggunakan media digital merupakan sebuah tahapan tetpenting sebelum akhirnya kegiatan tersebut berhasil atau gagal mencapai tujuan pada kampanye politik karena kampanye merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi politik.

b. *Civic participatory skill*

Literatur klasik selalu menunjukkan bahwa *civic participatory skill* adalah keikutsertaan masyarakat dalam perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi, tetapi makna substantif yang terkandung dalam sekuen-sekuen partisipasi adalah *voice, access dan control*.

Pengertian dari masing-masing sekuen tersebut di atas adalah :

1. *Voice*, maksudnya adalah hak dan tindakan warga masyarakat dalam menyampaikan aspirasi, gagasan, kebutuhan, kepentingan dan tuntutan terhadap komunitas terdekatnya maupun kebijakan pemerintah.
2. *Access*, maksudnya adalah mempengaruhi dan menentukan kebijakan serta terlibat aktif mengelola barang-barang publik, termasuk didalamnya akses warga terhadap pelayanan publik.
3. *Control*, maksudnya adalah bagaimana masyarakat mau dan mampu terlibat untuk mengawasi jalannya tugas-tugas pemerintah. Sehingga nantinya akan terbentuk suatu pemerintahan yang transparan, akuntabel dan responsif terhadap berbagai kebutuhan masyarakatnya. (Turindra 2009)

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran pada variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir pertanyaan tentang pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic patisipatory skill* Mahasiswa. Didalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah pengaruh kampanye politik digital dan variabel (Y) adalah *civic participatory skill* Mahasiswa PPKn. Dalam mengukur variabel ini menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi item.

Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Setiap soal yang diberikan memiliki jawaban sering, pernah, dan tidak pernah sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul. Alat ukur dalam sebuah penelitian dinamakan dengan instrumen penelitian. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data yang diperlukan, dalam penelitian ini maka diterapkan tehnik pengumpulan data sebagai berikut:

3.6.1 Teknik Pokok

a. Angket/Kuisoner

Angket adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur suatu variabel penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Kuesioner atau angket digunakan untuk mengumpulkan data melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya, observasi terstruktur adalah variabel-variabel yang telah direncanakan dan direncanakan sebelumnya, survei digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu faktor tertentu terhadap variabel lain.

Penulis menggunakan teknis pengumpulan ini agar bisa secara langsung mendapatkan data dari responden. Bentuk angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana peserta mengisi pertanyaan sesuai dengan kolom yang disediakan penulis.

Penulis memilih teknik angket untuk memudahkan pengumpulan data dari responden. Sasaran angket ini adalah Mahasiswa PPKn Universitas Lampung tahun 2022 dan 2023. Skala angket yang digunakan pada penelitian ini adalah skala *likert*.

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pikiran dan perasaan seseorang atau sekelompok orang mengenai permasalahan sosial. Dengan kata lain skala *likert* merupakan skala yang dimaksudkan untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang yang memberikan penilaian positif atau negatif terhadap item yang diukur. Instrumen survei dengan skala *likert* dapat dibuat dalam format daftar atau pilihan ganda. Saat menggunakan ukuran ini, peneliti menggunakan bentuk yang dimodifikasi untuk membuat suatu bilangan, pada timbangan diberikan angka-angka sebagai simbol untuk melakukan perhitungan. Biasanya nomor kodenya adalah sebagai berikut:

3=Sering

2=Kadang-kadang

1=Tidak pernah

3.6.2 Teknik Penunjang

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi atau penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Untuk penelitian ini, wawancara telah dilakukan oleh peneliti dalam rangka studi pendahuluan. Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kondisi awal atau mengetahui permasalahan yang akan diteliti.

Wawancara dilakukan secara acak kepada beberapa responden Mahasiswa FKIP Universitas Lampung angkatan 2022. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan jika peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden lain yang lebih mendalam.

Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yang dimana peneliti sudah mempersiapkan dan memiliki daftar pertanyaan secara rinci dan detail mengenai topik yang akan ditanyakan kepada narasumber. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentu saja berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data penelitian yang bersumber pada tulisan yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulensi dan sebagainya. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel yang sedang diteliti yaitu Civic Participatory skill Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Janna & Herianto, 2021). Menurut Sugiyono (2017) bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur data tersebut valid.

Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Korelasi Pearson (*Product Moment Pearson*) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefesien korelasi
N	= Banyaknya jumlah/subyek
$\sum xy$	= total perkalian skor x dan y
$\sum x$	= jumlah skor variabel x
$\sum y$	= jumlah skor variabel y
$(\sum x)^2$	= total kuadrat skor variabel x
$(\sum y)^2$	= total kuadrat skor variabel y

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan tarif signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22.

Uji validitas angket yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan terlebih dahulu menyebarkan angket dengan mengujinya kepada 10 mahasiswa diluar responden. Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data dengan menggunakan bantuan *microsoft Excel* dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel X yaitu pengaruh kampanye politik.

Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0.05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh orang responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X) Kepada 10 responden Diluar Sampel

Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
P1	0,829	0,632	Valid
P2	0,829	0,632	Valid
P3	0,560	0,632	Tidak Valid
P4	0,744	0,632	Valid
P5	0,671	0,632	Valid
P6	0,586	0,632	Tidak Valid
P7	0,692	0,632	Valid
P8	0,368	0,632	Tidak Valid
P9	0,801	0,632	Valid
P10	0,975	0,632	Valid
P11	0,780	0,632	Valid
P12	0,684	0,632	Valid
P13	0,768	0,632	Valid
P14	0,829	0,632	Valid
P15	0,829	0,632	Valid
P16	0,651	0,632	Valid
P17	0,829	0,632	Valid
P18	0,640	0,632	Valid
P19	0,744	0,632	Valid
P20	0,754	0,632	Valid

P21	0,712	0,632	Valid
P22	0,829	0,632	Valid
P23	0,634	0,632	Valid
P24	0,731	0,632	Valid
P25	0,801	0,632	Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data dengan menggunakan program SPSS versi 22, maka untuk angket Pengaruh Kampanye Politik Digital (variabel X), diperoleh item yang valid sebanyak 22 item pernyataan. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya.

Tabel 3.3 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y) Kepada 10 Responden di Luar Sampel

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
P26	0,712	0,632	Valid
P27	0,792	0,632	Valid
P28	0,708	0,632	Valid
P29	0,640	0,632	Valid
P30	0,671	0,632	Valid
P31	0,767	0,632	Valid
P32	0,671	0,632	Valid
P33	0,452	0,632	Tidak Valid
P34	0,778	0,632	Valid
P35	0,795	0,632	Valid
P36	0,812	0,632	Valid

P37	0,708	0,632	Valid
P38	0,732	0,632	Valid
P39	0,806	0,632	Valid
P40	0,820	0,632	Valid
P41	0,727	0,632	Valid
P42	0,741	0,632	Valid
P43	0,479	0,632	Tidak Valid
P44	0,662	0,632	Valid
P45	0,795	0,632	Valid
P46	0,687	0,632	Valid
P47	0,698	0,632	Valid
P48	0,735	0,632	Valid
P49	0,890	0,632	Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data menggunakan program SPSS versi 22, maka angket untuk *Civic Participatory Skill* (Y) diperoleh item yang valid sebanyak 22 item pernyataan. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan SPSS versi 22, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 44 item pernyataan. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk pengumpulan data penelitian dan item yang tidak valid akan dibuang, karena item yang valid sudah mewakili keseluruhan indikator.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2021) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Sugiyono menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Menurut Wibowo cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan SPSS 27. 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 ini:

Tabel 3.4 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Tinggi
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 r_{tabel} 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, kriteria reliabilitasnya yaitu:

- a. Jika $r_{hitung} (r_{\alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} (r_{\alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel. (Wibowo, 2012)

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

- a) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- b) Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
- c) Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien *Cornbach's Alpha* dari data hasil uji coba instrumen. Untuk menguji reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Suatu instrumen penelitian dinyatakan cukup reliabel jika memiliki kriteria sangat rendah, sedangkan jika uji reliabilitas 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah kriteria penilaian uji reliabilitas. Jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kriteria sangat rendah, sedangkan jika uji reliabilitas 0,7 dapat diterima dan 0,8 adalah kriteria tinggi. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 10 responden diluar sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada 10 Responden di Luar Sampel.

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	30	100.0	.906	22
	Excluded ^a	0	.0		
	Total	30	100.0		
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.					

Sumber: Analisis Uji Coba Instrumen X (Uji Reliabilitas) Menggunakan SPSS Versi 22.

Berdasarkan hasil uji angket menggunakan rumus *Cornbach's Alpha diatas*, maka hasil angket tersebut dapat diketahui menghasilkan 0,906. Dengan demikian angket yang dipakai penelitian ini sudah reliabel (dapat diandalkan) karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 22 untuk variabel X diperoleh nilai reliabilitas *Cornbach's Alpha* diatas kedalam kategori reliabilitas sangat tinggi yaitu (0,80-1,00).

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada 10 Responden di Luar Sampel.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	22

Sumber: Analisis Uji Coba Instrumen Y (Uji Reliabilitas) Menggunakan SPSS Versi 22.

Berdasarkan hasil uji angket menggunakan rumus *Cornbach's Alpha diatas*, maka hasil angket tersebut dapat diketahui menghasilkan 0,894. Dengan demikian angket yang dipakai penelitian ini sudah reliabel (dapat diandalkan) karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 22 untuk variabel Y diperoleh nilai reliabilitas *Cornbach's Alpha* diatas kedalam kategori reliabilitas sangat tinggi yaitu (0,80-1,00).

Berdasarkan hasil perhitungan angket, maka untuk angket variabel Pengaruh kampanye Politik Digital (X) diperoleh nilai kriteria reliabilitas sangat tinggi yaitu sebesar 0,906 item yang valid. Untuk variabel *civic participatory skill* (Y) diperoleh nilai kriteria reliabilitas sangat tinggi yaitu sebesar 0,894 dari item yang valid. Maka dapat disimpulkan 44 item pernyataan valid dan reliabel sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini.

3.8 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. Dengan langkah mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Adapun dalam penggolongan data tersebut menggunakan rumus interval, sebagai berikut:

1. Analisis Distributif Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa Universitas Lampung. Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa Universitas Lampung. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan berikut:

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

Keterangan:

I = Interval

NT= Nilai Rendah

NR= Nilai Terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase berikut:

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

Keterangan

P = Besarnya presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya presentase yang diperoleh digunakan kriteria sebagai berikut:

76%-100% = Baik

56%-75% = Cukup

40%-55% = Kurang Baik

0-39% = Tidak Baik

2. Uji Prasyarat

Analisis Uji prasyarat analisis ini dilakukan dengan alasan karena pengerjaan analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti uji normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisi korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 22 untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak terdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah kampanye politik digital (variabel X) berpengaruh terhadap *civic participatory skill* (variabel Y) secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 22 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b) Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3.9 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat digunakan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi uji prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS versi 22. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kampanye politik digital terhadap *civic participatory skill* Mahasiswa Universitas Lampung. Kriteria penerimaan dan penolakan digunakan nilai signifikansi 5%. Jika nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima. Persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel Terikat/Kriterium

X = Variabel Bebas/Prediktor

a = Variabel Konstan

b = Koefesien arah regresi linier

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh kampanye politik (X) terhadap *civic participatory skill*(Y).
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh kampanye politik digital (X) terhadap *civic participatory skill* (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a. Apabila nilai t hitung $>$ t tabel dengan $dk = n-2$ atau $66-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
- b. Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Kampanye politik digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *civic participatory skill* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Dengan kontribusi sebesar 50,4%, kampanye politik digital terbukti mampu meningkatkan kesadaran, motivasi, dan kemampuan mahasiswa dalam berpartisipasi aktif dalam proses politik dan sosial. Media digital sebagai sarana kampanye menyediakan akses informasi yang lebih luas dan interaktif, sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami isu-isu politik, berdiskusi, serta mengambil tindakan nyata dalam partisipasi politik. Kampanye politik digital berperan penting sebagai media strategis dalam meningkatkan *civic participatory skill* mahasiswa. Namun, keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh literasi digital dan dukungan pendidikan yang memadai. Oleh karena itu, sinergi antara kampanye digital, pendidikan kewarganegaraan, dan penguatan literasi digital menjadi kunci dalam membentuk mahasiswa yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kampanye politik digital terbukti mampu memperluas akses mahasiswa terhadap informasi politik yang relevan, aktual, dan kredibel. Melalui berbagai platform digital, mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga dapat berperan aktif sebagai produsen dan distributor informasi politik. Hal ini mendorong terjadinya interaksi dan diskusi yang terjadi di ruang publik digital, sehingga mahasiswa lebih terlibat dalam isu-

isu sosial dan politik yang sedang berkembang. Indikator "*action*" atau aksi menjadi faktor paling dominan yang memotivasi mahasiswa untuk terlibat secara nyata dalam berbagai bentuk partisipasi politik, seperti diskusi, kampanye, hingga aksi sosial. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa meskipun kampanye politik digital memberikan kontribusi yang besar, masih terdapat faktor-faktor lain yang memengaruhi rendahnya *civic participatory skill* mahasiswa. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah tingkat literasi digital, kualitas pendidikan kewarganegaraan, serta dukungan lingkungan pendidikan dan sosial. Mahasiswa yang memiliki literasi digital yang rendah cenderung kurang mampu memanfaatkan kampanye politik digital secara optimal, bahkan berpotensi terjebak pada informasi yang tidak valid atau hoaks. Oleh karena itu, penguatan literasi digital menjadi sangat penting agar mahasiswa dapat memilah dan menganalisis informasi secara kritis serta memanfaatkannya untuk pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Selain itu, pendidikan kewarganegaraan yang kontekstual dan aplikatif juga menjadi kunci dalam membentuk *civic participatory skill* yang kuat.

Relevansi antara kampanye politik digital dan materi pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai demokrasi dan partisipasi aktif dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kampanye politik digital merupakan media strategis yang efektif dalam membentuk mahasiswa yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital dan dukungan dari lingkungan pendidikan. Oleh sebab itu, diperlukan sinergi antara pemanfaatan teknologi digital, penguatan literasi digital, dan inovasi dalam pendidikan kewarganegaraan untuk menciptakan generasi muda yang mampu berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di era digital.

Hasil ini menegaskan bahwa pemanfaatan kampanye politik digital menjadi strategi efektif dalam membentuk mahasiswa PPKn Universitas Lampung yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, masih terdapat faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya *civic participatory skill* mahasiswa, sehingga perlu adanya upaya penguatan lebih lanjut melalui pendidikan kewarganegaraan dan literasi digital. Secara keseluruhan, kampanye politik digital berperan sebagai media strategis yang efektif dalam meningkatkan *civic participatory skill* mahasiswa dengan memperluas akses informasi, memfasilitasi interaksi sosial-politik, dan mendorong aksi nyata dalam proses demokrasi. Keberhasilan ini juga bergantung pada tingkat literasi digital mahasiswa dan dukungan lingkungan pendidikan yang kondusif untuk pengembangan keterampilan partisipasi sipil yang berkelanjutan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti:

1) Bagi Mahasiswa

Bagi Mahasiswa diharapkan agar dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan tentang hak, kewajiban, serta partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena pengetahuan ini menjadi dasar agar mahasiswa sadar pentingnya peran aktif dalam masyarakat. Dengan meningkatkan pengetahuan pemahaman melalui partisipasi, analisis, dan diskusi mengenai informasi politik yang tersebar di media sosial, Mahasiswa dapat memperluas wawasan, memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta membangun karakter kewarganegaraan yang bertanggung jawab.

2) Bagi Konten Kreator Politik/Pelaku Kampanye Digital

Konten kreator diharapkan dapat lebih mengoptimalkan konten kampanye politik digital dengan menekankan pada aspek aksi nyata (*action*) yang dapat mendorong motivasi internal mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses politik. Konten yang dibuat hendaknya informatif, interaktif, dan mudah dipahami agar mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi mahasiswa secara efektif. Selain itu, kreator juga perlu memperhatikan peningkatan literasi digital audiens agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami secara kritis.

3) Bagi Institusi Pendidikan dan Stakeholder Terkait

Perguruan tinggi, khususnya program studi PPKn, disarankan untuk mengintegrasikan pendidikan kewarganegaraan dengan literasi digital secara lebih intensif. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan mahasiswa dalam mengakses, menganalisis, dan menggunakan informasi politik digital secara bijak dan bertanggung jawab, sehingga mampu meningkatkan *civic participatory skill* secara menyeluruh. Pemerintah dan pihak terkait diharapkan dapat mendukung pengembangan kampanye politik digital yang sehat dan edukatif melalui regulasi dan fasilitasi pelatihan literasi digital. Dukungan ini penting untuk menciptakan ekosistem digital yang kondusif bagi peningkatan partisipasi politik masyarakat, khususnya generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Yanzi, H., & Nuralisa, Y. 2018. The improvement of student intellectual and participatory skill through project citizen model in civic education classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*.
- Amelia, N., & Erita, S. 2024. Eksplorasi Validitas dan Reliabilitas Soal Pemahaman Konsep dalam Asesmen Pembelajaran. In *Jurnal BIMA: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Antar, Venus. 2004. Manajemen kampanye: panduan teoritis dan praktis dalam mengefektifkan kampanye komunikasi. *Bandung : Simbiosis Rekatama Media*
- Arwiyah, M. Y. 2012. Status Sosial Ekonomi dan Kualitas Partai Politik dalam Meningkatkan Partisipasi Politik. MIMBAR, *Jurnal Sosial Dan Pembangunan*.
- A. Dewanti, P., Alhudawi, U., & Hodriani. 2023. Gotong Royong Dalam Memperkuat Partisipasi Warga Negara (Civic Participation). *Pancasila and Civic Education Journal*.
- Adha, M. M. 2015. Memformulasikan dan Mengimplementasikan “Civic Engagement” pada Perguruan Tinggi Untuk Mengembangkan Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Adha, M. M., Yanzi, H., & Nuralisa, Y. 2018. The Improvement of Student Intellectual and Participatory Skill Through Project Citizen Model in Civic Education Classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*,
- Aggi Nurhapipah, Shiva Steviana, & Reza Mauldy Raharja. 2024. Strategi Kampanye Di Era Digital: Dengan Memanfaatkan Aplikasi X Dalam Pemilu 2024. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*.

- Alfianda, A. 2023. Peran Pendidikan Politik dalam Meningkatkan Semangat Demokrasi Generasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*.
- Anita Trisiana, Anisah Nasih Zulfa, E. P. P. S. &. 2019. Meningkatkan Kesadaran Politik di Kalangan Anak Muda. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*,
- Bella Juliet Arianita, V., Widiyani Roosinda, F., & Ekantoro, J. 2021. Kampanye Digital pada Instagram @Perhumas_Indonesia melalui #IndonesiaBicaraBaik dalam Mewujudkan Masyarakat 5.0. *Journal Administrasi Publik Dan Ilmu Komunikasi*.
- Febrianti, N., Nur, S. M., & Juwita, S. R. 2023. Penguatan Civic Skills melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Partisipasi Mahasiswa sebagai Warga Negara. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*.
- Hariyani, I. 2016. Peran Jaringan Sosial Pada Kampanye Lingkungan Di Media Sosial: Kasus Kampanye Melawan Asap. *Informasi*.
- Hemafitria, & Rianto, H. 2015. Pembelajaran PKn Sebagai Pendidikan Politik Pemilih Pemula. *Jurnal Edukasi*.
- Khopipah, S. 2023. Pengaturan Kampanye Di Media Sosial Pada Pemilu 2024 Dalam Perspektif Komunikasi Politik. *Jurnal Pengawasan Pemilu*,
- Laras Weninggalih, & M.E Fuady. 2021. Hubungan Kampanye Politik Calon Presiden 2019 melalui Media Sosial Instagram dengan Keputusan Memilih Mahasiswa Indonesia di Thailand. *Jurnal Riset Public Relations*,
- Masitha, R. U., & Eka Bonita, E. A. 2019. Pengaruh Digital Campaign Web Series Sore Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Brand Awareness Tropicana Slim Stevia Di Kalangan Remaja-Dewasa Muda. *Jurnal Riset Komunikasi*.
- Mentari, A., Yumanda, D., Putri, D. S., & Rohman, R. 2024. Kecerdasan Interpersonal Dalam Membentuk Civic Engagement Warga Negara Muda. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Ningrum, D. P., Pitoewas, B., & Putri, D. S. 2024. Pengaruh Media Sosial Terhadap Etika Komunikasi Peserta Didik. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*,
- Nurgiansah, T. H. 2021. Political Participation of the Sleman Community in the Covid-19 Pandemic Period in the Context of Citizenship Education. *Jurnal Civic Hukum*.

- Nurgiansah, T. H., Dewantara, J. A., & Rachman, F. 2020. The Implementation of Character Education in the Civics Education Syllabus at SMA Negeri 1 Sleman. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*,
- Postill, J. 2020, Digital Politics and Political Engagement. *Digital Anthropology*, 2008,.
- Putra, D. P., Jeddawi, M., Masrich, A., Pacasarjana, S., & Terapan, M. 2024. *Partisipasi Masyarakat Dalam Program Bangkit Berdaya Di*.
- Putri, E. A., Azzahra, Z., Clarisa, S., & Aji, G. G. 2024. Pengalaman Generasi Muda Dalam Mencari Informasi Politik Melalui Platform Media Sosial TikTok (Studi Fenomenologi Pada Siswa SMA di Surabaya.
- Putri, F. A., & Dwipriandi, R. 2021. Efektivitas Kampanye Dalam Jaringan: Studi Kasus Pemilihan Kepala Daerah Kabupaten Luwu Timur Sulawesi Selatan. *Jurnal Analisa Sosiologi*.
- Ratiabriani, N. M., & Purbadharmaja, I. B. P. 2016. Partisipasi Masyarakat Dalam Program Bank Sampah: Model Logit. *Jurnal Ekonomi Kuantitatif Terapan*,
- Rizky, M. 2024. Efektivitas Kampanye Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Pemilih Muda Pada Pemilihan Kepala Daerah Kota Semarang The Effectiveness of Digital Campaigns in Increasing Young Voter Participation in the 2024 Semarang City Regional Head Election.
- Sampurna, A., Taufiqurrohman, A., Nasution, A. F., & ... 2024. Konsep dan Definisi Komunikasi Politik. *Jurnal Pendidikan*
- Silitonga, N., & Roring, F. P. 2023. Politik Digital : Strategi Politik Elektoral Partai Politik Dalam Kampanye Pemilu Presiden. *Jurnal Communicology*.
- Tavip, H., & Muthali'in, A. 2023. Penguatan Keterampilan Partisipasi sebagai Civic Skills Siswa Melalui Latihan Dasar Kepemimpinan di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. *Jurnal Kewarganegaraan*,
- Umboh, S. F. I., Manginsela, E. P., & Moniaga, V. R. B. 2020. Partisipasi Masyarakat Dalam Pembangunan Jembatan Perkebunan Di Desa Kaneyan Kecamatan Tareran Kabupaten Minahasa Selatan.
- Wahyudi, V. 2019. Politik Digital Di Era Revolusi Industri 4.0 “Marketing & Komunikasi Politik.” *Politea : Jurnal Politik Islam*, 1(2),
- Wiraman, D. A., Jamaludin, U., & Juwandi. 2022. Pengaruh Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Partisipasi Siswa Sebagai Bentuk Keterlibatan Aktif Warga Negara. *Jurnal Kewarganegaraan*,.

Yunisca Nurmalisa, Y. N 2024 . *COMPETENCE AND CIVIC EDUCATION IN GLOBALIZATION. COMPETENCE AND CIVIC EDUCATION IN GLOBALIZATION.*