

## Penggunaan Media Sosialisasi Pemilih Pemula Berbasis Adobe Flash di Kabupaten Sintang

Hazizah<sup>1</sup>, Fadilah<sup>2</sup>, Aloysius Meriang<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

\*Email : email\_penulis\_bertanda\_bintang@domain.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) desain flash adobe untuk sosialisasi pemilih pemula, (2) pelaksanaan sosialisasi pemilih pemula menggunakan adobe flash, (3) minat pemilih pemula setelah menggunakan adobe flash, (4) sikap kritis pemilih pemula untuk menumbuhkan kesadaran dan sikap positif terhadap pemilihan setelah menggunakan adobe flash. Penelitian ini merupakan pengembangan penelitian. Data diperoleh dari wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) desain flash adobe untuk sosialisasi pemilih pemula dilakukan melalui tahap Borg dan Gall, (2) pelaksanaan sosialisasi pemilih pemula menggunakan adobe flash termasuk dalam kategori yang sangat tepat, (3) minat pemilih pemula terhadap pemilihan umum setelah menggunakan adobe flash termasuk dalam kategori Baik, dan (4) Sikap kritis pemilih pemula untuk menumbuhkan kesadaran dan sikap positif terhadap pemilihan setelah menggunakan adobe flash ke dalam kategori sangat tepat. Oleh karena itu, diharapkan KPU pusat dapat mengembangkan media sosialisasi yang mudah digunakan, menyenangkan, tidak menimbulkan kebosanan, dapat meningkatkan minat pemilih pemula untuk berpartisipasi dalam pemilu dan mempermudah memahami konsep pemilihan umum.

Kata kunci: *identifikasi, miskonsepsi, kalor dan perpindahannya*

### Abstract

*This study aims to determine: (1) adobe flash design for novice voter socialization, (2) the implementation of novice voter socialization using adobe flash, (3) interest in novice voters after using adobe flash, (4) critical attitude of novice voters to foster awareness and positive attitude towards the election after using adobe flash. This research is a research development. Data obtained from interviews, observations, questionnaires and documentation. The results showed that: (1) adobe flash design for novice voter socialization was carried out through the Borg and Gall stages, (2) the implementation of novice voter socialization using adobe flash was included in the very appropriate category, (3) interest of novice voters towards general elections after using adobe flash is included in the category of Good, and (4) Critical attitude of novice voters to foster awareness and positive attitude towards elections after using adobe flash into the category is very appropriate. Therefore, it is expected that the central KPU can develop socialization media that are easy to use, fun, do not cause boredom, can increase the interest of novice voters to participate in elections and make it easier to understand the concept of general elections.*

*Keywords: adobe flash for, socialization, beginner voters*

### 1. Latar Belakang

Pemilihan Umum atau biasa disebut Pemilu adalah sarana kedaulatan rakyat untuk memilih anggota Dewan Perwakilan Rakyat, anggota Dewan Perwakilan Daerah, Presiden dan Wakil presiden, dan untuk memilih anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah, yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sebuah Negara yang menganut paham Demokrasi,

pemilihan umum menjadi kunci terciptanya demokrasi tidak terkecuali juga untuk para pemilih pemula yang belum mengetahui tata cara pemilu dan membutuhkan sosialisasi pemilu, hal ini dikarenakan pemilih pemula adalah warga negara Indonesia yang telah genap berusia 17 tahun atau lebih atau sudah/pernah kawin dan belum menggunakan hak suara pada pemilihan umum sebelumnya.

Secara politis pemilih pemula memang lebih sedikit dibandingkan dengan pemilih yang lain dan tidak dapat mempengaruhi hasil perolehan akhir suara, tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa partai

politik juga memerlukan suara mereka untuk menambah perolehan suara yang telah ada. Oleh karena itu dalam sosialisasi pemilu dibutuhkan media yang dapat digunakan secara mandiri, mudah, menyenangkan, tidak terikat waktu/jadwal dan tempat tertentu sehingga memungkinkan pencapaian tujuan secara tuntas. Salah satu media yang dianggap cocok untuk sosialisai pemilu adalah adobe flash.

Pemilih pemula merupakan bagian vital dalam pemilu juga mempunyai peran yang penting dalam upaya menjalankan pembangunan politik dimasa depan, karena pemilih pemula mempunyai peranan yang penting dalam pemilihan umum yang akan datang. Oleh karena itu dilaksanakannya sosialisasi mengenai pemilih pemula itu sangatlah bermanfaat sebagai salah satu cara kita untuk memperkenalkan kepada mereka yang awam mengenai pentingnya partisipasi hak suara mereka dalam pemilihan umum, jika para pemilih pemula tersebut telah mempergunakan hak suara mereka, berarti mereka telah berpartisipasi dalam politik.

Minat para pemilih pemula pada pemilihan umum sangatlah kurang, bahkan banyak dari pemilih pemula tidak tertarik sama sekali terhadap politik. Para pemilih pemula dalam pemilihan umum begitu rendah karena ketidaktahuan mereka akan politik bahwa hak suara mereka itu sangatlah penting, disisi lain hanya beberapa saja yang menyatakan tertarik atau sangat tertarik terhadap masalah politik atau pemerintah.

Minat terhadap politik itu tentu akan sangat berpengaruh dan berimbas pada keterlibatan para pemilih pemula karena mereka sebagai pemilih. Untuk meningkatkan kembali perhatian para pemilih pemula sebagai partisipasi mereka menyalurkan hak suaranya maka, diperbanyaklah sosialisasi mengenai agenda-agenda pemerintahan yang akan diselenggarakan. Hal ini bertujuan supaya sebelum terlaksananya agenda tersebut masyarakat mengetahui apa tujuan dari agenda yang akan dilaksanakan oleh pemerintah yang mengikut sertakan masyarakat terutama para pemilih pemula.

Sehubungan dengan kondisi para pemilih pemula ataupun masyarakat yang berada didalam kondisi serba keterbelakangan dan ketidaktahuan akan politik dan untuk merangsang partisipasi politik para pemilih pemula secara aktif, maka

perlu diadakan sosialisasi pemilu bagi pemilih pemula.

Berdasarkan pentingnya sosialisasi kepada pemilih pemula, maka KPU Sintang mengadakan sosialisasi pemilu untuk pemilih pemula dengan menggunakan media modul. Salah satu tempat yang dijadikan tempat sosialisasi pemilu kepada pemilih pemula adalah di SMK Muhammadiyah Sintang.

KPU Sintang mengadakan sosialisasi pemilu untuk pemilih pemula dengan modul ini bertujuan agar dapat menjadi acuan dalam mengatasi masalah yang ada dalam pemilih pemula yaitu kurangnya peran aktif dari pemilih pemula dengan kata lain masih terjadinya pilihan golput pada pemilih pemula di Kabupaten Sintang. Hal ini dikarenakan pemilih pemula yang berada di Kabupaten Sintang ini merupakan pemilih pemula yang harus dibimbing bagaimana mereka harus mengetahui bahwa dalam pemilihan umum itu kita harus ikut berpartisipasi dalam pemilu.

Pelaksanaan sosialisasi pemilu untuk pemilih pemula dengan menggunakan media modul masih belum terlaksana dengan efektif dan maksimal, hal ini dibuktikan dengan temuan peneliti di SMK Muhammadiyah Sintang saat melakukan jajak pendapat pada pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang pada tanggal 19 Februari 2018. Menurut hasil jajak pendapat yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Sintang, menunjukkan potensi golput pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang cukup tinggi. Dari 30 responden yang dipilih secara acak di SMK Muhammadiyah Sintang, hanya 21,49% saja yang menyatakan siap memberikan suara, 60,51% menyatakan belum yakin apakah akan memilih atau tidak, artinya berpotensi golput, dan 18% dengan tegas menyatakan tidak memilih. Hasil survei juga menunjukkan 67,55% pemilih pemula belum mengetahui secara persis tahapan dan sistem pemilu. Tidak hanya itu, sebanyak 76,40% bahkan mengaku tidak tahu jumlah kontestan partai politik. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan pemilih pemula untuk berpartisipasi pada Pemilu 2019 lalu masih sangat rendah. Sikap ini terlihat dari 91,01% responden menyatakan tidak bersedia turut serta dalam kegiatan kampanye.

Kurangnya efektifitas dari pelaksanaan sosialisasi pemilu untuk pemilih pemula dengan menggunakan media akan berdampak pada minat

pemilih pemula dalam mengikuti pemilihan umum, yang berakibat kurangnya jumlah pemilih pemula dalam mengikuti pemilihan umum.

Masalah tersebut akan terus menjadi momok yang menakutkan bagi keberlangsungan demokrasi di Indonesia dan bahkan bisa akan berkembang menjadi masalah yang lebih besar apabila tidak segera diatasi dan dicarikan solusinya.

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa permasalahan yang menyebabkan kurangnya partisipasi pemilih pemula dalam pemilihan umum adalah belum adanya penggunaan media sosialisasi pemilu yang dapat menarik minat belajar pemilih pemula terhadap pemilu sehingga dapat menimbulkan minat pemilih pemula terhadap pemilihan umum. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengatasinya dengan merancang dan memproduksi media yang merupakan media sosialisasi pemilu yang dapat digunakan secara mandiri, mudah, menyenangkan, tidak terikat waktu/jadwal dan tempat tertentu sehingga memungkinkan pencapaian tujuan secara tuntas pada semua pemilih pemula dengan cara yang berbeda-beda.

Media yang akan dikembangkan dan yang akan digunakan dalam proses sosialisasi pemilu adalah adobe flash. Dengan adobe flash yang dirancang sedemikian rupa dapat menyederhanakan cara berpikir dan menumbuhkan kesadaran dan sikap positif terhadap pemilu khususnya pada pemilih pemula yang dianggap sulit, sehingga pemilih pemula lebih mudah memahami materi pemilihan umum dan lebih menarik pemilih pemula untuk dipelajari, sehingga pemilih pemula lebih termotivasi dan lebih tertarik dalam mengikuti proses sosialisasi pemilu serta dapat meningkatkan partisipasi pemilih pemula dalam pemilihan umum.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang merupakan salah satu kawasan teknologi pendidikan (TEP) dengan harapan tersedianya media sosialisasi pemilu untuk pemilih pemula dengan judul "pengembangan adobe flash untuk sosialisasi pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang".

## 2. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Menurut [1] pengembangan

adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran yang dapat memudahkan pemilih pemula menguasai konsep pemilu. Produk tersebut adalah sumber belajar berupa adobe flash yang menayangkan desain konsep pemilu. Adobe flash yang dikembangkan diharapkan dapat membelajarkan pemilih pemula dengan mudah, menyenangkan, mandiri sehingga mencapai perolehan belajar secara tuntas.

Prosedur pengembangan dalam penelitian menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Pengembangan ini terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Sintang. Data tentang subyek penelitian diambil dari sampel yang dipilih. Pemilihan subjek dalam penelitian ini berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran PKn dengan beberapa pertimbangan, yaitu: (a) pemilih pemula memiliki hasil belajar di atas KKM, (b) pemilih pemula memiliki hasil belajar sama dengan KKM, dan (c) pemilih pemula lagi memiliki hasil belajar di bawah KKM).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti harus bersikap objektif dalam mengumpulkan data. Namun peneliti juga menggunakan beberapa alat dalam mengumpulkan data, yaitu lembar observasi, panduan wawancara, kuesioner (angket) dan gambar sebagai dokumentasi kegiatan uji coba.

Observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang

dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu observasi awal dan observasi proses. Pada observasi awal, peneliti telah melakukan pengamatan terhadap subjek, seperti guru matematika, guru-guru lainnya, dan pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang. Adapun yang diamati oleh peneliti antara lain: perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang muncul pada pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang. Sedangkan observasi proses, akan peneliti lakukan pada dua subjek yaitu guru PKn dan pemilih pemula. Pemilih pemula di sini terbagi lagi menjadi tiga kelompok, mengingat penelitian ini untuk memudahkan pembelajaran secara mandiri.

Angket yang diberikan kepada pemilih pemula dan diisi ada tiga (3) macam angket, yakni sebagai berikut: (1) Angket 1 diisi oleh pemilih pemula yang menggunakan adobe flash untuk mengetahui tanggapan tentang adobe flash yang telah dibuat oleh peneliti, (2) Angket 2 diisi oleh pemilih pemula untuk mengetahui sikap kritis pemilih pemula dan, (3) angket 3 untuk mengetahui minat pemilih pemula dalam pemilihan umum.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik komunikasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, teknik dokumenter. Teknik observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Tehnik Wawancara ini dilakukan kepada pemilih pemula terhadap Guru PKn dan peserta didik di SMK Muhammadiyah Sintang sebagai informasi awal profil serta penguatan data yang didapat, aspek yang diwawancarai adalah proses sosialisasi pemilu yang terjadi di SMK Muhammadiyah Sintang. Wawancara ini peneliti lakukan dengan pedoman wawancara. Teknik komunikasi langsung dalam penelitian ini berupa lembar pertanyaan atau kuesioner akan diberikan kepada kelompok kecil yang dijadikan model percobaan

produk guna mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi produk. Sedangkan kelompok besar, kuesioner akan diberikan seputar pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam adobe flash. Kuesioner akan menggunakan pertanyaan yang bersifat *opened* kepada para ahli media, ahli materi, teman sejawat, serta pemilih pemula sebagai pengguna media. Kuesioner ini bertujuan untuk memperkaya informasi yang diinginkan terhadap validitas media yang dikembangkan. Studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen penting yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan akan memperkaya data yang dibutuhkan. Dokumen-dokumen tersebut akan dianalisis dan dimaknai berkaitan dengan penggunaan adobe flash untuk perolehan pemilihan umum pada pemilihan umum.

Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan meningkatkan ketekunan dalam melakukan observasi dan triangulasi metode. Triangulasi metode yaitu membandingkan data yang dihasilkan dari tiga metode pengumpulan data. Jika data yang diperoleh dari ketiga metode tersebut sama dan saling mendukung, maka data tersebut memiliki kredibilitas yang tinggi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Desain adobe flash untuk sosialisasi pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang menggunakan langkah-langkah penelitian Borg & Gall yang dilakukan sesuai dengan urutan pelaksanaannya. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan penelitian pendahuluan dengan observasi permasalahan yang terjadi di sekolah, wawancara guru PKn tentang proses sosialisasi pemilu. Selanjutnya dilakukan analisis pustaka beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Adobe Flash untuk Sosialisasi Pemilihan Umum.

Langkah selanjutnya melakukan perencanaan/ mendesain dengan mengembangkan produk awal dengan mendesain awal bahan sosialisasi berupa Adobe Flash untuk Sosialisasi Pemilihan Umum yang terdiri aspek tampilan dan aspek pemograman dan evaluasi yang didesain dengan memperhatikan kebutuhan pemilih pemula.

Tampilan Adobe Flash pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yang menjelaskan tentang pemilihan umum. Agar tampilannya menarik, peneliti menambahkan icon-icon yang unik, warna latar yang

tidak menyakitkan pandangan, serta suara latar yang dapat memberi semangat pemilih pemula untuk memulai sosialisasi pemilu.

Untuk lebih jelas tentang desain Adobe Flash pada sosialisasi pemilu konsep Pemilihan Umum tergambar dalam *storyboard* yang telah dibuat peneliti. Dengan *storyboard* akan jelas bentuk-bentuk gambar yang disiapkan disertai dengan penjelasan-penjelasan atau narasi. Hasil dari pembuatan *storyboard* akan digunakan dalam proses produksi program Adobe Flash, sehingga dalam proses produksi program Adobe Flash akan lebih terstruktur dan teratur.

Pelaksanaan sosialisasi pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang menggunakan adobe flash dilaksanakan dengan uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba Adobe Flash ini dilaksanakan terhadap pemilih pemula yang memiliki hasil yang berbeda (pemilih pemula memiliki hasil belajar di atas KKM, pemilih pemula memiliki hasil belajar sama dengan KKM, dan pemilih pemula lagi memiliki hasil belajar di bawah KKM).

Nilai hasil rata-rata angket tanggapan pemilih pemula pada uji coba Adobe Flash untuk Sosialisasi Pemilihan Umum yang digunakan dalam proses sosialisasi pemilu yaitu pada uji coba satu-satu adalah 3,8 dengan katagori sangat sesuai (SS), pada uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) adalah 3,77 dengan katagori sangat sesuai (SS) dan pada uji kelompok besar (1 kelas) adalah 3,74 dengan katagori sangat sesuai (SS), menunjukkan bahwa media Adobe Flash ini mudah digunakan oleh pemilih pemula, dapat meningkatkan minat pemilih pemula dalam belajar pemilu dan mempermudah pemilih pemula dalam memahami konsep pemilihan umum yang akan dilaksanakan oleh komisi pemilihan umum (KPU).

Begitu juga juga hasil pengamatan dan wawancara, peneliti melihat ekspresi wajah yang senang dan gembira menggunakan media sosialisasi pemilu dan siswa mengatakan ketika diwawancarai, bahwa sangat senang dalam sosialisasi pemilu menggunakan dengan media-media seperti ini, karena dapat mempermudah pemilih pemula dalam memahami materi pelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan.

Hasil rata-rata hasil angket minat pada uji coba adobe flash untuk sosialisasi pemilihan umum yang digunakan dalam proses sosialisasi pemilu di SMK Muhammadiyah Sintang setelah

menggunakan adobe flash yaitu pada uji satu-satu (3 orang pemilih pemula) yang menjawab 'ya' adalah 76,67%, sedangkan yang menjawab "tidak" adalah 23,33%, pada uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) yang menjawab 'ya' adalah 77,78%, sedangkan yang menjawab "tidak" adalah 23,33% dan pada uji kelompok besar (1 kelas) yang menjawab 'ya' adalah 79,26%, sedangkan yang menjawab "tidak" adalah 20,74%.

Hasil rata-rata hasil angket minat pemilih pemula pada pada uji satu-satu (3 orang pemilih pemula), uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) dan uji kelompok besar (1 kelas) di SMK Muhammadiyah Sintang setelah menggunakan adobe flash tersebut masuk dalam katagori Baik (B). Oleh karena itu, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adobe flash dapat menumbuhkan minat pemilih pemula pada uji kelompok besar (1 kelas) di SMK Muhammadiyah Sintang.

Peningkatan minat pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang dikarenakan telah mengetahui tata cara pelaksanaan pemilihan umum yang baik dan benar yang sebelumnya pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang yang selama ini belum mengetahuinya dengan penggunaan pengembangan adobe flash, dan begitu juga pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang telah mengetahui pentingnya partisipasi dan tergugah hatinya dalam pemilihan umum untuk menentukan arah bangsa indonesia ke arah yang lebih baik, bahkan dari beberapa pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang pada uji coba kelompok kecil terhadap 9 peserta dan uji coba kelompok besar (satu kelas) didik berkeinginan agar dapat menjadi panitia dalam pemilihan umum.

Hasil rata-rata hasil angket sikap kritis pemilih pemula untuk menumbuhkan kesadaran dan sikap positif pada uji coba adobe flash untuk sosialisasi pemilihan umum yang digunakan dalam proses sosialisasi pemilu di SMK Muhammadiyah Sintang setelah menggunakan adobe flash yaitu pada uji satu-satu (3 orang pemilih pemula) adalah 3,67 dengan katagori sangat sesuai (SS), pada uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) adalah 3,74 dengan katagori sangat sesuai (SS) dan pada uji kelompok besar (1 kelas) adalah 3,75 dengan katagori sangat sesuai (SS), dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adobe flash dapat meningkatkan minat pemilih pemula pada

uji satu-satu (3 orang pemilih pemula) di SMK Muhammadiyah Sintang.

Pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang telah mempunyai sikap kesadaran dan sikap positif terhadap pemilu. Hal ini dikarenakan media adobe flash yang digunakan sudah sesuai dengan segmen pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang, hal tersebut dilihat dari muatan materi sosialisasi yang disampaikan yaitu lebih berorientasi untuk membangun pemahaman, kesadaran kepada pemilih pemula tentang pentingnya peran pemuda dalam kegiatan demokrasi, serta pemuda merupakan pilar penting kesuksesan suatu wilayah sehingga partisipasi mereka sangat penting untuk memilih pemimpin yang akan menentukan arah pembangunan Bangsa.

Pengembangan Adobe Flash ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah penelitian Borg & Gall yang dilakukan sesuai dengan urutan pelaksanaannya. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan penelitian pendahuluan dengan observasi permasalahan yang terjadi di sekolah, wawancara guru PKn tentang proses sosialisasi pemilu. Selanjutnya dilakukan analisis pustaka beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan Adobe Flash untuk Sosialisasi Pemilihan Umum.

Langkah selanjutnya melakukan perencanaan/mendesain dengan mengembangkan produk awal dengan mendesain awal bahan sosialisasi berupa Adobe Flash untuk Sosialisasi Pemilihan Umum yang terdiri aspek tampilan dan aspek pemograman dan evaluasi yang didesain dengan memperhatikan kebutuhan pemilih pemula.

Tampilan Adobe Flash pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yang menjelaskan tentang pemilihan umum. Agar tampilannya menarik, peneliti menambahkan icon-icon yang unik, warna latar yang tidak menyakitkan pandangan, serta suara latar yang dapat memberi semangat pemilih pemula untuk memulai sosialisasi pemilu.

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa media yang baik harus memiliki aspek yang menarik perhatian dan minat si pemakai, sehingga pemilih pemula mau berinteraksi dengan Adobe Flash tersebut. Senada dengan yang digambarkan oleh Gagne dan M. P. Driscoll dalam [2] dalam bagan model dasar belajar dan memori, faktor eksternal dirancang dan dikemas dengan baik akan mempengaruhi penerimaan memori yang optimal, dan akhirnya

memudahkan pemilih pemula untuk mengingat kembali.

Untuk lebih jelas tentang desain Adobe Flash pada sosialisasi pemilu konsep Pemilihan Umum tergambar dalam *storyboard* yang telah dibuat peneliti. Dengan *storyboard* akan jelas bentuk-bentuk gambar yang disiapkan disertai dengan penjelasan-penjelasan atau narasi. Hasil dari pembuatan *storyboard* akan digunakan dalam proses produksi program Adobe Flash, sehingga dalam proses produksi program Adobe Flash akan lebih terstruktur dan teratur.

Pelaksanaan sosialisasi pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang menggunakan adobe flash dilaksanakan dengan uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba Adobe Flash ini dilaksanakan terhadap pemilih pemula yang memiliki hasil yang berbeda (pemilih pemula memiliki hasil belajar di atas KKM, pemilih pemula memiliki hasil belajar sama dengan KKM, dan pemilih pemula lagi memiliki hasil belajar di bawah KKM).

Berdasarkan nilai hasil rata-rata angket tanggapan pemilih pemula pada uji coba Adobe Flash untuk Sosialisasi Pemilihan Umum yang digunakan dalam proses sosialisasi pemilu yaitu pada uji coba satu-satu adalah 3,8 dengan katagori sangat sesuai (SS), pada uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) adalah 3,77 dengan katagori sangat sesuai (SS) dan pada uji kelompok besar (1 kelas) adalah 3,74 dengan katagori sangat sesuai (SS), menunjukkan bahwa media Adobe Flash ini mudah digunakan oleh pemilih pemula, dapat meningkatkan minat pemilih pemula dalam pelaksanaan belajar pemilu dan mempermudah pemilih pemula dalam memahami konsep pemilihan umum.

Begitu juga juga hasil pengamatan dan wawancara, peneliti melihat ekspresi wajah yang senang dan gembira menggunakan media sosialisasi pemilu dan siswa mengatakan ketika diwawancarai, bahwa sangat senang dalam sosialisasi pemilu menggunakan dengan media-media seperti ini, karena dapat mempermudah pemilih pemula dalam memahami materi pelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan hasil rata-rata hasil angket minat pada uji coba adobe flash untuk sosialisasi pemilihan umum yang digunakan dalam proses sosialisasi pemilu di SMK Muhammadiyah Sintang setelah menggunakan adobe flash yaitu pada uji

satu-satu (3 orang pemilih pemula) yang menjawab 'ya' adalah 76,67%, sedangkan yang menjawab "tidak" adalah 23,33%, pada uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) yang menjawab 'ya' adalah 77,78%, sedangkan yang menjawab "tidak" adalah 23,33% dan pada uji kelompok besar (1 kelas) yang menjawab 'ya' adalah 79,26%, sedangkan yang menjawab "tidak" adalah 20,74%.

Hasil rata-rata hasil angket minat pemilih pemula pada pada uji satu-satu (3 orang pemilih pemula), uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) dan uji kelompok besar (1 kelas) di SMK Muhammadiyah Sintang setelah menggunakan adobe flash tersebut masuk dalam katagori Baik (B). Oleh karena itu, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adobe flash oleh peneliti dapat menumbuhkan minat pemilih pemula pada uji kelompok besar (satu kelas) yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Sintang.

Meningkatnya minat pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang dikarenakan media sosialisasi pemilu yang digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan yang dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlaui bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan dapat mengatasi sikap pasif pemilih pemula, sehingga perasaan Pemilih Pemula di SMK Muhammadiyah Sintang merasa sangat senang dalam sosialisasi, tidak menimbulkan kebosanan, meningkatkan minat pemilih pemula dalam belajar pemilu dan mempermudah pemilih pemula dalam memahami konsep pemilihan umum. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wetherrington [3] bahwa minat adalah seseorang yang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang dipelajari maka ia mempunyai sikap yang positif dan merasa senang terhadap hal tersebut, sebaliknya perasaan tidak senang akan menghambat minat.

Peningkatan minat pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang dikarenakan telah mengetahui tata cara pelaksanaan pemilihan umum yang baik dan benar yang sebelumnya pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang yang selama ini belum mengetahuinya dengan penggunaan pengembangan adobe flash, dan begitu juga pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang telah mengetahui pentingnya partisipasi dan tergugah hatinya dalam

pemilihan umum untuk menentukan arah bangsa indonesia ke arah yang lebih baik, bahkan dari beberapa pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang pada uji coba kelompok kecil terhadap 9 peserta dan uji coba kelompok besar (satu kelas) didik berkeinginan untuk menjadi panitia dalam pemilihan umum.

Berdasarkan hasil rata-rata hasil angket menunjukkan bahwa sikap kritis pemilih pemula untuk menumbuhkan kesadaran dan sikap positif pada uji coba adobe flash untuk sosialisasi pemilihan umum yang digunakan dalam proses sosialisasi pemilu di SMK Muhammadiyah Sintang setelah menggunakan adobe flash yaitu pada uji satu-satu (3 orang pemilih pemula) adalah 3,67 dengan katagori sangat sesuai (SS), pada uji kelompok kecil (9 orang pemilih pemula) adalah 3,74 dengan katagori sangat sesuai (SS) dan pada uji kelompok besar (1 kelas) adalah 3,75 dengan katagori sangat sesuai (SS), dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adobe flash dapat meningkatkan minat pemilih pemula pada uji satu-satu (3 orang pemilih pemula) di SMK Muhammadiyah Sintang.

Pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang telah mempunyai sikap kesadaran dan sikap positif terhadap pemilu. Hal ini dikarenakan media adobe flash yang digunakan sudah sesuai dengan segmen pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang, hal tersebut dilihat dari muatan materi sosialisasi yang disampaikan yaitu lebih berorientasi untuk membangun pemahaman, kesadaran kepada pemilih pemula tentang pentingnya peran pemuda dalam kegiatan demokrasi, serta pemuda merupakan pilar penting kesuksesan suatu wilayah sehingga partisipasi mereka sangat penting untuk memilih pemimpin yang akan menentukan arah pembangunan Bangsa.

Pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang yang telah dapat menumbuhkan sikap kesadaran dan sikap positif terhadap pemilu pada dasarnya berasal dari semua kegiatan yang berjalan dengan baik, dikarenakan telah direncanakan dengan sistematis, terperinci dan terprogram dengan baik. Kegiatan pesta demokrasi rakyat yang sering di sebut pemilu akan bisa terlaksana dengan baik jika semua komponen bisa ikut serta dalam kegiatan tersebut dengan penuh semangat. Salah satu cara supaya kegiatan pesta demokrasi bisa berjalan dengan baik adalah adanya sosialisasi politik yaitu tahapan kegiatan

yang akan dilaksanakan oleh komisi pemilihan umum (KPU).

Sosialisasi politik merupakan salah satu bentuk pendidikan politik, yang bertujuan dengan adanya pendidikan politik semua komponen-komponen masyarakat yang akan menyelenggarakan pemilu atau pilkada bisa saling bekerjasama untuk menciptakan kondisi yang demokratis dan penuh dengan penuh dengan tanggungjawab.

Pendidikan politik berperan penting sebagai media penyampaian konsep politik yang memiliki tujuan akhir untuk membuat pemilih pemula menjadi lebih melek politik. Pemilih pemula yang melek politik adalah pemilih pemula yang sadar akan hak dan kewajiban sehingga dapat ikut serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dalam setiap proses pembangunan. Pendidikan politik diperlukan keberadaannya terutama untuk mendidik generasi muda saat ini yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa.

Dinamika yang terjadi dalam kehidupan global sekarang ini, generasi muda atau pemilih pemula diharapkan bisa memahami dinamika yang terjadi pada politik yang sedang berkembang di negara Indonesia. Pemilih pemula harus memiliki dasar kuat sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Sehingga pendidikan politik terhadap pemilih pemula bisa dijadikan sebagai filter terhadap pemikiran baru, ideologi baru dan berbagai tantangan, hambatan serta gangguan baik yang berasal dari dalam maupun luar negeri.

Pemilih pemula pada dasarnya memiliki pemikiran yang sangat dinamis. Masih belum memiliki pondasi yang kuat, hal ini terjadi karena pemilih pemula masuk dalam kategori anak remaja. Anak remaja pada dasarnya memiliki pola yang kurang kuat karena masih banyak yang mencari bentuk yang sesuai dengan dinamika yang sedang berkembang sekarang ini. Masih ada yang belum memiliki karakter yang kuat. Hal tersebut tidak menjadi hambatan bagi para pengabdian yang akan membantu generasi muda untuk memiliki pengetahuan yang luas dan perilaku yang baik sesuai dengan kultur dan budaya politik yang baik.

Para pemilih pemula pada dasarnya telah memiliki banyak kemudahan untuk ikut sertadalam kegiatan politik. Hal ini karena negara Indonesia menganut sistem demokrasi Pancasila. Setiap warga negara diberikan hak yang sama untuk mengembangkan pemikirannya sesuai dengan Pancasila. Kebebasan yang diberikan

pada sistem demokrasi kita sangat baik, dimana tidak terlalu mengekang kebebasan pada setiap individu maupun kelompok untuk berpolitik.

Masih banyak pemilih yang belum memiliki pilihan maupun sikap politik, di satu sisi merugikan tapi di satu sisi juga sangat menguntungkan. Dalam hal ini kelompok kepentingan yang mampu melakukan pendidikan politik yang baik akan mampu membawa para pemilih pemula untuk menjadi simpatik pada kelompok kepentingan tersebut. Tetapi yang tidak melakukan pendidikan politik yang baik dengan sendirinya akan dijauhi para pemilih pemula dan bahkan para pemilih pemula akan semakin apatis terhadap kegiatan politik.

Pendidikan politik sangat berperan penting untuk dapat mewujudkan kehidupan yang demokratis. Kehidupan yang demokratis tidak hanya memerlukan peraturan perundang-undangan yang baik, melainkan memerlukan sikap yang demokratis, termasuk di dalam adalah sikap untuk mengakui kekalahan, bersedia untuk bekerjasama dengan kelompok lain untuk membentuk tatanan pemerintahan yang stabil demi kehidupan yang adil sejahtera dan sentosa. Sehingga salah satu peran penting adanya pendidikan politik terhadap pemilih pemula adalah untuk mewujudkan kehidupan masyarakat yang demokratis, yaitu sebagai warga masyarakat yang berfikir secara kritis, dan bertindak demokratis melalui aktivitas menanamkan kepada pemilih pemula.

#### 4. Kesimpulan

Desain Adobe Flash untuk sosialisasi pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang dirancang melalui beberapa tahapan, yaitu: pembuatan desain, pengumpulan bahan, pengembangan produk awal, validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain, uji coba satu-satu, revisi, uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba kelompok besar, revisi produk akhir dan finalisasi sehingga menghasilkan media yang tepat dan sesuai dalam sosialisasi pemilih pemula, Pelaksanaan sosialisasi pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang menggunakan Adobe Flash masuk dalam kategori sangat sesuai (SS), hal ini menunjukkan bahwa pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang sangat antusias dan semangat dalam pelaksanaan sosialisasi, dikarenakan media Adobe Flash mudah digunakan, menyenangkan, dapat meningkatkan minat dan mempermudah untuk memahami konsep pemilihan umum, Minat pemilih pemula

terhadap pemilihan umum di SMK Muhammadiyah Sintang setelah menggunakan adobe flash masuk dalam katagori Baik (B). Hal ini menunjukkan meningkatnya minat pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang dikarenakan media sosialisasi pemilu yang digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan, sehingga Pemilih Pemula di SMK Muhammadiyah Sintang merasa sangat senang dalam pelaksanaan sosialisasi, tidak menimbulkan kebosanan, mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pemilihan umum, dan Sikap kritis pemilih pemula untuk menumbuhkan kesadaran dan sikap positif terhadap pemilu setelah menggunakan adobe flash masuk dalam katagori sangat sesuai (SS). Hal ini menunjukkan bahwa pemilih pemula di SMK Muhammadiyah Sintang telah mempunyai sikap kesadaran dan sikap positif yang baik terhadap pemilu. Sikap kesadaran dan sikap positif pemilih pemula dalam kegiatan demokrasi sangat penting untuk kesuksesan suatu wilayah dalam memilih dan menentukan pemimpin yang akan menentukan arah pembangunan Bangsa, dikarenakan Pemilih pemula pada dasarnya memiliki pemikiran yang sangat dinamis. masih belum memiliki pondasi yang kuat.

#### **Daftar Pustaka**

- [1] Setyosari Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015.
- [2] Dewi Salma Prawidilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- [3] Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006.