JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 2, No. 2, Mei 2025, pp. 143~147
ISSN: 3063-573X (Media Online)

Workshop Aplikasi Mobile SmartVote Untuk Edukasi Demokrasi dan Pemilu Bagi Generasi Muda melalui Game Interaktif

Sari Rahayu[1], Iis Mariam[2], Kartika Imam Santoso[3], Muhammad Ilyas[4], Andri Triyono[5]
[1]ISIF Cirebon, [2]Politeknik Negeri Jakarta, [3,5]Universitas An Nuur, [4]STIT Al Hikmah Bumi Agung
e-mail: [1]sarahayu0991@gmail.com, [2]iis.mariam@yahoo.com, [3]kartikaimams@gmail.com,
[4]ilyaspujakesuma@gmail.com, [5]andritriyono1@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengajarkan demokrasi dan pemilu kepada anak muda dengan cara inovasi dan interaktif, menggunakan aplikasi mobile SmartVote. Dalam rangka partisipasi pemilih yang masih rendah dan serta kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai demokrasi, program ini diharapkan menjadi solusi edukatif yang lebih menghibur dan berakses mudah. Kegiatan dalam bentuk workshop yang menargetkan siswa-siswi dari tingkat SMA/SMK sebagai audiens utama. Metode pelaksanaan berupa presentasi materi, demonstrasi aplikasi, simulasi pemilu digital, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Aplikasi SmartVote dirancang sebagai game edukatif yang menyajikan simulasi pemilu seperti kampanye, pencoblosan, dan penghitungan suara, yang dikemas dalam bentuk interaktif berbasis skenario. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa para peserta antusias mengikuti workshop dan lebih memahami prinsip-prinsip dasar demokrasi serta tahapan pemilu yang sangat signifikan. Evaluasi dilakukan dengan pre-test dan post-test, serta kuesioner kepuasan peserta. Berdasarkan data evaluasi, SmartVote menunjukkan 87% peserta memuat demokrasi yang lebih menarik.

***Kata kunci**: Workshop, Aplikasi Mobile, SmartVote, Edukasi Demokrasi, Generasi Muda.*

Abstract

This service activity aims to teach democracy and elections to young people in an innovative and interactive way, using the SmartVote mobile application. In the context of low voter participation and lack of understanding of democratic values, this program is expected to be an educational solution that is more entertaining and easily accessible. Activities in the form of workshops targeting students from the SMA / SMK level as the main audience. The implementation methods were material presentation, application demonstration, digital election simulation, question and answer session, and group discussion. The SmartVote application is designed as an educational game that presents election simulations such as campaigns, voting, and vote counting, which are packaged in an interactive scenario-based form. The results of the implementation showed that the participants were enthusiastic in participating in the workshop and better understood the basic principles of democracy as well as the very significant stages of elections. Evaluation was conducted with pre-test and post-test, as well as participant satisfaction questionnaires. Based on the evaluation data, SmartVote showed that 87% of participants found democracy more interesting.

***Keywords**: Workshop, Mobile Application, SmartVote, Democracy Education, Young Generation.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan demokrasi adalah dasar yang penting untuk mengembangkan kesadaran sipil mengenai hak dan kewajiban, terutama di negara demokrasi seperti Indonesia. [1] Namun, partisipasi generasi muda dalam proses demokrasi, terutama pemilihan umum, masih rendah. Ada tantangan serius dalam membangun kesadaran politik sejak usia dini akibat kurangnya pemahaman tentang sistem demokrasi, proses pemilihan, dan nilai suara seseorang dalam membentuk kebijakan publik. [2] Hal ini semakin diperparah oleh kurangnya pendekatan pendidikan yang tepat sasaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kaum muda yang lebih terbiasa dengan dunia digital dan media interaktif. [3]

Dengan kemajuan teknologi informasi yang pesat, partisipasi politik dan literasi kaum muda dapat ditingkatkan dengan penerapan pendekatan pendidikan berbasis teknologi. [4]

Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi mobile adalah tepat karena dapat diakses secara luas, fleksibel, dan menarik bagi remaja. SmartVote sedang dikembangkan sebagai salah satu inovasi, sebuah aplikasi permainan mobile yang ditujukan untuk pendidikan pemilu untuk memfasilitasi pemahaman tentang proses demokrasi melalui cara yang menyenangkan dan praktis. [5]

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mensosialisasikan aplikasi SmartVote kepada siswa siswi SMA/SMK sebagai generasi penerus melalui workshop. [6] Dalam workshop ini, siswa diberikan pemahaman yang lebih dalam dari sekedar pengenalan tentang aplikasi tersebut, melainkan juga tentang demokrasi, pemilu, serta bagaimana pemuda bisa berperan aktif dalam ikut serta dalam memberikan kontribusi yang konstruktif. Ada pula konsep gamifikasi yang menghadirkan simulasi digital pemilu, mulai dari proses kampanye pemilihan hingga penghitungan suara, untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. [7]

Dari alasan-alasan di atas, muncul tujuan utama dari kegiatan ini dalam memenuhi tuntutan akan adanya perkembangan metode edukasi tentang demokrasi yang lebih menarik. Di samping itu, harapan untuk membangkitkan minat serta Partisipasi pemilih pemula juga dapat terwujud dengan terselenggaranya workshop sebagai sosialisasi dan pendidikan berbasis teknologi demokrasi. [8] Mampu memberikan perubahan dalam pembelajaran mengenai metode pengayaan soal pada pemuda agar lebih aktif dalam berpartisipasi dalam sistem demokrasi yang sehat dan partisipatif. [9]

2. METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif melalui workshop yang dikemas secara sistematis dan interaktif. Target audiens adalah siswa-siswi SMA/SMK yang berada dalam rentang usia 16 hingga 18 tahun sebagai pemilih pemula. Untuk tahap pertama, kegiatan ini dilaksanakan secara luring di salah satu sekolah mitra dengan total peserta 40 orang.

Dalam melaksanakan kegiatan, terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Yang pertama adalah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, melengkapi materi workshop, kegiatan pengujian aplikasi SmartVote, serta menyusun instrumen evaluasi yang berupa pre-test dan post-test. Dalam hal ini, tim juga menyiapkan perangkat proyektor, internet, serta perangkat mobile (smartphone/tablet) kepada peserta yang tidak memiliki perangkat pribadi.

Tahap kedua adalah pelaksanaan workshop, yang terbagi dalam tiga sesi utama. Sesi pertama adalah penyampaian materi edukatif tentang demokrasi, pemilu, dan peran generasi muda sebagai pemilih cerdas. Penyampaian dilakukan menggunakan media presentasi yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta. Sesi kedua adalah demonstrasi dan pelatihan penggunaan aplikasi SmartVote, di mana peserta diarahkan untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi secara langsung. Dalam sesi ini, peserta mengikuti simulasi proses pemilu mulai dari tahap kampanye, penilaian kandidat, pencoblosan, hingga penghitungan suara, yang semuanya dikemas dalam bentuk game edukatif. Sesi ketiga diisi dengan diskusi kelompok, refleksi, serta sesi tanya jawab yang memungkinkan peserta mengungkapkan pandangan dan pemahaman mereka setelah menggunakan aplikasi.

Tahap ketiga adalah evaluasi, yang dilakukan dengan memberikan pre-test sebelum kegiatan dan post-test setelah kegiatan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi demokrasi dan pemilu. Selain itu, peserta juga diminta mengisi kuesioner kepuasan terhadap aplikasi SmartVote dan metode pembelajaran yang digunakan dalam workshop.

Seluruh rangkaian kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan berbasis teknologi, guna meningkatkan literasi demokrasi dan partisipasi aktif generasi muda dalam kehidupan politik sejak dini. Pendekatan ini juga

JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 2, No. 2, Mei 2025, pp. 143~147
ISSN: 3063-573X (Media Online)

diharapkan dapat memperkuat nilai-nilai kebangsaan dan kesadaran bernegara di kalangan peserta melalui media digital yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop aplikasi mobile SmartVote yang dilaksanakan sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 40 peserta dari kalangan siswa SMA/SMK sebagai representasi generasi muda. Secara umum, kegiatan berlangsung lancar dan mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta maupun pihak sekolah mitra. Pelaksanaan dilakukan dalam satu hari penuh, mencakup sesi pemaparan materi, pelatihan penggunaan aplikasi, simulasi pemilu digital, dan sesi evaluasi.

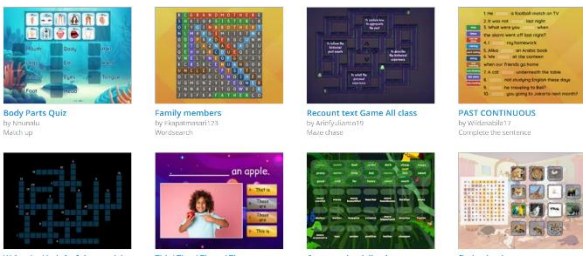
Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap konsep dasar demokrasi, sistem pemilu di Indonesia, serta pentingnya peran pemilih pemula dalam menentukan arah kebijakan publik. Rata-rata skor pre-test peserta berada pada angka 62,5 (dari skala 100), sementara hasil post-test meningkat menjadi rata-rata 85,7. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi melalui aplikasi SmartVote mampu meningkatkan daya serap peserta terhadap materi yang disampaikan.

Selain peningkatan kognitif, aspek afektif dan partisipatif peserta juga mengalami perubahan positif. Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi yang dibagikan setelah kegiatan, sebanyak 87% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk ikut serta dalam proses demokrasi setelah mengikuti workshop. Sementara itu, 92% peserta menyatakan bahwa format pembelajaran berbasis aplikasi dan game interaktif jauh lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional.

Peserta juga menyampaikan bahwa fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi SmartVote, seperti simulasi debat kandidat, pemungutan suara, dan perhitungan suara digital, memberikan pengalaman belajar yang realistis dan menyenangkan. Mereka merasa dapat memahami proses pemilu tidak hanya secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang bersifat eksploratif. Antusiasme peserta tercermin dari banyaknya pertanyaan dan diskusi aktif selama sesi tanya jawab, serta usulan pengembangan aplikasi lebih lanjut agar mencakup materi-materi kebangsaan dan kepemimpinan.

Dari sisi pelaksanaan, dukungan teknologi dan kesiapan fasilitas turut menunjang keberhasilan kegiatan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil di awal sesi, serta keterbatasan perangkat mobile bagi sebagian peserta. Kendala ini berhasil diatasi dengan menyediakan hotspot cadangan dan perangkat pinjaman dari panitia.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pendidikan demokrasi merupakan pendekatan yang efektif, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi muda di era digital. Workshop SmartVote bukan hanya berhasil meningkatkan literasi demokrasi peserta, tetapi juga membuka ruang partisipasi yang aktif dan kritis dalam proses pendidikan politik yang menyenangkan. Kegiatan ini diharapkan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain, serta dikembangkan lebih lanjut dengan dukungan kebijakan pendidikan yang mendorong literasi digital dan demokrasi sejak usia dini.



Gambar 1. Tampilan Home Wordwall

Gambar 2. Tampilan Spin SmartVote

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Peningkatan
Pemahaman tentang demokrasi	63.2	85.5	35.2%
Pengetahuan tentang proses pemilu	61.8	86.3	39.6%
Kesadaran peran pemilih pemula	62.5	85.2	36.3%
Rata-rata Total	62.5	85.7	37.1%

Tabel 2. Tanggapan Peserta terhadap Workshop dan Aplikasi SmartVote

Pernyataan	Persentase Jawaban "Setuju" dan "Sangat Setuju"
Workshop ini menambah pemahaman saya tentang demokrasi dan pemilu	95%
Aplikasi SmartVote mudah digunakan dan menarik	90%
Game simulasi pemilu dalam aplikasi membuat saya lebih memahami prosesnya	93%
Saya lebih tertarik belajar politik melalui media digital interaktif	87%
Saya merasa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pemilu mendatang	89%

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop SmartVote telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya demokrasi dan partisipasi dalam pemilu. Melalui pendekatan berbasis teknologi dan game interaktif, kegiatan ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta secara kuantitatif melalui perbandingan skor pre-test dan post-test, serta peningkatan minat dan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses demokrasi. Respon positif dari peserta juga membuktikan bahwa aplikasi SmartVote efektif digunakan sebagai media edukasi yang inovatif dan dapat menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran demokrasi yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan demokrasi merupakan langkah strategis yang dapat mendorong terbentuknya generasi muda yang melek politik, bertanggung jawab, dan siap menjadi bagian dari warga negara yang aktif. Keberhasilan kegiatan ini juga membuka peluang untuk replikasi di sekolah-sekolah lain dengan skala yang lebih luas, serta mendorong pengembangan berkelanjutan aplikasi SmartVote agar semakin komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Rafdhi and M. Rafliy, "APLIKASI E-VOTING OSIS BERBASIS ANDROID PADA SMA 43," *Jurnal Sibernetika*, vol. 9, no. 1, pp. 36–47, Aug. 2024, doi: 10.56459/SIBERNETIKA.V9I1.100.

[2] I. I. Saluza, E. Yulianti, L. W. Astuti, and D. Dhamayanti, "WORKSHOP PENDAMPINGAN PENGGUNAAN APLIKASI E-VOTING UNTUK PEMILIHAN OSIS," *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 345–353, Jan. 2024, doi: 10.46576/RJPKM.V5I1.4047.

[3] N. K. Suarmini and I. G. Nurjaya, "Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, vol. 6, no. 2, pp. 328–339, Aug. 2023, doi: 10.23887/JIPPG.V6I2.61412.

[4] R. Andari, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, vol. 6, no. 1, p. 135, May 2020, doi: 10.31764/ORBITA.V6I1.2069
.

[5] P. Larasati, I. B. Putrayasa, and I. N. Martha, "Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 3, no. 3, pp. 395–412, Sep. 2023, doi: 10.14421/NJPI.2023.V3I3-3.

[6] N. Zulfah, "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 11–11, Oct. 2023, doi: 10.47134/PTK.V1I1.5.

[7] S. D. Putra, ; Diah Aryani, ; Hani, and D. Ariessanti, "Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring," *TERANG*, vol. 4, no. 1, pp. 83–90, Dec. 2021, doi: 10.33322/TERANG.V4I1.1453.

[8] M. A. Nisa and R. Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, vol. 7, no. 1, pp. 140–147, Aug. 2022, doi: 10.29210/022035JPGI0005.

[9] M. Dotutinggi1, A. Zees2, and A. Rahmat, "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah," *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, vol. 3, no. 2, pp. 363–368, Jun. 2023, doi: 10.37905/DIKMAS.3.2.363-368.2023.