

Pengembangan Aplikasi SIMOTIC Berbasis ADDIE untuk Edukasi Pencegahan Money Politic bagi Pemilih Pemula

Ahmad Naufal fachriyadi*¹, Afryansyah², Komariah Hawa³, Hepriyadi⁴, Giyoto⁵

^{1,2,3}MAN Insan Cendekia, Ogan Komering Ilir, Indonesia

⁴Komisi Pemilihan Umum, Palembang, Indonesia

⁵Linguistik, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said, Surakarta, Indonesia

Email: ¹an7663013@gmail.com, ²afrysyach2@gmail.com, ⁴hepriyadi@gmail.com,

⁵p.giyoto@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena mundurnya kualitas dan legitimasi demokrasi di negara Indonesia. Iklim demokrasi Indonesia telah didominasi oleh banyaknya pemilih pemula yang menentukan pilihan karena pengaruh uang (money politic), hal itu disebabkan oleh kurangnya literasi, wawasan, dan edukasi yang dimiliki pada setiap individu pemilih pemula. Maka dari itu, untuk menjawab tantangan yang terjadi, peneliti menggagas penelitian yang membawa inovasi berupa sistem informasi, konsultasi dan advokasi money politic yang dinamai dengan aplikasi *SIMOTIC*. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan aplikasi *SIMOTIC* sebagai media edukasi pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula. Adapun untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dilaksanakan penelitian dengan metode R&D (Research and Development), melalui pendekatan prosedur pengembangan *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Sejalan dengan metode tersebut digunakan teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu penyebaran angket pre-test dan post tetst untuk uji validasi, praktisi dan keefektifan. Pengumpulan data dilakukan kepada pemilih pemula yang tergabung dalam Forum Osis Sumatera Selatan (*FOSTAN*), KPU Provinsi Sumatera Selatan dan Persatuan Advokat Seluruh Indonesia. Sehingga berdasarkan penelitian yang telah dilakukan aplikasi *SIMOTIC* telah layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media edukasi pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula, yang ditinjau melalui pengujian validasi ahli, pengujian praktisi, dan pengujian keefektifan..

Kata kunci: *Edukasi, Money Politic, Pemilu, Pemilih Pemula, R&D, SIMOTIC*

Development of the SIMOTIC Application Based on ADDIE for Educating Beginner Voters on Preventing Money Politics

Abstract

This research is motivated by the decline in the quality and legitimacy of democracy in Indonesia. Indonesia's democratic climate has been dominated by the number of novice voters who make choices because of the influence of money (money politics), it is caused by the lack of literacy, insight, and education possessed in each individual novice voter. Therefore, to answer the challenges that occur, researchers initiated research that brought innovation in the form of an information, consultation and advocacy system for money politics called the SIMOTIC application. The research was conducted with the aim of knowing the development, feasibility, practicality, and effectiveness of the SIMOTIC application as an educational medium for preventing money politics practices for novice voters. As for achieving the predetermined objectives, research was carried out using the R&D (Research and Development) method, through the ADDIE development procedure approach (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). In line with this method, quantitative data collection techniques were used, namely distributing pre-test and post-test questionnaires for validation, practitioner and effectiveness tests. Data collection is carried out to novice voters who are members of the South Sumatra Osis Forum (FOSTAN), the South Sumatra Provincial KPU and the All Indonesian Advocates Association. So that based on the research that has been done, the SIMOTIC application is feasible, practical, and effective for use as a prevention education media for practitioners.

Keywords: *Education, Election, Money Politic, Novice Voters, R&D, SIMOTIC*

1. PENDAHULUAN

Pemilihan Umum merupakan sarana kedaulatan rakyat untuk memilih calon Presiden dan Wakil Presiden, Anggota DPR, DPD dan DPRD dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia yang dilaksanakan berdasarkan asas langsung, umum, bebas dan rahasia (Luber) dan jujur dan adil (Jurdil) [1]. Pemilu yang demokratis dan berintegritas akan melahirkan pemimpin yang memiliki kualitas dan kompetensi hingga bermanfaat bagi kesejahteraan rakyat. Dalam proses penyelenggaraan Pemilu tahapan yang sangat rawan dan krusial adalah masa kampanye [2]. Kampanye merupakan upaya yang dilakukan peserta Pemilu untuk meyakinkan pemilih dengan menawarkan visi, misi, program kerja maupun citra diri agar masyarakat dapat memberikan suaranya dalam pemilihan [3]. Dalam praktiknya syahwat berkuasa serta paham pragmatisme politik mendorong calon menabrak aturan demi meningkatkan elektabilitasnya, yang akan memicu timbul pelanggaran-pelanggaran kampanye [4]. Pelanggaran Pemilu yang kerap terjadi pada masa kampanye antara lain adalah money politic [5]. Secara harfiah Money Politic atau yang sering disebut politik uang adalah tindakan memberikan imbalan uang atau barang atau materi lain yang bertujuan agar pemilih memilih calon tertentu atau tidak memilih calon tertentu [6].

Masih banyak pemilih yang menentukan pilihan karena pengaruh uang (transaksional voter) [7], hasil penelitian Pusat Kajian dan Advokasi Demokrasi (Pustaka Demokrasi) pada Pemilu 2024 ditemukan fakta bahwa 58% pemilih dengan terang-terangan menyatakan akan memilih karena pengaruh money politic, 14% lagi menyamakan bahasanya namun esensinya tetap menjadikan money politic sebagai alasan untuk memilih calon tertentu [8]. Jika sudah begini maka Demokrasi Transaksional atau Demokrasi Kriminal pantaslah kita sematkan untuk penyelenggaraan Pemilu 2024, karena Pemilu bukanlah kontestasi gagasan dan pemikiran untuk menyejahterakan rakyat tetapi hanyalah persaingan modal (uang) [9]. Bahkan pengaruh negatif dari money politic tersebut telah kita rasakan bersama karena banyaknya kasus money politic berbanding lurus dengan maraknya kasus korupsi yang terjadi [10], karena pemimpin yang terpilih dengan cara money politic saat menjabat akan berupaya mengembalikan modal yang dikeluarkannya [11], tak jarang modal yang dipakai calon untuk melakukan money politic adalah uang dari investor sehingga apabila calon tersebut terpilih maka ia harus membayar hutang kepada investor tersebut [12]. Money politic juga melahirkan kelompok pemodal yang mendapatkan berbagai privileg (kemudahan) [13], sehingga berpotensi memancing kecemburuan social di masyarakat, sehingga money politic bukan hanya berdampak pada sektor pemerintahan namun juga menjalar hingga sektor sosial kemasyarakatan [14].

Money Politik merupakan parasit yang menggerogoti integritas dan kualitas penyelenggaraan Pemilu (Daulai, et al., 2020), Prof. Lily Romli, M.Si (Peneliti BRIN) dalam kegiatan Bawaslu Ngampus 2024, mengatakan maraknya money politic disebabkan karena rakyat masih miskin. Sementara dalam sebuah Kegiatan Sosialisasi Tahapan Pilkada, Anggora Bawaslu RI, Ratna Dewi Pettalolo mengungkapkan “dalam beberapa riset menunjukkan bahwa generasi muda dan pemilih pemula adalah kelompok yang rentan sasaran money politik, selain ibu-ibu dan masyarakat kurang terdidik lainnya [15]. Data KPU Provinsi Sumatera Selatan menunjukkan bahwa 53,61% pemilih pada Pemilu 2024 berasal dari pemilih milenial dan pemilih gen z yang ternyata rawan terjerat praktik money politic. Beberapa sebab pemilih pemula rentan money politik antara lain pertama karena factor ekonomi [16], kedua belum memiliki refrensi politik yang cukup karena tak tersentuh pendidikan politik [17], ketiga pragmatisme dan psikologi yang labil [18]. Sebagian masyarakat sudah ada kesadaran bahwa money politic itu buruk dan dilarang, namun mereka tidak tahu prosedur dan mekanisme pelaporannya. Jikapun tahu kebanyakan masyarakat tidak melapor dikarenakan takut, akibat kurangnya pembelaan dan edukasi, apatisisme politik, ditambah akses yang sulit dalam menuju tempat pelaporan serta tidak adanya jaminan kerahasiaan identitas pelapor [19].

Melalui penelitian ini peneliti akan mencari solusi dan inovasi melalui aplikasi yang menjadi media edukasi, konsultan dan advokasi pelanggaran money politic terutama bagi pemilih pemula (gen Z), aplikasi tersebut dinamai dengan “SIMOTIC” (Sistem Informasi, Konsultasi dan Advokasi Money Politic). Aplikasi SIMOTIC memiliki 3 fitur unggulan: 1) Fitur Informasi, fitur ini menyediakan informasi, edukasi ataupun berita perihal perpolitikan yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan politik dari pemilih pemula. 2) Fitur Konsultasi, fitur ini memberikan ruang kepada user untuk bertanya atau mencari tahu berbagai perosalan politik yang ada dan dijawab oleh para ahli yang memang profesional pada bidang kepemiluan, yaitu Anggota KPU, Advokat dan Akademisi. 3) Fitur Advokasi Money Politic, fitur ini akan membantu user dalam melaporkan tindakan money politic yang ada dengan proses yang cepat, simpel, dan mudah dan privasi pelapor akan terjamin sepenuhnya. Selanjutnya dalam menjalankan nilai fungsional dari 3 fitur diatas peneliti telah berkerjasama dengan pihak KPU Sumatera Selatan dan harapannya aplikasi SIMOTIC dapat ikut berperan dalam menciptakan Pemilu yang berintegritas sehingga melahirkan pemimpin-pemimpin yang berkualitas. Maka dari itu berlandaskan pada latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana pengembangan, kelayakan,

kepraktisan, dan keefektifan aplikasi SIMOTIC sebagai media edukasi pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula?"

Selanjutnya peneliti mengklasifikasikan manfaat penelitian menjadi 2 bagian, yaitu manfaat teoritis dan praktis. 1) Manfaat Teoritis, bagi masyarakat, akademisi dan peneliti lain hasil penelitian ini, terutama mengenai fenomena money politic pada Pemilu 2024 dapat menjadi sumber wawasan, referensi dan bahan dalam melakukan penelitian lebih lanjut. Bagi lembaga penyelenggara pemilu hasil penelitian digunakan sebagai bahan masukan untuk penyelenggaraan Pemilu dalam menyusun regulasi yang dapat menekan maraknya money politic di Indonesia. 2) Manfaat Praktis, bagi pemilih pemula aplikasi simotic yang dihasilkan dalam penelitian ini bermanfaat bagi pemilih pemula sebagai media edukasi pencegahan money politic. Bagi lembaga penyelenggara pemilu produk penelitian dapat membantu berbagai lembaga penyelenggara pemilu seperti KPU dan BAWASLU dalam upaya mengedukasikan pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula.

Adapun terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Penelitian mengenai membuat sistem Pemilu sebenarnya sudah pernah dilakukan dengan membuat aplikasi pelaporan pelanggaran berbasis web menggunakan node.js [20]. Namun kelemahan dari penelitian ini aplikasi yang dirancang hanya berfungsi pada pelaporan money politic, sehingga apabila Pemilu telah selesai diselenggarakan maka fungsional dari aplikasi ini akan habis dan tidak berkelanjutan.
- b. Penelitian serupa juga pernah dilakukan melalui pembuatan aplikasi penampungan laporan pelanggaran siswa [21]. Namun dalam penelitian ini laporan pelanggaran tidak efisien dan efektif, dikarenakan nilai fungsional aplikasi hanya terletak pada penampungan laporan dan kritik tanpa adanya tanggapan ataupun solusi yang ditawarkan, sehingga hanya seperti sistem satu arah saja.
- c. Penelitian membuat sistem edukasi juga sudah pernah dilakukan melalui pemerdayaan aplikasi konsultasi secara online [22]. Namun pada penelitian ini sistem edukasi yang dibuat bersifat umum artinya memberikan edukasi perihal seluruh aspek baik itu sosial, ekonomi, politik dan bahkan lingkungan sehingga tidak terfokuskan.
- d. Penelitian sebelumnya juga pernah membahas perihal fenomena politik uang dalam pemilihan umum legislatif pada tahun 2024 [23]. Namun pada penelitian ini hanya membahas fenomena money politic yang ada tanpa memberikan sebuah inovasi beserta solusi nyata.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada 1) Membuat inovasi berupa aplikasi dan sistem untuk Pemilu, 2) Merancang sistem edukasi dan konsultasi online dan 3) Menganalisa fenomena money politic pada Pemilu 2024. Sedangkan perbedaan terletak pada beberapa hal seperti pada penelitian [20] aplikasi yang dibuat hanya berguna sebagai pelaporan money politic saja, namun pada penelitian ini aplikasi yang dibuat bukan hanya memiliki nilai fungsional sebagai pelaporan money politic namun juga sebagai media konsultasi politik ditambah terdapat fitur informasi sehingga di saat masa pemilihan telah berakhir nilai fungsional aplikasi ini tidak akan habis. Adapun pada penelitian [21] aplikasi hanya mengimplementasikan sistem satu arah, yang mana sistem hanya berfungsi menerima laporan dan menampung kritik, namun pada penelitian ini aplikasi yang dihasilkan selain menerima laporan juga memberikan solusi yang ditawarkan yang terdapat dalam fitur konsultasi politik. Selanjutnya pada penelitian [22], sistem edukasi yang dibuat bersifat umum sedangkan dalam penelitian ini aplikasi edukasi yang dibuat terfokus pada edukasi pencegahan praktik politik uang bagi pemilih pemula. Terakhir pada penelitian [23], hanya menganalisa fenomena money politic sedangkan dalam penelitian ini selain memberikan gambaran, penyebab ataupun kondisi fenomena money politic pada Pemilu 2024 namun juga disertakan inovasi berupa aplikasi sebagai solusi nyata.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan dan mengungjung konsep penelitian R&D (Research and Development). Adapun pengertian penelitian R&D sendiri merupakan salah satu jenis metode yang digunakan pada penelitian yang mengembangkan ataupun menciptakan suatu produk untuk dilakukan beberapa pengujian seperti uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan [24]. Penelitian R&D yang digunakan menerapkan suatu pendekatan berupa prosedur pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi) [25]. Pendekatan pengembangan ini dimanfaatkan sebagai acuan dalam merancang suatu aplikasi yang berfungsi sebagai edukasi pencegahan praktik money politic pada pemilih pemula. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dikemas dalam bentuk yang sederhana namun tetap spesifik. Selanjutnya akan dirincikan alur kerja model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian:

a. Analisis (Analysis)

Dilakukan melalui 2 cara yaitu Analisis kinerja (*performance analysis*) dan Analisis kebutuhan (*need analysis*).

- b. **Desain (Design)**
Dibuatnya use case diagram dan flowchart sebagai rancangan dan sketsa awal aplikasi.
- c. **Tahap Pengembangan (Development)**
Tahap ini berisi bagian pembuatan aplikasi dan penggunaan aplikasi.
- d. **Tahap Implementasi (Implementation)**
Uji coba aplikasi melalui 2 pengujian yaitu uji praktisi aplikasi dan uji keefektifan aplikasi
Tahap Evaluasi (Evaluation).

2.2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif yang dilakukan melalui 3 pengujian dengan teknik pengumpulan data angket. Pertama uji validasi ahli aplikasi adalah uji yang dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kualitas dan kelayakkan dari aspek media, materi dan bahasa aplikasi [26]. Adapun para ahli dimaksud ialah. Ahli Media, yaitu staf teknologi dan software KPU Sumsel. Ahli Materi, yaitu ketua komisioner KPU Sumsel. Ahli Bahasa yaitu pengamat politik, media dan pengacara yang tergabung dalam Persatuan Advokat Indonesia.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Uji Validasi Aplikasi untuk Ahli Media

Indikator	Item
Navigasi	1
Ukuran dan bentuk	2
Pesan / informasi yang muncul pada tampilan icon/tombol	3
Mudah dipelajari cara penggunaan aplikasi	4
Mudah dimengerti maksud dan tujuan konten aplikasi	5
Kenyamanan dalam penggunaan aplikasi	6
Aplikasi memberikan fasilitas konfirmasi sebelum mengeksekusi kesalahan yang dilakukan pengguna	7
Fleksibilitas akses	8
Efisiensi sumber daya	9
Portabilitas	10

Sumber Acuan: [27]

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Validasi Aplikasi untuk Ahli Materi

Indikator	Item
Tujuan Aplikasi	1
Pemilihan Materi Aplikasi	2
Kebermanfaatan Aplikasi	3,4,5,6,7

Sumber Acuan: [27]

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Uji Validasi Aplikasi untuk Ahli Bahasa

Indikator	Item
Ukuran dan jenis huruf	1
Bahasa yang digunakan	2
Penyampaian Fitur dalam Aplikasi	3,4
Istilah dalam Aplikasi	5

Sumber Acuan: [27]

Kedua uji praktisi aplikasi dilakukan untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan dari pengguna [25]. Uji praktisi dilakukan dengan menyebarkan angket penelitian pada sampel yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*, adapun sampel yang dimaksud merupakan 30 pemilih pemula yang tersebar di beberapa sekolah pada provinsi Sumatera Selatan dan tergabung dalam Forum Osis Sumatera Selatan (FOSTAN), kiriteria selanjutnya ialah telah memilih di Pemilu 2024 pada februari yang lalu. Alasan peneliti mengambil pemilih muda/pemula sebagai sampel uji coba aplikasi karena, pemilih muda merupakan kelompok yang tidak pernah lepas dari penggunaan teknologi seperti aplikasi, dan pada Pemilu dewasa ini suara didominasi oleh pemilih muda. Ditambah pemilih muda merupakan kelompok yang jarang tersentuh pendidikan politik.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket untuk Uji Praktisi

Prinsip	Item
Visibilitas status sistem	1
Mencocokkan antara sistem dan dunia nyata	2,3,4,5
Gunakan kontrol dan kebebasan	6,7,8
Kesalahan pencegahan	9
Fleksibilitas dan penggunaan yang efisien	10,11,12
Materi	13,14
Fitur	15
Kebahasaan	16,17,18
Keterlaksanaan	19,20,21,22,23

Sumber Acuan: [10].

Ketiga uji keefektifan aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan edukasi bagi pemilih pemula sesudah menggunakan aplikasi, yang juga disebarakan kepada 30 pemilih pemula. Adapun proses uji keefektifan yang dilakukan peneliti dimulai dari penyebaran angket pre test, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan dengan menggunakan aplikasi SIMOTIC selama 3 hari dan terakhir dilakukan penyebaran angket post test.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Pre Test Dan Post Test untuk Uji Keefektifan

Prinsip	Item
Indikator Pemilih Rasional	Berupa Soal Positif (+) (1,2,3,4,5,6,7,8,9)
Indikator Pemilih Transaksional (Money Politic)	Berupa Soal Negatif (-) (10,11,12,13,14,15,16,17,18)

Sumber Acuan: [13]

Selanjutnya untuk mengetahui apakah instrumen telah valid dan konsisten peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas yang dibantu dengan program SPSS versi 23.

2.3. Analisis Data

Untuk data angket uji validasi, uji praktisi dan uji keefektifan, dianalisis dengan statistik deskriptif dan menggunakan skala likert sebagai skala atau alat ukurnya [28]. Sehingga bentuk dari skala ini berisi berbagai pernyataan dan diikuti dengan 4 respon seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Selanjutnya data pengukuran menggunakan tingkat pengukuran skala secara interval, dengan menghitung rata-rata jawaban dan dipersentase berdasarkan skoring dari responden, melalui rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \tag{1}$$

- P** : Persentase jawaban responden
- x** : Jumlah Skor yang Diperoleh
- xi** : Jumlah skor yang tertinggi/ideal

Terakhir data hasil pengukuran yang berbentuk persentase diinterpretasikan seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 6, Skala Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan

Skor Persentase	Interpretasi
81% - 100%	Sangat (Praktis/ Layak/ Efektif)
61% - 80%	Praktis/ Layak/ Efektif
41% - 60%	Cukup (Praktis/ Layak/ Efektif)
21% - 40%	Kurang (Praktis/ Layak/ Efektif)
0 % - 20%	Sangat Kurang (Praktis/ Layak/ Efektif)

Sumber Acuan: [28]

Lebih lanjut dalam uji keefektifan dilakukannya pre dan post test, yang dilanjutkan dengan uji asumsi klasik berupa normalitas dan homogenitas sehingga dapat dilakukannya uji paired t test untuk memutuskan hipotesis, yang dibantu dengan program SPSS versi 23.

2.4. Hipotesis

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula setelah menggunakan aplikasi SIMOTIC.

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan berupa peningkatan pada pengetahuan pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula setelah menggunakan aplikasi SIMOTIC.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Kinerja (Performance Analysis)

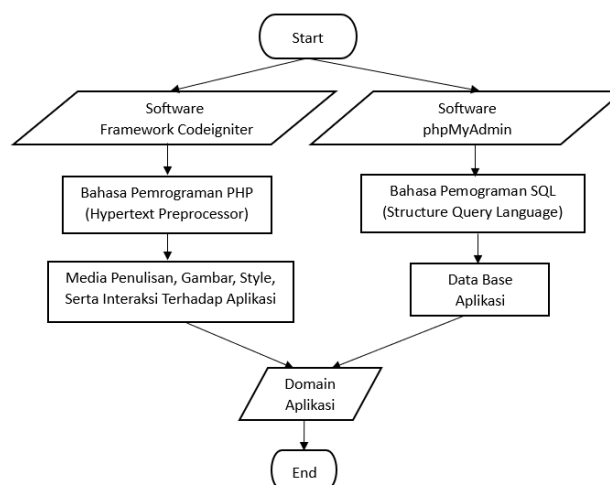
Suburnya money politik juga lahir karena lemahnya pemahaman masyarakat tentang bahayanya money poltic, literasi politik dan Pemilu dikalangan generasi muda gen Z dan kelompok milenial yang menguasai 53% Daftar Pemilih Tetap (DPT) dan tidak meratanya akses informasi kepemiluan, sosialisai KPU hanya bersifat sporadis dan konvensional belum menjangkau kepada masyarakat di pedesaan yang menjadi sasaran empuk praktik money politic. Maka dari itu masyarakat Indonesia terkhusus pemilih pemula harus mendapatkan pendidikan pemilih dan sosialisasi yang efektif dan berkesinambungan sehingga tidak menempatkan posisi mereka pada pemilih yang irrasional.

b. Analisis kebutuhan (Need Analysis)

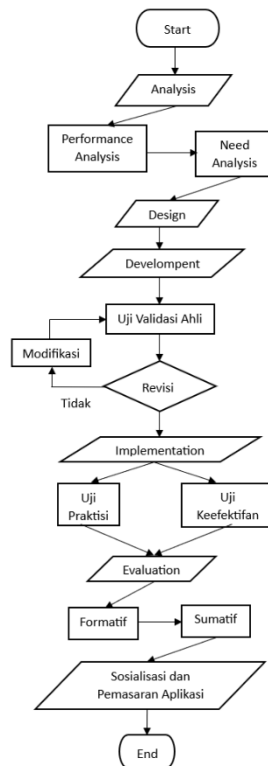
Berdasarkan fenomena di atas peneliti membuat suatu inovasi sebagai solusi yang akan meningkatkan pengetahuan, literasi dan edukasi pencegahan praktik money politik pada pemilih pemula, inovasi tersebut berupa aplikasi SIMOTIC (Sistem Informasi, Konsultasi dan Advokasi Money Politic). Seperti namanya aplikasi ini akan membantu pemilih pemula dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan wawasan perihal perpolitikan, sehingga mereka akan menjadi pemilih yang cerdas dan tidak mudah terjerat pelanggaran-pelanggaran kepemiluan yang ada seperti money politic. Ditambah nilai guna aplikasi ini juga bermanfaat dalam memberikan kemudahan akses dan bantuan bagi masyarakat yang ingin melaporkan kasus money politic. Sehingga tujuan sebenarnya dari aplikasi ini bukan hanya menciptakan pemilih yang cerdas, dengan literasi politik yang tinggi namun juga mengurangi tingkat rantai money politic yang telah menggerus kualitas demokrasi di negara ini sejak lama.

3.2. Tahap Desain (Design)

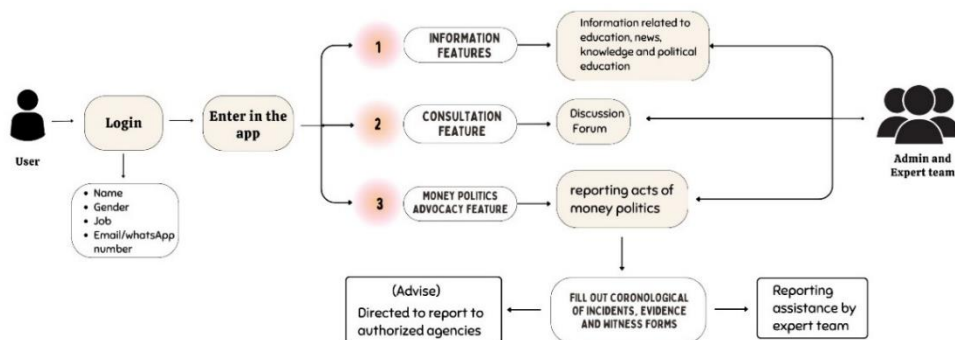
Pada tahap ini peneliti membuat flowchart dan use case diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Flowchart Program Aplikasi



Gambar 2. Flowchart Proses Penelitian



Gambar 3. Use Case Diagram

3.3. Tahap Pengembangan (Development)

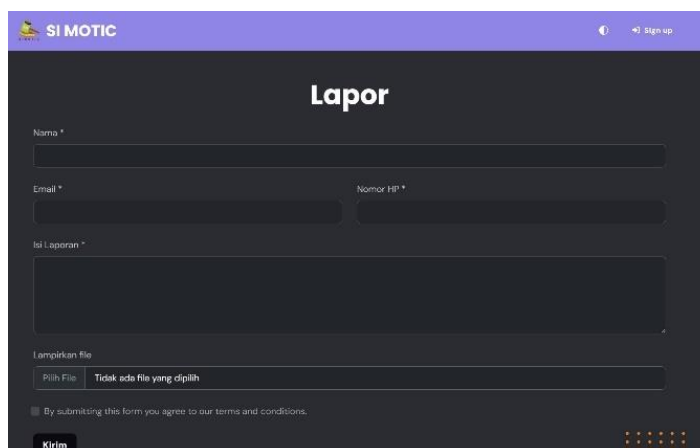
a. Pembuatan Aplikasi SIMOTIC



Gambar 4. Logo Aplikasi SIMOTIC

Logo SIMOTIC merupakan perpaduan atas 2 unsur yaitu pemilihan dan hukum yang mengaturnya. Unsur pemilihan dicerminkan dalam ilustrasi kotak melainkan unsur hukum dicerminkan dalam ilustrasi palu, selanjutnya terdapat simbol uang yang bermakna money politic. Sementara secara keseluruhan logo aplikasi SIMOTIC memiliki makna penyelenggaraan umum harus dilaksanakan dengan penuh integritas tanpa adanya tindak pelanggaran yang terjadi seperti money politic, dan terdapat hukum yang dapat menegakkan keadilan dalam proses pemilihan. Selanjutnya pengcodingan pembuatan aplikasi melalui framework codeigniter sebagai

Fitur informasi memuat berbagai berita, ilmu pengetahuan, essay, artikel, dan berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan politik. Maupun untuk cara penggunaan, user hanya perlu memilih berita mana yang diminati untuk dibaca dan selanjutnya akan dialihkan pada tampilan untuk membaca berita.



Gambar 8. Fitur Advokasi Money Politic

Fitur advokasi money politic berfungsi untuk membantu user dalam melaporkan praktik money politic dengan cara menjalankan perintah “lapor”. Selanjutnya user akan diminta untuk mengisi kronologi kejadian, bukti, saksi dan perlengkapan lain yang dibutuhkan dalam pelaporan.

c. Uji Validasi Ahli Aplikasi

Uji Validasi dilakukan peneliti kepada para ahli yang profesional dalam bidangnya (*Expert Judgment*). Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas aplikasi dalam aspek media, materi dan bahasa.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media

<i>Indikator</i>	<i>Item</i>	<i>Skor</i>
Navigasi	1	3
Ukuran dan bentuk	2	4
Pesan/informasi yang muncul pada tampilan icon/tombol	3	2
Mudah dipelajari cara penggunaan aplikasi	4	4
Mudah dimengerti maksud dan tujuan konten aplikasi	5	4
Kenyamanan dalam penggunaan aplikasi	6	3
Aplikasi memberikan fasilitas konfirmasi sebelum mengeksekusi kesalahan yang dilakukan pengguna	7	4
Fleksibilitas akses	8	3
Efisiensi sumber daya	9	2
Portabilitas	10	4
Jumlah Skor yang Diperoleh (Σx)		33
Persentase jawaban responden (P)		83%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 7 dengan berpedoman dari kriteria skala kevalidan, nilai P masuk dalam rentan 81% - 100% sehingga dinyatakan sangat layak. Maka dari itu aspek media dalam aplikasi dinyatakan oleh ahli dalam kategori sangat layak.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi

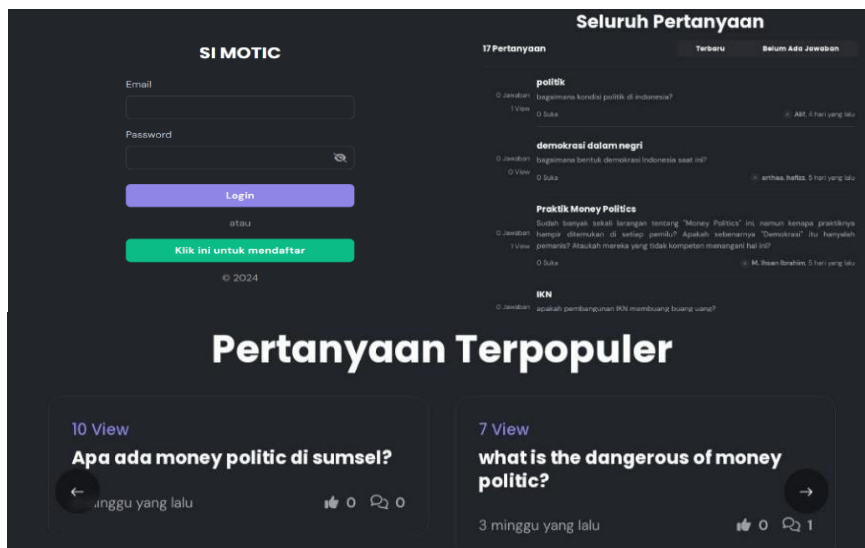
<i>Indikator</i>	<i>Item</i>	<i>Skor</i>
Tujuan aplikasi	1	4
Pemilihan materi aplikasi	2	4
Kebermanfaatan aplikasi	3,4,5,6,7	18
Jumlah Skor yang Diperoleh (Σx)		26
Persentase jawaban responden (P)		93%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 8 dengan berpedoman dari kriteria skala kevalidan, nilai P masuk dalam rentan 81% - 100% sehingga dinyatakan sangat layak. Sehingga aspek materi dalam aplikasi dinyatakan oleh ahli dalam kategori sangat layak.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

<i>Indikator</i>	<i>Item</i>	<i>Skor</i>
Ukuran dan jenis huruf	1	4
Bahasa yang digunakan	2	4
Penyampaian fitur dalam aplikasi	3,4	7
Istilah dalam aplikasi	5	2
Jumlah Skor yang Diperoleh (Σx)		17
Persentase jawaban responden (P)		85%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 9 dengan berpedoman dari kriteria skala kevalidan, nilai P masuk dalam rentan 81% - 100% sehingga dinyatakan sangat layak. Maka dari itu aspek bahasa dalam aplikasi dinyatakan oleh ahli dalam kategori sangat layak.



Gambar 9. Revisi Aplikasi Berdasarkan Penilaian Para Ahli

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, diperlukan beberapa hal yang perlu ditambahkan pada aplikasi SIMOTIC sehingga dapat menambah user experience pada saat menggunakan aplikasi. Seperti tersedianya fitur mendaftar ataupun login akun pada aplikasi, tersedianya tampilan untuk melihat seluruh pertanyaan dan pertanyaan mana yang sering dilihat oleh user lain. Hal tersebut bertujuan untuk lebih menghidupkan forum diskusi dan interaksi di dalam aplikasi..

3.4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui pengujian aplikasi kepada 30 pemilih pemula yang tersebar di beberapa sekolah pada provinsi Sumatera Selatan dan tergabung dalam Forum Osis Sumatera Selatan (FOSTAN). Pengujian aplikasi dilakukan melalui penyebaran instrumen penelitian berupa angket uji praktisi dan uji keefektifan

a. Uji Praktisi Aplikasi

Uji praktisi dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah aplikasi atau produk yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan dari pengguna aplikasi (*efisien*).

Tabel 10. Hasil Uji Praktisi

<i>Prinsip</i>	<i>Item</i>	<i>(Σx)</i>	<i>Nilai PST (%)</i>
Visibilitas status sistem	1	102	85%
Mencocokkan antara sistem dan dunia nyata	2,3,4,5	417	87%

Gunakan kontrol dan kebebasan	6,7,8	324	90%
Kesalahan pencegahan	9	100	83%
Fleksibilitas dan penggunaan yang efisien	10,11,12	311	86%
Materi	13,14	213	89%
Fitur	15	103	86%
Kebahasaan	16,17,18	299	83%
Keterlaksanaan	19,20,21,22,23	566	94%
Nilai PST (%) Total			87%
Kriteria			Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 10 dengan berpedoman dari kriteria skala kepraktisan, nilai P masuk dalam rentan 81% - 100% sehingga dinyatakan sangat praktis. Maka dari itu aplikasi yang dikembangkan dapat dioperasikan dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

b. Uji Keefektifan Aplikasi

Uji keefektifan dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah aplikasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau tidak, dalam hal ini yaitu dapat meningkatkan edukasi pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula.

Tabel 11. Hasil Angket Pre Test

<i>Prinsip</i>	<i>Item</i>	<i>(Σx)</i>	<i>Nilai PST (%)</i>
• Indikator Pemilih Rasional	Berupa Soal Positif (+) (1,2,3,4,5,6,7,8,9)	689	64%
• Indikator Pemilih Transaksional (Money Politic)	Berupa Soal Negatif (-) (10,11,12,13,14,15,16,17,18)	673	62%
Nilai PST (%) Total			63%

Tabel 12. Hasil Angket Post Test

<i>Prinsip</i>	<i>Item</i>	<i>(Σx)</i>	<i>Nilai PST (%)</i>
• Indikator Pemilih Rasional	Berupa Soal Positif (+) (1,2,3,4,5,6,7,8,9)	967	90%
• Indikator Pemilih Transaksional (Money Politic)	Berupa Soal Negatif (-) (10,11,12,13,14,15,16,17,18)	968	90%
Nilai PST (%) Total			90%

Berdasarkan tabel 11 dan 12 terdapat perbedaan yang signifikan berupa peningkatan pada pengetahuan pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula setelah menggunakan aplikasi SIMOTIC. Terbukti dari nilai pre test pemilih pemula sebelum menggunakan aplikasi diperoleh persentase sebesar 63%, sedangkan setelah menggunakan aplikasi diperoleh persentase sebesar 90% pada nilai post test. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIMOTIC memberikan peningkatan literasi, pendidikan politik dan edukasi pencegahan money politic bagi pemilih pemula.

Tabel 13. Hasil Uji Asumsi Klasik Berupa Normalitas

<i>Variabel</i>	<i>t-statistik</i>	<i>Sig</i>	<i>Keterangan</i>
Nilai Pre Test	0,963	0,358	Normal
Nilai Post Test	0,940	0,093	Normal

Tabel 14. Hasil Uji Asumsi Klasik Berupa Homogenitas

<i>Variabel</i>	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>	<i>Keterangan</i>
Nilai Pre Test dan Post Test	0,022	1	58	0,884	Homogen

Berdasarkan tabel 13 dan 14 hasil uji normalitas melalui *shapiro wilk test* diatas terlihat bahwa nilai signifikansi > 0,05 sehingga data dikatakan berasumsi normal. Lebih lanjut hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi > 0,05 maka data dikatakan berasumsi homogen.

Tabel 15. Hasil Uji Hipotesis Melalui Paired t-test

<i>Variabel</i>	<i>t-hitung</i>	<i>Sig</i>	<i>Level of Significant</i>
Nilai Pre Test dan Post Test	-13.210	0,000	0,05

Berdasarkan tabel 15 perihal pengujian hipotesis melalui *Paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 atau < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan berupa peningkatan dari nilai pre test ke post test sehingga aplikasi SIMOTIC efektif dalam mencegah praktik money politic karena pemilih pemula bersifat rasional, cerdas dan menolak praktik money politic. Diperkuat pada tabel t diperoleh nilai t hitung negatif -13.210 yang berarti terdapat peningkatan dari pre test sebelum menggunakan aplikasi ke post test setelah menggunakan aplikasi.

3.5. Evaluasi (Evaluation)

Tahapan evaluasi pada penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada saat berlangsungnya proses pengembangan aplikasi SIMOTIC, seperti revisi yang dilakukan peneliti setelah mendapatkan penilaian dari para ahli yang dapat dilihat pada gambar 4.8. Selanjutnya evaluasi sumatif terjadi pada saat aplikasi telah melewati tahap implementasi langsung kepada pemilih pemula, seperti setelah dilakukannya uji praktisi dan uji keefektifan. Sehingga berdasarkan saran dari pemilih pemula, kedepannya aplikasi SIMOTIC diharapkan dapat disosialisasikan secara luas agar aplikasi dapat dimanfaatkan oleh khalayak ramai. Lebih lanjut masukkan dari para ahli mengharapkan kedepannya aplikasi SIMOTIC memiliki kolaborasi yang lebih luas pada lembaga pemerintahan, bukan hanya terfokus pada KPU, namun juga pada Badan Pengawas Pemilu (BAWASLU), atau bahkan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) dan seterusnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pengembangan sistem informasi, konsultasi dan advokasi money politic yang dikemas dalam bentuk aplikasi, yang selanjutnya dinamai SIMOTIC telah layak, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media edukasi pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula. Hasil tersebut diperoleh dari aspek kelayakan, aspek kepraktisan dan aspek keefektifan. Ditinjau dari segi kevalidan diperoleh hasil sangat layak pada penilaian ahli media dengan persentase 83%, sangat layak pada penilaian ahli materi dengan persentase 93% dan sangat layak pada penilaian ahli bahasa dengan persentase 85%. Ditinjau dari segi kepraktisan, diperoleh hasil sangat praktis pada penilaian uji praktisi dengan persentase total 87%. Ditinjau dari segi keefektifan diperoleh hasil terjadinya peningkatan dari nilai pre test ke post test dengan nilai pre test sebelum menggunakan aplikasi sebesar 63%, meningkat menjadi 90% pada nilai post test setelah menggunakan aplikasi. Lebih lanjut dalam pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,000 atau < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan tabel t diperoleh nilai t hitung negatif -13.210. Sehingga berdasarkan hasil diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan berupa peningkatan pada pengetahuan pencegahan praktik money politic bagi pemilih pemula setelah menggunakan aplikasi SIMOTIC. Maka dari itu aspek keefektifan dalam aplikasi SIMOTIC telah mencapai nilai efektifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. W. Kustiawan, M. A. Taufiqurrohmah, A. Syafii, A. Zainina, N. L. Taminta, N. M. Jannah and P. Imelda, "Teori Pertukaran Sosial," *JUTKEL: JURNAL TELEKOMUNIKASI, KENDALI DAN LISTRIK*, vol. 3, no. 1, pp. 11-15, 2022.
- [2] L. U. Fitriani, L. W. Karyadi and D. S. Chaniago, "Fenomena Politik Uang (Money Politic) Pada Pemilihan Calon Anggota Legislatif di Desa Sandik Kecamatan Batu Layar Kabupaten Lombok Barat," *RESIPROKAL (Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual)*, vol. 1, no. 1, pp. 53-61, 2019.
- [3] M. E. H. Begovic, "Money Politik Pada Kepemiluan Di Indonesia," *SOL JUSTICIA*, vol. 4, no. 2, pp. 105-122, 2021.
- [4] N. K. Arniti, "PARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT DALAM PEMILIHAN UMUM LEGISLATIF DI KOTA DENPASAR," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, vol. 4, no. 2, pp. 329-246, 2020.
- [5] N. Nisa, P. Prananingtyas and M. Azhar, "Pengaruh Money Politic Dalam Pemilihan Anggota Legislatif Terhadap Keberlangsungan Demokrasi Di Indonesia," *NOTARIUS*, vol. 13, no. 1, pp. 138-153, 2020.
- [6] I. P. C. Damanik, J. A. Bangun, B. A. Putra, V. S. Boangmanalu, K. T. E. K. Bangun and J. Ivanna, "Pemahaman Pemilih Pemula Terhadap Money Politic Menjelang Pemilu 2024 Pada Mahasiswa Ppkn Unimed Stambuk 2023," *Jurnal Sosial Humaniora Sigli (JSH)*, vol. 6, no. 2, pp. 798-803, 2023.

-
- [7] J. Hardika, M. Y. Iskandar, N. Hendri and U. Rahmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP," *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, vol. 9, no. 2, pp. 197-205, 2024.
- [8] K. Padilah and I. Irwansyah, "Solusi Terhadap Money Politik Pemilu Serentak Tahun 2024: Mengidentifikasi Tantangan Dan Strategi Penanggulangannya," *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, vol. 9, no. 1, pp. 236-250, 2023.
- [9] K. Bashori, "PENDIDIKAN POLITIK DI ERA DISRUPSI," *JURNAL PENDIDIKAN*, vol. 2, no. 2, pp. 287-310, 2018.
- [10] F. S. Handayani, "Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan Heuristic Usability Nielson," *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 44-52, 2021.
- [11] R. Riyanti, S. Sanusi and M. S. Siregar, "Edukasi Politik Untuk Pemilih Milenial Pada Pemahaman Bahaya Broker Politik," *Journal Of Sciencetech Research and Development*, vol. 5, no. 2, pp. 980-988, 2023.
- [12] R. Munadi, "Pemimpin Zalim Dalam Pandangan Hadis," *Jurnal Ushuluddin: Media Dialog Pemikiran Islam*, vol. 24, no. 2, pp. 163-171, 2022.
- [13] A. T. Sompia, A. R. Hakim, D. A. Tiyani, J. Fitriani and S. Muzdalifah, "Edukasi Pemilih Rasional Dalam Menghadapi Pemilihan Umum Tahun 2024," *Jurnal Pengabdian ILUNG (Inovasi Lahan Basah Unggul)*, vol. 2, no. 3, pp. 465-474, 2023.
- [14] C. J. Anderson and Y. . V. Tverdova, "Corruption, Political Allegiances, and Attitudes Toward Government in Contemporary Democracies," *American Journal of Political Science*, vol. 47, no. 1, pp. 91-109, 2003.
- [15] J. D. Widodo, "Indonesia's Anticorruption Campaign: Civil Society Versus The Political Cartel," *The Changing Face of Corruption in the Asia Pacific: Current Perspectives and Future Challenges*, pp. 253-266, 2017.
- [16] A. Setiawan and S. Yunanto, *Dinamika Demokrasi, Pemilu Dan Otonomi Daerah Di Indonesia*, Jakarta: Leutikaprio, 2022.
- [17] A. G. P. Sjafrina, "Dampak Politik Uang Terhadap Mahalnya Biaya Pemenangan Pemilu dan Korupsi Politik," *Jurnal Antikorupsi INTEGRITAS*, vol. 5, no. 1, pp. 43-53, 2019.
- [18] A. Sentosa and B. Karya, "Perilaku Pemilih Pemula Dalam Pemilukada Kota Palangka Raya 2018," *Jurnal Forum Ilmu Sosial dan Humaniora*, vol. 1, pp. 1-10, 2018.
- [19] K. A. Moore, "America's First Economic Stimulus Package: Paper Money and the Body Politic in Colonial Pennsylvania, 1715-1730," *Mid-Atlantic Studies*, vol. 83, no. 4, p. 529-557., 2016.
- [20] M. F. Abdillah, A. Triayudi and N. Hayati, "Sistem Aplikasi Pelaporan Pelanggaran dalam Pemilihan Umum di Kota Depok Berbasis Web menggunakan Node.js," *Jurnal KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 1226-1233, 2023.
- [21] R. Wahyudi and A. D. Aristantia, "Aplikasi Pengolahan Data Pelanggaran Siswa Pada SMK Yayasan Pendidikan Teknologi 1," *TELEMATIKA*, vol. 10, no. 2, pp. 62-74, 2017.
- [22] M. Amin and Y. Siagian, "Pemberdayaan Aplikasi Konsultasi Online Pada Dinas Sosial Kabupaten Batubara," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mitra Kreasi Cendekia*, vol. 1, no. 1, pp. 27-31, 2023.
- [23] M. C. Fatimah, S. S. Cutikawati and R. M. Raharja, "Fenomena Politik Uang Dalam Pemilihan Umum Legislatif," *Seminar Nasional Prosiding Ilmu Pendidikan (SEMNASPROIPI)*, vol. 1, no. 1, pp. 104-113, 2024.
- [24] Y. H. Rayanto and S. , *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic Dan Research Institute, 2020.
- [25] M. T. A. Ghani and W. A. A. W. Daud, "Adaptation Of Addie Instructional Model In Developing Educational Website For Language Learning," *Global Journal Al-Thaqafa*, vol. 8, no. 2, pp. 7-16, 2018.
- [26] R. P. Murtikusuma, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Power Point Untuk Siswa Kelas XI SMK Materi Barisan Dan Deret," *Jurnal Universitas Jember (ENEJ)*, vol. 17, no. 2, pp. 20-33, 2015.
- [27] Ibrohim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android," *Jurnal MIPA dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, pp. 216-225, 2021.
- [28] S. Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2016.

- [29] D. W. Kustiawan, M. A. Taufiqurrohman, A. Syafii, A. Zainina, N. L. Taminta, N. M. Jannah and P. Imelda, "Teori Pertukaran Sosial," *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, vol. 3, no. 1, pp. 11-15, 2022.
- [30] K. A. Moore, "America's First Economic Stimulus Package: Paper Money and the Body Politic in Colonial Pennsylvania, 1715–1730," *Mid-Atlantic Studies*, vol. 83, no. 4, p. 529–557., 2016.
- [31] G. Daulai, S. Raden, Fahrurrozi, Y. I. Holik, A. A. Alimin, D. Ariyanti, E. Ariansyah and N. N. Susanto, *Mendaulatkan Suara Pemilih Strategi Sosialisasi dan Potret Partisipasi Pemilu 2019*, Jakarta: Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia, 2020.