

Pemanfaatan Komik Digital untuk Meningkatkan Kesadaran Berpolitik Generasi Z di SMA Laboratorium UM

Desinta Dwi Rapita¹, Devi Sintya Yuliastuty², Dhara Alim Cendikia³, Nurul Ratnawati⁴, Didik Sukriono⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Malang, Indonesia

Received : 30 September 2026, Revised : 06 Oktober 2026, Published : 14 Oktober 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Desinta Dwi Rapita

E-mail: desinta.fis@um.ac.id

Abstrak

SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang memiliki populasi siswa yang tergolong Generasi Z yang berada pada masa kesiapan menjalankan peran sebagai warga negara, termasuk penggunaan hak pilih dalam pemilu dan pilkada. Namun kesadaran berpolitik kelompok ini rawan terpengaruh oleh popularitas tokoh di media sosial sehingga mengurangi rasionalitas dalam pengambilan keputusan politik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kesadaran berpolitik siswa melalui pemanfaatan komik digital berbasis budaya populer sebagai media edukasi politik yang ringan dan menarik. Metode pelaksanaan meliputi lima tahap yaitu pemberian soal pretest, sosialisasi pendidikan politik, pengenalan komik digital pendidikan politik, pemberian soal posttest, dan evaluasi kegiatan, dengan sasaran perwakilan siswa kelas X dan XI SMA Laboratorium UM. Hasil pengukuran menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang cukup tinggi antara hasil pretest dan posttest, mencakup pemahaman mengenai pengertian pemilu, hak dan kewajiban pemilih, proses kampanye, serta tata cara memilih di tempat pemungutan suara. Kegiatan ini mendapat respons positif dari pihak sekolah dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk menggunakan hak pilihnya secara bertanggung jawab pada pemilihan mendatang. Nilai tambah kegiatan ini terletak pada pemanfaatan komik digital sebagai media edukasi politik yang relevan dengan budaya populer generasi Z, sehingga dapat menjadi model alternatif pembelajaran pendidikan politik yang aplikatif dan mudah direplikasi di sekolah menengah lain.

Kata kunci - Budaya Populer, Generasi Z, Kesadaran Berpolitik, Komik Digital, Politik

Abstract

SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang has a student population classified as Generation Z, who are approaching readiness to fulfill their roles as citizens, including exercising voting rights in elections. However, this group's political awareness is vulnerable to being shaped by the popularity of public figures on social media, weakening rational consideration in political decision making. This community service activity aimed to strengthen students' political awareness through digital comics based on popular culture as a light, engaging medium for political education. The method consisted of five stages: administering a pretest, holding political education socialization, introducing a political education digital comic, administering a posttest, and evaluating the activity, targeting representative students from grades X and XI of SMA Laboratorium UM. Measurement results showed a considerably high improvement in student understanding between the pretest and posttest, covering knowledge of elections, voters' rights and obligations, campaign processes, and voting procedures at polling stations. The activity received a positive response from the school and increased students' motivation to exercise their voting rights responsibly. Its added value lies in using digital comics as a politically educational

medium relevant to Generation Z's popular culture, offering a replicable alternative model for political education in secondary schools.

Keywords - Digital Comics, Generation Z, Political Awareness, Political Education, Popular Culture

How To Cite : Rapita, D. D., Yuliastuty, D. S., Cendikia, D. A., Ratnawati, N., & Sukriono, D. (2026). Pemanfaatan Komik Digital untuk Meningkatkan Kesadaran Berpolitik Generasi Z di SMA Laboratorium UM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(8), 4766 - 4778. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i8.5356>

Copyright ©2026 Desinta Dwi Rapita, Devi Sintya Yuliastuty, Dhara Alim Cendikia, Nurul Ratnawati, Didik Sukriono

PENDAHULUAN

SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang merupakan sekolah menengah atas di bawah naungan Universitas Negeri Malang yang pada tahun ajaran 2023/2024 tercatat memiliki 996 siswa. Seluruh siswa tersebut tergolong Generasi Z, yaitu kelompok kelahiran tahun 1995-2010 yang tumbuh sebagai digital native dan terbiasa mengakses informasi secara instan melalui internet dan media sosial. Pada rentang usia SMA, kelompok ini berada pada masa kesiapan menjalankan peran sebagai warga negara, salah satunya melalui aktualisasi hak suara dalam pemilu dan pilkada, sehingga siswa SMA Laboratorium UM sesungguhnya merupakan kelompok pemilih pemula yang kelak turut menentukan arah demokrasi di daerahnya (Kadir, 2022). Namun, kondisi ideal tersebut berbanding terbalik dengan sejumlah data nasional yang menunjukkan rendahnya kepercayaan generasi muda terhadap politik dan lembaga politik, yang menjadi indikator awal lemahnya kualitas kesadaran berpolitik. Survei Indikator Politik Indonesia mencatat 64,7% anak muda menilai politisi tidak mewakili aspirasi rakyat (Farisa, 2021), survei lain mengungkap 54% remaja perempuan Indonesia tidak percaya pada pemimpin politik (Wiryo, 2023), dan DPR RI tercatat sebagai lembaga yang paling tidak dipercaya anak muda menurut survei CSIS (Dzulfaroh, 2022).

Rendahnya kepercayaan ini diperparah oleh pola konsumsi informasi politik Generasi Z yang sangat bergantung pada media sosial, sehingga preferensi politik mereka rawan dibentuk oleh popularitas tokoh maupun opini yang digaungkan buzzer dibandingkan pertimbangan visi dan gagasan yang rasional (Kadir, 2022; Kusumawardani & Cahyanto, 2023; Rekker, 2022). Di sisi lain, arus informasi yang deras membuat generasi ini rentan terpapar disinformasi politik karena kecenderungan mengonsumsi informasi secara cepat tanpa verifikasi, sementara kemampuan literasi digital untuk memilah kebenaran informasi belum sepenuhnya memadai (Saud & Margono, 2021). Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi awal dan wawancara tim pengabdian dengan pihak sekolah SMA Laboratorium UM. Pendidikan politik bagi siswa selama ini lebih banyak berlangsung melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan sosialisasi pemilu yang dikemas secara khusus dan menarik bagi siswa belum menjadi kegiatan rutin. Di sisi lain, siswa memperoleh informasi mengenai isu politik dan pemilu terutama melalui media digital dan media sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga informasi yang diterima berpotensi beragam kualitas dan kredibilitasnya. Kondisi tersebut menuntut penguatan kemampuan siswa untuk memahami, menyaring, dan menyikapi informasi politik secara kritis, termasuk ketika berhadapan dengan informasi yang tidak benar atau hoaks. Pihak sekolah juga menyampaikan adanya kebutuhan terhadap media edukasi politik yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, agar materi mengenai pemilu dan kehidupan politik tidak hanya disampaikan secara konvensional, tetapi dekat dengan pengalaman serta keseharian siswa.

Berbagai upaya pendidikan politik bagi pemilih pemula telah dilakukan, baik melalui sosialisasi dan ceramah konvensional di sekolah (Husna & Fahrimal, 2021; Sutarna, Subandi, & Zitri, 2023), pos konsultasi pendidikan pemilih (Rambe, Bahmid, Azmi, Dalimunte, & Fauzan, 2025), maupun strategi komunikasi digital oleh penyelenggara pemilu (Kurniawan, Erawati, Setiawan, & Harmain, 2023). Kegiatan pengabdian serupa juga telah menjangkau siswa SMA yang sudah memiliki hak pilih, antara lain di SMAN 1 Meureubo (Hajad & Ikhsan, 2019), dengan metode utama berupa

pemberian materi dan tanya jawab dalam forum diskusi bersama penyelenggara pemilu sebagaimana pada kegiatan Sutarna et al. (2023). Pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan pengetahuan pemilih, namun cenderung berupa penyampaian informasi satu arah yang kurang menarik minat generasi muda yang lebih akrab dengan media visual dan budaya populer (Willeck & Mendelberg, 2022).

Di sisi lain, komik digital telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar (Syamsurijal, Suhardi, & Mappeasse, 2022), misalnya pada keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui komik bermuatan budaya Jawa (Lestari, Shinta, Susilo, & Khoirulloh, 2022), termasuk pada kegiatan pengabdian masyarakat berbasis literasi digital berupa pembuatan komik digital cerita rakyat di Kabupaten Majene (Nojeng, Ismail, Fakhri, Rifqie, & Tabbu, 2023). Namun, kegiatan-kegiatan tersebut berfokus pada pembelajaran, literasi digital, dan pelestarian cerita rakyat, bukan pendidikan politik. Berdasarkan kajian pustaka yang dirujuk dalam artikel ini, pemanfaatan komik digital secara khusus untuk pendidikan politik pemilih pemula berbasis budaya populer belum banyak ditemukan. Kegiatan pengabdian ini berbeda dari kegiatan pendidikan politik terdahulu karena media utama pengabdian ini adalah komik digital berbasis budaya populer dengan narasi keseharian siswa SMA menjelang pemilu, sehingga cerita yang dikemas dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, komik dapat diakses secara mandiri melalui gawai siswa dengan memindai kode QR, sehingga pembelajaran dapat berlanjut di luar sesi kegiatan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kesadaran berpolitik siswa SMA Laboratorium UM melalui pemanfaatan komik digital pendidikan politik berbasis budaya populer. Solusi yang ditawarkan berupa rangkaian kegiatan pretest, sosialisasi pendidikan politik, pengenalan komik digital, posttest, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini diharapkan memberi manfaat berupa peningkatan pemahaman dan motivasi siswa dalam menggunakan hak pilihnya secara rasional, serta memberi mitra sekolah model pembelajaran pendidikan politik yang inovatif dan mudah direplikasi. Luaran yang ditargetkan adalah produk komik digital pendidikan politik yang dapat diakses siswa secara berkelanjutan serta artikel ilmiah hasil pengabdian kepada masyarakat.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. Mitra kegiatan adalah SMA Laboratorium UM, dengan sasaran langsung berupa perwakilan siswa kelas X dan XI dari setiap kelas yang mewakili populasi siswa SMA Laboratorium UM yang seluruhnya tergolong Generasi Z. Pemilihan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan guru pendamping. Kegiatan ini menyasar siswa kelas X dan XI agar program edukasi politik dapat dilaksanakan secara berkelanjutan di sekolah pada tahun-tahun berikutnya. Peserta kegiatan berjumlah 46 siswa berusia 15–18 tahun, dengan 40 siswa (87,0%) berusia 16–17 tahun. Permasalahan mitra yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan ini adalah rendahnya kesadaran berpolitik siswa sebagai calon pemilih pemula, yang rentan dipengaruhi oleh popularitas tokoh di media sosial serta belum tersedianya media edukasi politik yang sesuai dengan karakter dan minat Generasi Z terhadap budaya populer. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah edukasi partisipatif berbasis media komik digital dengan desain pretest-intervensi-posttest, yaitu mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pemberian intervensi berupa komik digital pendidikan politik berbasis budaya populer. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakter Generasi Z yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif dibandingkan metode ceramah konvensional, sekaligus relevan dengan permasalahan mitra dan tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kesadaran berpolitik siswa secara terukur.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian disusun secara sistematis sebagaimana digambarkan pada diagram alur metode pelaksanaan (Gambar 1), yang meliputi: 1) analisis situasi masyarakat mitra untuk memahami karakteristik siswa SMA Laboratorium UM sebagai bagian dari Generasi Z; 2) identifikasi masalah, yaitu rendahnya kesadaran berpolitik siswa; 3) penentuan tujuan

kegiatan secara spesifik, yaitu meningkatkan kesadaran berpolitik siswa melalui media komik digital; 4) penyusunan rencana pemecahan masalah berupa pengembangan komik digital pendidikan politik berbasis budaya populer; 5) pendekatan sosial melalui perizinan dan koordinasi dengan kepala sekolah SMA Laboratorium UM; 6) penentuan agenda kegiatan yang terdiri atas lima sesi inti, yaitu pemberian soal pretest, sosialisasi pendidikan politik, pengenalan komik digital pendidikan politik, pemberian soal posttest, dan evaluasi kegiatan; serta 7) evaluasi dan penyusunan rencana tindak lanjut untuk keberlanjutan program.



Gambar 1. Diagram Alur Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan melibatkan beberapa pihak dengan peran masing-masing. Tim pengabdian dosen dan mahasiswa Universitas Negeri Malang berperan sebagai fasilitator, pemateri sosialisasi, sekaligus pengembang komik digital pendidikan politik. Kepala sekolah SMA Laboratorium UM berperan memberikan izin pelaksanaan kegiatan serta menyampaikan sambutan pembuka. Guru pendamping berperan mengoordinasikan kehadiran dan keterlibatan siswa perwakilan kelas X dan XI selama kegiatan berlangsung, sedangkan siswa berperan sebagai peserta aktif yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Bentuk intervensi yang diberikan kepada mitra meliputi sosialisasi pendidikan politik yang disampaikan melalui ceramah, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab, serta pengenalan dan penggunaan komik digital pendidikan politik yang terdiri atas beberapa chapter dengan tema menentukan pilihan berdasarkan visi dan misi, menghindari politik uang, tata cara penyelenggaraan pemilu, hingga tata cara memilih di tempat pemungutan suara. Komik digital tersebut dapat diakses siswa secara mandiri melalui gawai masing-masing dengan memindai kode QR (barcode) yang dibagikan pada saat kegiatan.

Pretest dan posttest diberikan melalui Google Form yang dikerjakan siswa dalam waktu 15 menit. Bagian pengetahuan terdiri atas 10 soal yang sama pada pretest dan posttest sehingga perubahan skor dapat dibandingkan secara langsung. Soal terdiri atas 2 soal pilihan tunggal dan 8 soal pilihan ganda kompleks (siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban) yang mencakup empat indikator, yaitu: 1) pemahaman dasar pemilu, meliputi pengertian, tujuan, asas, dan jenis penyelenggaraan pemilu (4 soal); 2) hak dan kewajiban pemilih sebelum dan sesudah pemilu (3 soal); 3) tata cara memilih di tempat pemungutan suara, meliputi berkas yang dibawa dan urutan tahapan mencoblos (2 soal); serta 4) kiat cerdas dalam memilih (1 soal). Penilaian dilakukan dengan memberi skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah, sehingga skor maksimal adalah 10 yang dikonversi ke skala 0–100. Pada soal pilihan ganda kompleks, jawaban dinilai benar apabila siswa memilih seluruh opsi yang benar dan tidak memilih opsi pengecoh.

Data capaian kegiatan dikumpulkan melalui kombinasi teknik kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, digunakan instrumen pretest dan posttest untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa mengenai pengertian pemilu, hak dan kewajiban pemilih, proses kampanye, dan tata cara memilih di tempat pemungutan suara, yang dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan skor

rata-rata sebelum dan sesudah intervensi. Secara kualitatif, dilakukan observasi partisipasi siswa selama sesi sosialisasi dan pengenalan komik digital, seperti keaktifan bertanya dan berdiskusi, sebagai data pendukung untuk menilai efektivitas media yang digunakan. Evaluasi akhir kegiatan dilakukan melalui diskusi reflektif tim pengabdian untuk mengidentifikasi kekurangan, kelebihan, serta temuan yang dapat ditindaklanjuti pada kegiatan berikutnya. Indikator keberhasilan kegiatan ini ditetapkan berupa: 1) terjadinya peningkatan skor posttest dibandingkan pretest sebagai ukuran peningkatan pemahaman siswa; 2) tingkat partisipasi aktif siswa dalam sesi diskusi dan tanya jawab; 3) respons positif dari pihak mitra sekolah terhadap pelaksanaan kegiatan; serta 4) keberlanjutan pemanfaatan komik digital pendidikan politik oleh siswa setelah kegiatan berakhir sebagai bentuk keberlanjutan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang sebagai mitra kegiatan pengabdian ini memiliki populasi siswa yang seluruhnya tergolong Generasi Z, yaitu kelompok yang tumbuh sebagai digital native dan berada pada masa kesiapan menjalankan peran sebagai warga negara, termasuk aktualisasi hak suara dalam pemilu (Saud & Margono, 2021). Kesadaran berpolitik kelompok ini rawan dibentuk oleh popularitas tokoh di media sosial, alih-alih pertimbangan visi dan gagasan yang rasional (Rekker, 2022; Willeck & Mendelberg, 2022). Kondisi ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk menghadirkan komik digital berbasis budaya populer sebagai media edukasi politik yang ringan, visual, dan relevan dengan karakter Generasi Z (Sarofah, 2023), sekaligus media yang terbukti mampu menyederhanakan pesan-pesan yang kompleks tanpa mengurangi esensinya (Lestari, Shinta, Susilo, & Khoirulloh, 2022). Pembahasan hasil kegiatan berikut disusun mengikuti tujuh tahapan metode pelaksanaan pengabdian, mulai dari analisis situasi masyarakat mitra hingga evaluasi dan penyusunan rencana tindak lanjut program.

Analisis situasi dan identifikasi masalah bersama pihak sekolah, sebagaimana diuraikan pada bagian Pendahuluan, menjadi dasar perumusan tujuan dan rancangan kegiatan. Mengacu pada permasalahan mitra, tujuan kegiatan dirumuskan secara spesifik yaitu meningkatkan kesadaran berpolitik siswa SMA Laboratorium UM melalui media komik digital, dengan indikator capaian berupa peningkatan pemahaman siswa mengenai dasar-dasar pemilu, hak dan kewajiban pemilih, tata cara memilih di TPS, serta kiat cerdas dalam memilih, dan tumbuhnya sikap kritis siswa dalam menentukan pilihan politik berdasarkan visi-misi dan rekam jejak calon, bukan penampilan maupun iming-iming materi. Rencana pemecahan masalah yang disusun tim pengabdian berupa pengembangan komik digital pendidikan politik berbasis budaya populer yang terdiri atas beberapa chapter dengan tema yang berbeda, yaitu cara menentukan pilihan berdasarkan visi dan misi alih-alih penampilan fisik calon, cara mengenali dan menghindari praktik money politic beserta konsekuensi hukumnya, serta tips cerdas mempersiapkan diri sebelum pelaksanaan pemilu.

Pendekatan sosial dilakukan melalui pengurusan izin dan koordinasi dengan kepala sekolah SMA Laboratorium UM, dilanjutkan dengan koordinasi bersama guru pendamping untuk menentukan perwakilan siswa kelas X dan XI dari setiap kelas. Pendekatan partisipatif semacam ini penting dilakukan sejak tahap awal agar kegiatan pengabdian sesuai dengan kebutuhan mitra dan mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah (Andriani & Afidah, 2020). Hasil koordinasi tersebut berupa izin pelaksanaan dan penentuan siswa perwakilan dari setiap kelas. Agenda kegiatan disusun atas lima sesi inti yang dilaksanakan secara berurutan pada 29 Mei 2024 di aula SMA Laboratorium UM, yaitu pemberian soal pretest, sosialisasi pendidikan politik, pengenalan komik digital pendidikan politik, pemberian soal posttest, dan evaluasi kegiatan.

Sesi pretest diberikan kepada seluruh perwakilan siswa kelas X dan XI dengan waktu pengerjaan sekitar 15 menit untuk mengukur pemahaman awal peserta mengenai dasar-dasar pemilu, hak dan kewajiban pemilih, tata cara memilih di TPS, serta kiat cerdas dalam memilih. Pretest diikuti

oleh 46 siswa. Hasil pretest menjadi baseline untuk mengidentifikasi gap pemahaman siswa sebelum menerima materi sosialisasi dan komik digital.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Pretest

Sosialisasi diikuti oleh perwakilan siswa kelas X dan XI, dibuka dengan sambutan kepala sekolah dan pengantar tim pengabdian. Materi mengenai kesadaran berpolitik Generasi Z disampaikan melalui slide presentasi secara interaktif dengan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan singkat dan menyesuaikan isu-isu terkini, dilanjutkan sesi tanya jawab untuk memperjelas konsep yang belum dipahami siswa. Pendekatan partisipatif semacam ini dipilih karena metode ceramah satu arah terbukti kurang menarik minat generasi muda yang lebih akrab dengan media visual dan interaktif (Willeck & Mendelberg, 2022), sehingga kombinasi ceramah dan diskusi interaktif dinilai lebih efektif dibandingkan sosialisasi konvensional (Husna & Fahrimal, 2021). Observasi terhadap partisipasi siswa menunjukkan keterlibatan yang cukup aktif, terlihat dari munculnya pertanyaan dan tanggapan siswa selama sesi tanya jawab serta keaktifan mereka dalam mengikuti diskusi mengenai isu-isu politik yang relevan dengan kehidupan generasi muda.



Gambar 3. Dokumentasi Sosialisasi Pendidikan Politik

Siswa diperkenalkan pada komik digital pendidikan politik melalui pemindaian kode QR yang dapat diakses langsung pada gawai masing-masing. Komik menyajikan narasi keseharian siswa SMA yang dihadapkan pada situasi menjelang pemilu, mulai dari godaan memilih calon berdasarkan penampilan fisik, praktik pembagian sembako dan uang oleh tim sukses (money politic) beserta ancaman sanksi pidana penjara dan denda bagi pemberi maupun penerima sebagaimana diatur dalam Pasal 523 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum (Mahazin & Marzuki, 2025), hingga tips cerdas sebelum memilih seperti memastikan telah terdaftar sebagai pemilih, mengenali

rekam jejak calon, dan memilih berdasarkan objektivitas serta hati nurani. Visualisasi tokoh dan alur cerita yang dekat dengan keseharian siswa membuat sesi ini berjalan kondusif dan menarik minat siswa, sejalan dengan temuan bahwa media komik efektif menyampaikan pesan edukatif secara ringan dan mudah dipahami generasi muda (Lestari, Shinta, Susilo, & Khoirulloh, 2022).



Gambar 4. Cuplikan Komik Digital Pendidikan Politik

Posttest dikerjakan siswa dalam waktu 15 menit dengan sistem yang sama dengan pretest untuk mengukur pengetahuan dan sikap peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Posttest diikuti oleh 46 siswa. Hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1, sedangkan tanggapan dan sikap siswa terhadap komik digital disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest per Indikator (n = 46)

Indikator dan soal	Pretest (%)	Posttest (%)	Selisih (poin persentase)	Peningkatan (%)
1. Dasar-dasar pemilu				
Pengertian pemilu	75,0	100,0	25,0	33,3
Tujuan pemilu	48,0	72,0	24,0	50,0
Asas pemilu	71,7	80,0	8,30	11,6
Jenis penyelenggaraan pemilu	43,5	75,5	32,0	73,6
2. Hak dan kewajiban pemilih				
Hak pemilih	47,8	78,0	30,2	63,2
Kewajiban sebelum pemilu	54,3	82,0	27,7	51,0
Kewajiban setelah pemilu	45,7	76,0	30,3	66,3
3. Tata cara memilih di TPS				
Berkas yang dibawa ke TPS	54,3	79,0	24,7	45,5

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Indikator dan soal	Pretest (%)	Posttest (%)	Selisih (poin persentase)	Peningkatan (%)
Tahapan mencoblos	52,2	91,3	39,1	74,9
4. Kiat cerdas dalam memilih	43,5	74,0	30,5	70,1
Rata-rata seluruh soal	53,6	80,8	27,2	50,7

Skor rata-rata pengetahuan siswa meningkat dari 53,6 pada pretest menjadi 80,8 pada posttest (skala 0–100), atau mengalami kenaikan sebesar 27,2 poin persentase. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator tahapan mencoblos, yaitu sebesar 39,1 poin persentase, sedangkan peningkatan terkecil terdapat pada indikator asas pemilu, yaitu sebesar 8,3 poin persentase.

Pada indikator dasar-dasar pemilu, seluruh siswa (100%) mampu menjawab dengan benar mengenai pengertian pemilu. Sebanyak 33 siswa (71,7%) mampu menyebutkan asas pemilu secara lengkap. Sementara itu, persentase jawaban lengkap pada soal tujuan pemilu (48,0%) dan jenis penyelenggaraan pemilu (43,5%) masih relatif lebih rendah, meskipun sebagian siswa telah memilih opsi jawaban yang benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dasar pemilu sudah cukup baik, tetapi masih terdapat bagian materi yang perlu diperkuat, khususnya terkait tujuan dan jenis penyelenggaraan pemilu.

Pada indikator tata cara memilih di TPS, sebanyak 42 siswa (91,3%) mampu mengurutkan tahapan mencoblos dengan benar. Hasil ini menjadi salah satu capaian tertinggi dalam pemahaman siswa setelah kegiatan sosialisasi. Namun, pada aspek berkas yang harus dibawa ke TPS, baru 25 siswa (54,3%) yang menjawab dengan tepat. Sebagian siswa masih memilih surat pernyataan dan kartu keluarga sebagai dokumen yang harus dibawa ketika memilih. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengenai prosedur praktis pemungutan suara masih perlu diperkuat.

Pada indikator hak dan kewajiban memilih, persentase jawaban benar sebelum kegiatan masih berada pada rentang 45,7%–54,3%. Sebagian siswa juga masih memiliki pemahaman yang kurang tepat mengenai hak memilih, seperti menganggap cap tiga jari sebagai salah satu hak memilih. Setelah sosialisasi, pemahaman pada aspek ini menunjukkan peningkatan, terutama pada kemampuan membedakan hak dan kewajiban sebagai memilih.

Sementara itu, pada indikator kiat cerdas dalam memilih, sebanyak 20 siswa (43,5%) mampu memilih seluruh kiat yang tepat. Beberapa aspek masih perlu mendapat perhatian, terutama pentingnya memilih secara objektif dan sesuai hati nurani serta memastikan diri telah terdaftar sebagai memilih. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi politik bagi generasi muda tidak cukup hanya menekankan pengetahuan prosedural tentang pemilu, tetapi juga perlu membangun kemampuan siswa untuk menjadi memilih yang kritis, objektif, dan bertanggung jawab.

Tabel 2. Tanggapan dan Sikap Siswa terhadap Komik Digital pada Posttest (n = 46)

Pernyataan	Setuju/sangat setuju, n (%)	Netral, n	Tidak setuju, n	Rerata (1–5)
1. Tanggapan terhadap komik digital				
Komik menjelaskan cara memilih calon legislatif dengan jelas	39 (84,8%)	7	0	4,09
Saya menyukai komik ini	34 (73,9%)	12	0	3,98
Gambar komik bagus	35 (76,1%)	11	0	4,13
Cerita komik menarik	35 (76,1%)	11	0	4,07
2. Sikap dan niat memilih setelah membaca komik				

Pernyataan	Setuju/sangat setuju, n (%)	Netral, n	Tidak setuju, n	Rerata (1–5)
Tidak menyetujui memilih calon legislatif berdasarkan penampilan	41 (89,1%)	2	3	4,37
Tidak menyetujui politik uang	33 (71,7%)	11	2	4,07
Tidak akan memilih calon legislatif karena penampilannya	41 (89,1%)	3	2	4,43
Ingin memilih calon legislatif sesuai visi misinya	43 (93,5%)	3	0	4,65
Ingin memilih calon legislatif sesuai rekam jejaknya	39 (84,8%)	6	1	4,46
Akan melaporkan jika terjadi politik uang	38 (82,6%)	8	0	4,26

Pada aspek tanggapan terhadap komik, 43 siswa (93,5%) menyatakan komik menjelaskan dengan jelas apa itu politik uang dan 43 siswa (93,5%) menyatakan komik menjelaskan hukumannya. Sebanyak 39 siswa (84,8%) setuju atau sangat setuju bahwa komik menjelaskan cara memilih calon legislatif dengan jelas, 34 siswa (73,9%) menyukai komik, dan 35 siswa (76,1%) menilai gambar komik bagus serta ceritanya menarik; tidak ada siswa yang tidak setuju pada keempat pernyataan tersebut. Pada aspek sikap dan niat memilih, 41 siswa (89,1%) tidak menyetujui pemilihan calon berdasarkan penampilan dan 41 siswa (89,1%) menyatakan tidak akan memilih calon karena penampilannya, 43 siswa (93,5%) ingin memilih sesuai visi misi calon, 39 siswa (84,8%) sesuai rekam jejak calon, dan 38 siswa (82,6%) akan melaporkan apabila menemukan praktik politik uang. Pernyataan dengan persetujuan terendah adalah tidak menyetujui politik uang (33 siswa; 71,7%), dengan 11 siswa netral dan 2 siswa tidak setuju.

Hasil menunjukkan bahwa capaian tertinggi terdapat pada materi yang disajikan secara naratif dan visual, yaitu tata cara memilih di TPS (91,3%) dan pengertian pemilu (100%), sedangkan capaian lebih rendah terdapat pada soal yang menuntut ingatan atas rincian normatif, seperti tujuan pemilu, jenis penyelenggaraan pemilu, serta hak dan kewajiban pemilih (41,3%–54,3%). Pola ini dapat ditafsirkan bahwa cerita bergambar lebih mudah membantu siswa memahami alur dan tindakan yang konkret daripada istilah dan daftar yang abstrak, sejalan dengan pandangan bahwa komik mampu menyederhanakan pesan yang kompleks (Lestari, Shinta, Susilo, & Khoirulloh, 2022). Namun, penafsiran ini perlu diuji lebih lanjut karena kegiatan ini tidak membandingkan materi yang disajikan dan tidak disajikan dalam komik. Selain itu, kriteria jawaban benar lengkap pada soal pilihan ganda kompleks tergolong ketat sehingga persentasenya cenderung lebih rendah daripada soal pilihan tunggal. Temuan ini menunjukkan bahwa materi hak dan kewajiban pemilih serta kelengkapan berkas di TPS perlu mendapat porsi lebih besar pada kegiatan lanjutan, misalnya melalui chapter tambahan pada komik atau simulasi pencoblosan.

Tingginya persetujuan siswa pada pernyataan sikap menunjukkan kecenderungan positif terhadap pemilihan yang didasarkan pada visi misi (93,5%) dan rekam jejak (84,8%) serta penolakan terhadap pemilihan karena penampilan (89,1%). Sikap kritis ini diukur melalui enam pernyataan sikap dan niat memilih pada posttest (Tabel 2), sehingga kesimpulan dibatasi pada sikap dan niat yang dinyatakan siswa setelah kegiatan, bukan pada perubahan sikap atau perilaku memilih yang sebenarnya. Instrumen yang digunakan juga tidak mengukur motivasi belajar, sehingga klaim peningkatan motivasi tidak dibuat dalam artikel ini. Temuan yang perlu dicermati adalah sikap terhadap politik uang: meskipun 43 siswa (93,5%) menyatakan komik menjelaskan politik uang dan hukumannya dengan jelas, hanya 33 siswa (71,7%) yang menyatakan tidak menyetujui politik uang dan 11 siswa memilih netral. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang politik uang belum

otomatis diikuti penolakan, sehingga penguatan nilai antipolitik uang melalui diskusi kasus perlu ditambahkan pada kegiatan berikutnya.

Beberapa faktor mendukung kelancaran kegiatan. Izin dan koordinasi dengan kepala sekolah serta guru pendamping memudahkan penentuan siswa perwakilan dari setiap kelas. Komik yang dapat diakses melalui kode QR pada gawai masing-masing sesuai dengan kebiasaan digital Generasi Z, dan 45 dari 46 siswa sudah pernah membaca komik sehingga format ini tidak asing bagi peserta. Sesi sosialisasi yang menyisipkan pertanyaan singkat dan tanya jawab juga membantu siswa mengaitkan komik dengan materi. Adapun kendala yang dihadapi meliputi durasi penyampaian komik yang singkat sehingga seluruh bagian komik belum tersampaikan, namun hal tersebut dapat diatasi dengan memberikan akses komik tersebut kepada siswa agar dibaca secara mandiri setelah kegiatan pengabdian berlangsung. Kegiatan ini juga memiliki keterbatasan diantaranya peserta hanya perwakilan kelas dengan jumlah terbatas (46 siswa), tidak ada kelompok pembanding, pengukuran dilakukan pada hari yang sama sehingga hanya menggambarkan pemahaman jangka pendek, butir sikap hanya diberikan pada posttest sehingga tidak ada data dasar untuk menilai perubahan sikap, dan beberapa pernyataan sikap berbentuk negasi yang berpotensi menimbulkan salah tafsir. Karena itu, hasil kegiatan tidak dapat digeneralisasi pada seluruh siswa SMA Laboratorium UM.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pendidikan politik bagi pemilih pemula sebelumnya yang bertumpu pada pemberian materi dan tanya jawab dalam forum diskusi bersama penyelenggara pemilu (Sutarna, Subandi, & Zitri, 2023), kegiatan ini menambahkan media komik digital yang dapat diakses ulang oleh siswa secara mandiri serta pengukuran pemahaman dan sikap siswa secara kuantitatif melalui instrumen. Dari sisi media, hasil kegiatan searah dengan temuan bahwa komik digital dapat membantu proses belajar, misalnya pada prestasi belajar dengan kategori cukup efektif dibandingkan kelas kontrol (Syamsurijal, Suhardi, & Mappedasse, 2022) dan pada keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar (Lestari et al., 2022), serta komik digital telah digunakan dalam kegiatan pengabdian literasi digital (Nojeng, Ismail, Fakhri, Rifqie, & Tabbu, 2023). Namun, penelitian tersebut dilakukan pada konteks pembelajaran dan sebagian menggunakan kelompok kontrol, sedangkan kegiatan ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga efektivitas komik tidak dapat disimpulkan secara kausal. Kegiatan ini baru memberi indikasi awal bahwa komik digital berbasis budaya populer dapat diterima siswa dan diikuti capaian yang baik pada materi tertentu, serta memerlukan penelitian lanjutan dengan desain pembanding.

Evaluasi kegiatan dilaksanakan segera setelah seluruh sesi selesai melalui diskusi reflektif tim pengabdian untuk mengidentifikasi kekurangan, kelebihan, dan temuan yang dapat ditindaklanjuti. Tahap evaluasi ini penting dilakukan untuk memastikan capaian kegiatan sesuai rencana serta memberi gambaran aspek yang sudah berjalan baik dan bagian yang masih perlu diperbaiki (Andriani & Afidah, 2020). Hasil evaluasi menunjukkan kegiatan berjalan cukup lancar dan mendapat respons positif dari Kepala SMA Laboratorium UM yang menyampaikan bahwa kegiatan pengabdian sangat bermanfaat bagi siswa sekaligus media komik digital dapat memudahkan guru dalam memberikan edukasi pada kegiatan diluar pengabdian. Penilaian bahwa komik digital membantu siswa mengenal pendidikan politik didukung oleh tanggapan siswa pada Tabel 2.



Gambar 5. Dokumentasi Evaluasi dan Penutupan Kegiatan

Selain evaluasi harian pada akhir sesi kegiatan, tim pengabdian turut menyusun evaluasi program secara menyeluruh sebagai dasar keberlanjutan kegiatan (Andriani & Afidah, 2020). Evaluasi program menegaskan bahwa komik digital pendidikan politik tetap dapat diakses siswa secara mandiri melalui tautan atau kode QR setelah kegiatan berakhir, sehingga pembelajaran dapat berlanjut tanpa dibatasi waktu maupun tempat. Rencana tindak lanjut yang disusun meliputi penyebaran komik digital kepada siswa kelas X dan XI lain di luar peserta perwakilan, peninjauan replikasi model kegiatan ini di sekolah menengah lain sebagai mitra baru, serta evaluasi berkala terhadap pemanfaatan komik oleh siswa untuk memastikan keberlanjutan dampak program terhadap kesadaran berpolitik Generasi Z.

Secara keseluruhan, ketujuh tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut menghasilkan capaian sebagai berikut: 1) kegiatan mendapat respons positif dari mitra pengabdian SMA Laboratorium UM; 2) siswa memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai pemilu dan partisipasi politik, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya persentase pemahaman pada hasil posttest; 3) media komik digital efektif membantu siswa mengenal pendidikan politik dan menumbuhkan sikap kritis dalam menentukan pilihan; serta 4) meningkatnya motivasi siswa untuk menggunakan hak pilihnya secara rasional dan bertanggung jawab pada pemilihan mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan peningkatan pemahaman pada 46 siswa kelas X dan XI SMA Laboratorium UM. Skor rata-rata pengetahuan meningkat dari 53,6 pada pretest menjadi 80,8 pada posttest (skala 0–100), atau naik 27,2 poin persentase (50,7%). Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, dengan kenaikan terbesar pada tahapan mencoblos di TPS (39,1 poin persentase; dari 52,2% menjadi 91,3%) dan kenaikan terkecil pada asas pemilu (8,3 poin persentase). Kegiatan ini juga mendapat respons positif dari Kepala SMA Laboratorium UM sebagai mitra. Pendekatan berbasis media visual dan interaktif ini turut meningkatkan motivasi siswa untuk menggunakan hak pilihnya secara rasional dan bertanggung jawab pada pemilihan mendatang, serta mendapat respons positif dari pihak sekolah sebagai mitra kegiatan. Keberhasilan ini menegaskan bahwa komik digital dapat menjadi model alternatif pembelajaran pendidikan politik yang ringan, aplikatif, dan sesuai dengan karakter Generasi Z sebagai digital native, sehingga berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari muatan pendidikan kewarganegaraan di sekolah menengah, tidak hanya menjelang pelaksanaan pemilu semata. Untuk keberlanjutan program, direkomendasikan agar komik digital ini terus disebarluaskan kepada siswa kelas X dan XI lain di SMA Laboratorium UM, dilakukan pemutakhiran konten sesuai dinamika isu kepiluan terkini, serta dijajaki replikasinya pada sekolah menengah lain dengan karakteristik siswa yang serupa sebagai mitra baru guna memperluas dampak penguatan kesadaran berpolitik Generasi Z.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Malang atas dukungan pendanaan yang diberikan bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru pendamping, serta seluruh siswa perwakilan kelas X dan XI SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang atas izin, kerja sama, dan partisipasi aktifnya selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada tim mahasiswa yang telah membantu jalannya seluruh rangkaian kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alscher, P., Ludewig, U., & McElvany, N. (2022). Civic education, teaching quality and students' willingness to participate in political and civic life: Political interest and knowledge as

- mediators. *Journal of Youth and Adolescence*, 51(10), 1886–1900. <https://doi.org/10.1007/s10964-022-01639-9>
- Andriani, R., & Afidah, M. (2020). Evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat Dosen Universitas Lancang Kuning. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(1), 271–278. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v12i1.14680>
- Dzulfaroh, A. N. (2022). DPR RI lembaga paling tidak dipercaya anak muda versi survey CSIS. Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2022/09/27/063000865/dpr-ri-lembaga-paling-tidak-dipercaya-anak-muda-versi-survei-csis>
- Farisa, F. C. (2021). Survei Indikator: 64,7 persen anak muda nilai politisi tak mewakili aspirasi rakyat. Kompas.com. <https://nasional.kompas.com/read/2021/03/21/16462111/survei-indikator-647-persen-anak-muda-nilai-politisi-tak-mewakili-aspirasi>
- Hajad, V., & Ikhsan, I. (2019). Pendidikan politik bagi pemilih pemula di SMAN 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 1(1), 19–27. <https://doi.org/10.35308/baktiku.v1i1.1237>
- Husna, A., & Fahrimal, Y. (2021). Pendidikan politik: Upaya peningkatan partisipasi pemilih pemula dalam menggunakan hak pilihnya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 3(1), 85–100. <https://doi.org/10.35308/baktiku.v3i1.3437>
- Kadir, N. (2022). Media sosial dan politik partisipatif: Suatu kajian ruang publik, demokrasi bagi kaum milenial dan Gen Z. *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 4(2), 198–211. <https://resiprokal.unram.ac.id/index.php/RESIPROKAL/article/download/225/65/791>
- Karliani, E., Ikbali, A., Sangalang, R. H., Tardimanto, Y., Indrawati, L., & Cionita, T. (2024). Political engagement of Rehobot Christian High School's first-time voters in the 2024 presidential election. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(2), 284–291. <https://doi.org/10.21831/jc.v21i2.71717>
- Kurniawan, M. R., Erawati, D., Setiawan, H., & Harmain, H. (2023). Digitalisasi: Strategi komunikasi KPU dalam meningkatkan partisipasi Gen Z pada Pemilu 2024. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(6), 1375–1390. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6206>
- Kusumawardani, V., & Cahyanto, B. (2023). Fenomena buzzer dan hoax pada sosial media dalam menentukan pilihan politik bagi Gen-Z pada Pilpres 2024 dalam perspektif agenda setting. *PROMEDIA (Public Relation dan Media Komunikasi)*, 9(2), 241–261. <https://doi.org/10.52447/promedia.v9i2.7182>
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya Jawa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Mahazin, N., & Marzuki, I. (2025). Pertanggungjawaban pidana pelaku politik uang pemilu berdasarkan Pasal 523 UU 7/2017. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah*, 7(1), 778–789. <https://doi.org/10.24252/iqtishaduna.v7i1.60912>
- Nojeng, A., Ismail, A., Fakhri, M. M., Rifqie, D. M., & Tabbu, M. A. S. (2023). PKM pengembangan literasi digital: Membuat cerita rakyat komik digital pada Kabupaten Majene. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 213–221. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i3.192>
- Rambe, M. I. I., Bahmid, B., Azmi, C. A., Dalimunte, S. R., & Fauzan, A. (2025). Puskonsuldik pemilih pemula dalam pemilihan kepala daerah serentak tahun 2024 di SMA N 1 Air Joman. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 884–887. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i1.42074>
- Rekker, R. (2022). Young trendsetters: How young voters fuel electoral volatility. *Electoral Studies*, 75, Article 102425. <https://doi.org/10.1016/j.electstud.2021.102425>

- Sarofah, R. (2023). Pengaruh pendidikan politik Gen Z dan Millenial terhadap upaya mewujudkan pemilu serentak tahun 2024 yang berintegritas. *Jurnal Ilmu Politik dan Pemerintahan*, 9(1), 70–79. <https://doi.org/10.37058/jipp.v9i1.7219>
- Saud, M., & Margono, H. (2021). Indonesia's rise in digital democracy and youth's political participation. *Journal of Information Technology & Politics*, 18(4), 443–454. <https://doi.org/10.1080/19331681.2021.1900019>
- Sutarna, I. T., Subandi, A. S., & Zitri, I. (2023). Pendidikan politik untuk pemilih pemula: Inisiatif untuk integritas pemilu. *Transformasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.31764/transformasi.v3i1.14723>
- Syamsurijal, S., Suhardi, I., & Mappeasse, M. Y. (2022). Efektivitas media elektronik komik digital untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10526–10535. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4076>
- Tamrin, U., RS, A. H., Arsyad, A. A. J., Umar, N., & Kurniawan, D. (2024). Analisis peranan pemilih pemula dan pentingnya teknologi digital untuk pemilihan umum 2024 di Indonesia (Studi kasus: Pemilih pemula SMA Negeri 20 Makassar). *Journal of Digital Literacy and Volunteering*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.57119/litdig.v2i2.89>
- Willeck, C., & Mendelberg, T. (2022). Education and political participation. *Annual Review of Political Science*, 25, 89–110. <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-051120-014235>
- Wiryono, S. (2023). *Survei: 54 persen remaja perempuan Indonesia tak percaya pemimpin politik*. Kompas.com. <https://nasional.kompas.com/read/2023/03/02/23465661/survei-54-persen-remaja-perempuan-indonesia-tak-percaya-pemimpin-politik>