

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran modern. Menurut Zen (2015, hlm. 1):

Pemanfaatan alat elektronika sebagai alat penunjang menjadi sangat penting mengingat efektivitas dan efisiensi yang dapat dicapai. Khusus untuk pengelolaan sekolah, saat ini pengelola sekolah memiliki ragam pilihan yang kaya dalam menggunakan alat elektronika, misalnya komputer, mulai dari aplikasi umum hingga aplikasi yang dibangun khusus untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan sebuah sekolah.

Kondisi empiris ini tidak terlepas dari eksistensi komputer dan internet yang semakin maju di dunia modern ini. Komputer pertama kali muncul di tahun 1970-an dan menjadi semakin berkembang dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Menurut Darmawan (2014, hlm. 17):

“Ketika suatu lembaga pendidikan sudah memahami dan siap mengucurkan dana pendampingan untuk kesuksesan penyelenggaraan pendidikan dan layanan pembelajaran maka setelah semuanya terbangun pada akhirnya akan muncul tuntutan praktis kepada warga belajar.”

Sebagaimana yang kita ketahui sampai sekarang masih banyak kendala dari pengaplikasian teknologi dalam pendidikan yang perlu untuk dituntaskan.

Dalam proses pemanfaatan elektronik bagi sebagian pengembang pembelajaran sangat *concern* melakukan berbagai inovasi. Menurut Darmawan (2014, hlm. 17) “Fenomena ini menunjukkan betapa pentingnya pengemasan pembelajaran agar bisa lebih menarik para peserta didik dan pendidik yang lain sehingga inovasi akan terus dilakukan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.”

Dengan demikian, bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan dalam kaitannya dengan pendidikan politik melalui pemilihan ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang dikemas dalam bentuk sistem teknologi yang *inovatif*. Gagasan inovatif akan turut serta membantu mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) yang dibutuhkan untuk menghadapi abad modern. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Oetomo & Priyogutomo:

‘Di mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur mendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peran serta peserta didik itu sendiri, beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi’ (Oetomo & Priyogutomo, dalam Darmawan, 2014, hlm. 61).

Sebagai upaya pembelajaran demokrasi kepada siswa, setiap sekolah menggelar pemilihan ketua OSIS. Mekanisme pemilihan ketua OSIS ini merupakan agenda tetap pengurus OSIS, dimana setiap siswa bergantian memberikan hak suaranya berdasarkan urutan kelas. Momen ini cukup menarik bahkan bisa dibilang unik. Pasalnya sistem yang digunakan dalam pemilihan ketua OSIS ini mengadopsi sistem yang lebih modern, tidak lagi dilakukan secara konvensional seperti yang sudah sering dilakukan sebelumnya di sekolah-sekolah maupun dalam ruang lingkup yang lebih luas yaitu pemilihan umum (pemilu) nasional. Misalnya, secara empiris Indonesia “Semenjak pasca kemerdekaan hingga tahun 2004 menyelenggarakan pemilu selama sembilan kali pemilihan umum, yaitu pemilu tahun 1955, 1971, 1977, 1982, 1987, 1992, 1997, 1999, dan 2004” (Budiardjo, 2008, hlm. 473). Kemudian juga terakhir pemilu pada tahun 2009 dan pemilu tahun 2014.

Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman pemilu yang pemungutan suaranya dilakukan secara manual kini mulai beralih menggunakan alternatif lain yaitu pemungutan suara dengan cara baru yang lebih modern yang disebut dengan *E-voting*. Menurut Eliasson & Zuquete (dalam Priyono & Dihan, 2010a, hlm. E56) ‘Penerapan *e-voting* juga memberikan sejumlah manfaat misalnya, transparansi, efisien, hemat waktu dan biaya, serta akuntabilitasnya terjamin.’ Terlepas dari sejumlah kendala yang dihadapi terkait dengan implementasi sistem *E-voting* dalam proses pelaksanaan pemilu tersebut. Namun, kendala tersebut tidak menjadikan sebuah hambatan yang berarti jika masyarakat secara menyeluruh dapat menerima sebuah inovasi (pembaharu) yang positif dalam lingkungan tatanan pemerintahan. Tentunya dengan melihat potensi Indonesia yang tidak luput dari pengaruh globalisasi akan kecanggihan teknologi dan informasi. Khususnya bagi para pemilih pemula, nampaknya pelaksanaan sistem *E-voting* bukan merupakan hal yang menyulitkan. Sebab, antusiasme

dalam menerima kemajuan teknologi didominasi oleh kaum pelajar yang *notabene* adalah mereka pemilih pemula.

Mengutip dari pendapat Magi & Buldas (dalam Priyono & Dihan, 2010 e, hlm. E57) *'Electronic voting (e-voting) is any voting method where the voter's intention is expressed or collected by electronic means. There are considered the following electronic voting ways.'* Maksudnya ialah *E-voting* sebagai sebuah metode pemungutan suara dimaksudkan agar suara pemilih dikumpulkan melalui media elektronik. Dengan kata lain, teknologi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pemilih dalam menggunakan hak suaranya tanpa mengesampingkan asas-asas pemilu, yaitu: langsung umum, bebas, rahasia, jujur dan adil.

Seperti halnya pendidikan kewarganegaraan yang juga menjadi wadah untuk memberikan wawasan politik terutama bagi mereka yang masih mengenyam bangku pendidikan. Dengan harapan generasi muda dapat memiliki sikap partisipatoris terhadap setiap kebijakan yang dikeluarkan pemerintah. Sebagaimana dijelaskan dalam penjelasan pasal 37 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu "Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air." Lebih jauh lagi Winataputra (2001, hlm. 317-318) mengungkapkan bahwa:

Pendidikan kewarganegaraan dalam paradigma baru mengusung tujuan utama mengembangkan *civic competence* yakni *civic knowledge* (pengetahuan dan wawasan kewarganegaraan), *civic disposition* (nilai. Komitmen, dan sikap kewarganegaraan) dan *civic skill* (perangkat kecakapan intelektual, sosial dan personal kewarganegaraan) yang seyogyanya dikuasai oleh setiap individu warga negara.

Ketiga kompetensi tersebut sangat penting dimiliki oleh setiap individu untuk dapat mengembangkan sikap partisipatoris siswa sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Khususnya bagi usia pemilih pemula, keterampilan partisipatori (*participatory skill*) penting dimiliki agar para pemilih dapat lebih bijak menggunakan hak pilihnya dalam pemilu. Adapun keterampilan partisipatori itu sangat erat kaitannya dengan proses partisipasi dalam pembuatan suatu kebijakan. Sebagaimana yang penulis kutip dari pendapatnya Suryadi (2009, hlm. 174) yaitu "Pembentukan kompetensi partisipasi sangat penting sebagai dasar keterlibatan individu dalam perumusan agenda dan pembuatan kebijakan publik."

Sehubungan dengan itu, pengalaman siswa dalam mengembangkan keterampilan berpartisipasi sangat penting untuk dibangun sejak masa persekolahan. Siswa sebagai generasi penerus yang akan melanjutkan kehidupan bermasyarakat dimasa mendatang hendaknya dipersiapkan untuk mengembangkan pengertian tentang pentingnya peran serta aktif warga negara. Keterampilan berpartisipasi yang dikembangkan pada masa persekolahan sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya salah satunya yakni melalui kegiatan OSIS. Organisasi resmi di sekolah ini merupakan wahana yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat siswa sesuai dengan kondisi sekolah.

Selanjutnya, melalui kegiatan pemilihan ketua OSIS siswa mendapatkan keterampilan berpartisipasi yang menjadi modal untuk terjun di kehidupan masyarakat. Dengan demikian, melalui kegiatan ini keterampilan berpartisipasi siswa dapat dikembangkan dan dapat membentuk karakter siswa.

Ditetapkannya OSIS di sekolah sebagai bentuk perhatian dan usaha pemerintah dalam membina siswa secara nasional. Disebutkan dalam anggaran dasar OSIS bab II pasal 5 bahwa OSIS bertujuan :

Mempersiapkan siswa sebagai kader penerus cita-cita perjuangan pembangunan bangsa guna meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani, memantapkan kepribadian dan kemandirian serta mempertebal rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sekolah sebagai miniatur kehidupan diharapkan mampu menjadi solutif atas relitas kehidupan yang terkadang amat mengerikan saat ini. Bahwa sekolah bukan saja tempat mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga mengembangkan aspek lainnya. Seperti dikemukakan oleh Suwarno (1992, hlm. 71) yang menjelaskan bahwa sekolah mempunyai fungsi:

“Mengembangkan kecerdasan pikiran dan memberikan pengetahuan, memberikan cara-cara menyesuaikan diri dengan lingkungannya, memelihara dan mewariskan kebudayaan kepada peserta didiknya, dan menyiapkan peserta didik untuk terjun ke masyarakat dari kehidupan rumahnya.”

Dari pendapat tersebut terlihat jelas bahwa sekolah hendaknya mampu membina peserta didik dalam setiap aspek kehidupan yaitu afeksi siswa,

kepribadian, dan perilaku sosial. Sebagai contohnya adalah dengan membina keterampilan berpartisipasi siswa. Tentu saja untuk dapat memainkan peran ini, sekolah harus memiliki kapasitas yang mumpuni dari semua komponen yang dimilikinya. Artinya sumber daya manusia di sekolah, fasilitas yang dimiliki oleh sekolah serta sistem kerja yang menyelenggarakan seluruh komponen di sekolah juga harus baik.

Lebih lanjut penulis merasa tertarik dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahman, I. dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pengembangan Kemelekwanan Warga Negara dan Keterampilan Partisipatori Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Partisipasi Politik Siswa” bahwa:

Keterampilan partisipatori ini bukan hanya sekedar kemampuan seseorang untuk dapat mempengaruhi pemerintah dalam mengambil kebijakan saja, melainkan seorang warga negara harus mampu memahami situasi dan kondisi dimana ia tinggal, berinteraksi dan beradaptasi dengan masyarakat sekitar serta dapat berpartisipasi dengan masyarakat sekitar serta dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat (Rahman, I., 2012, hlm. 32).

Kemudian yang paling penting dalam partisipasi adalah bahwa ia memotifasi orang-orang untuk memberikan kontribusi. Ini berarti pula bahwa partisipasi mendorong siswa untuk menerima tanggung jawab dalam aktivitas kelompok. Ini juga merupakan proses sosial yang melaluinya orang-orang menjadi terlibat sendiri dalam organisasi dan mau mewujudkan keberhasilannya. Hal inilah yang diharapkan selanjutnya dapat dirasakan dan dilihat perkembangan hasilnya setelah beberapa tahun belakangan ini di Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Muttaqin Tasikmalaya menggunakan sistem *E-Voting* dalam pemilihan kepemimpinan.

Untuk dapat lebih memahami secara mendalam mengenai keterkaitan antara sistem *E-Voting* dengan peningkatan *civic participatory skill* siswa maka penulis melaksanakan studi pendahuluan terlebih dahulu pada tanggal 20 Mei 2015 bertempat di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya. Berdasarkan hasil penelitian sementara dapat diketahui bahwa disana sudah terselenggara kegiatan untuk membelajarkan siswa menggunakan hak pilihnya secara inovatif melalui pemilihan ketua OSIS menggunakan sistem *E-Voting*. Selain itu, penyelenggaraan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS yang dilaksanakan di SMA Al-

Muttaqin sejauh ini mendapatkan respon yang positif dari para siswa. Terlepas dari hal itu kita perlu mengkaji sistem tersebut dari beberapa aspek, dengan kata lain perlu dilakukan penelitian secara lebih mendalam khususnya dari segi peranannya.

Namun, menurut penuturan Bapak Aep sebagai Wakil Kepala Sekolah (Wakasek) bagian kesiswaan. SMA Al-Muttaqin memilih untuk menggunakan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS dikarenakan beberapa faktor, yakni *pertama*, sebagai salah bentuk inovasi sekolah dalam memanfaatkan teknologi dan informasi yang tersedia. *Kedua*, dari segi efisiensi biaya yang dikeluarkan untuk mengadakan pemilihan ketua OSIS tidak terlalu banyak. *Ketiga*, sebagai salah satu wujud dari pengimplementasian pembelajaran di kelas. *Keempat*, terkait dengan keefektifan waktu yang disediakan untuk menghitung suara dalam pemilihan ketua OSIS.

Untuk mewujudkan hal itu alangkah baiknya jika seluruh komponen pendidikan dapat secara terintegrasi menyediakan fasilitas yang memadai dalam mengembangkan keterampilan partisipasi siswa. Dalam artian, tidak hanya di ajarkan didalam kelas saja tetapi dapat secara praktis terimplementasi di luar kelas. Seperti halnya yang sudah diselenggarakan oleh SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya.

Atas dasar hal tersebut maka dalam penelitian ini penulis lebih menitikberatkan pada pembahasan mengenai pemilihan ketua OSIS dengan sistem *E-voting* yang dilaksanakan di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya. Apakah dengan sistem pemilihan tersebut akan berdampak positif terhadap peningkatan *civic participatory skill* siswa atau justru malah sebaliknya.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dalam penulisan skripsi ini dengan judul PERANAN SISTEM *E-VOTING* DALAM PEMILIHAN KETUA OSIS UNTUK MENGEMBANGKAN *CIVIC PARTICIPATORY SKILL* SISWA (Studi Deskriptif di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya).

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Umum

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diungkapkan, maka penulis merumuskan masalah umum, yaitu Bagaimana peranan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana proses penerapan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya?
- b. Kendala apa yang dihadapi dari diterapkannya sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya?
- c. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala dari diterapkannya sistem *E-Voting* untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya?
- d. Bagaimana respon siswa terhadap diterapkannya sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk mengembangkan *civic participatory skill* di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai peranan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya.

2. Tujuan Khusus

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah memperoleh informasi sebagai bahan penelitian mengenai hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengetahui gambaran proses diterapkannya sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya.
- b. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam menerapkan sistem *E-Voting* untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya.

- c. Mengidentifikasi upaya-upaya yang dilakukan dalam menghadapi kendala diterapkannya sistem *E-Voting* untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya.
- d. Mengetahui respon siswa dari diterapkannya sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk mengembangkan *civic participatory skill* siswa di SMA Al-Muttaqin Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai suatu karya ilmiah hasil penelitian ini diharapkan:

- a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran berkaitan dengan peranan sistem *E-Voting* yang diterapkan di sekolah.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran atau bahan kajian secara umum bagaimana mendorong *civic participatory skill* siswa melalui kegiatan pemilihan ketua OSIS menggunakan sistem *E-Voting*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat atau signifikansi dari segi praktis (memberikan gambaran bahwa hasil penelitian dapat memberikan alternatif sudut pandang atau solusi dalam memecahkan masalah spesifik tertentu). Manfaat secara praktis dapat diperoleh baik oleh penulis maupun pembaca dan juga bagi banyak pihak terlebih pada bidang pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya:

- a. Bagi guru
 - 1) Dapat menjadi sumber pembelajaran bahwa dengan berpartisipasi dalam pemilihan ketua OSIS merupakan salah satu perwujudan demokrasi.
 - 2) Dapat menjadi barometer dalam mengembangkan pembelajaran yang *inovatif* berbasis teknologi.
- b. Bagi Siswa
 - 1) Dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pemilihan ketua OSIS dalam rangka mengembangkan *civic participatory skill* siswa di lingkungan sekolah.

- 2) Menjadi warganegara muda yang sadar akan hak konstitusinya sehingga kedepannya tidak hanya dapat berpartisipasi aktif tetapi juga cerdas untuk mengkritisi kebijakan yang dibuat pemerintah.
- c. Bagi peneliti lain
- 1) Sebagai bahan masukan bagi penelitian selanjutnya.
 - 2) Menjadi sumber literatur ilmiah terkait permasalahan yang penulis teliti.
- d. Bagi sekolah
- 1) Dapat termotivasi untuk mengoptimalkan penggunaan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS agar mendapatkan sisi manfaat dari kemajuan teknologi.
 - 2) Mampu mengembangkan sistem *E-Voting* menjadi sistem yang lebih bermutu.