

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pesatnya arus globalisasi membawa perubahan yang sangat luas terhadap berbagai bidang kehidupan seperti bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, dan tidak terkecuali bidang pendidikan. Proses ini pada akhirnya melahirkan sebuah era disrupsi di mana adanya perubahan secara cepat dalam aspek pelayanan barang/jasa yang memudahkan pekerjaan atau urusan umat manusia sehingga memungkinkan manusia bisa mengerjakan suatu pekerjaan tersebut secara efektif dan efisien dari biasanya. Fuady (2002, hlm.55) mengungkapkan bahwa memasuki abad ke-21, ada suatu kecenderungan yang dihadapi semua bangsa dan negara di dunia, yakni akselerasi teknologi di bidang komunikasi dan informasi.

Secara umum, era disruptif ini ditandai dengan munculnya digitalisasi (sistem digital) sebagai bagian dari modifikasi sistem manual yang ada pada era sebelumnya. Saat ini, sistem digital berkembang pesat di tengah-tengah kehidupan masyarakat yang menunjang berbagai aktivitas manusia misalnya sistem digital pada transportasi, pelayanan kesehatan, makanan/minuman, serta Pendidikan yang tidak luput dari pusaran perubahan zaman tersebut.

Kondisi tersebut memberikan konsekuensi logis bahwa setiap negara pada umumnya dan setiap orang khususnya tidak bisa melepaskan diri dari derasnya arus globalisasi yang terus berputar secara terus-menerus. Usaha menghindar dari perkembangan globalisasi atau variabel dampak yang disebabkan olehnya secara tidak langsung telah menutup diri sebagai warga negara dunia (*global citizenship*) karena pada hakikatnya globalisasi melibatkan antarnegara untuk saling berinteraksi serta bekerjasama satu sama lain. Perkembangan sistem teknologi informasi yang ada di tanah air tidak dapat dilepaskan dari sistem global. Seakan-akan Indonesia saat ini merupakan bagian dari apa yang disebut oleh McLuhan (Ien Ang, 1994) disebut sebagai desa global. Tidak ada lagi tempat di tanah air yang terisolasi karena semuanya telah dihubungkan dengan jaringan komunikasi global,

di mana komunikasi itu tidak saja menembus batas-batas wilayah tetapi juga budaya bahkan menipiskan batas personal (Nugroho, 2003). Generasi muda merupakan generasi yang paling adaptif terhadap perkembangan zaman di era globalisasi ini. Secara umum, mereka termasuk golongan yang mampu mengoperasikan teknologi digital dengan baik dibandingkan dengan generasi-generasi yang lebih berusia di atasnya. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh hasil penelitian Dalyono (2010) bahwa generasi muda menempati posisi teratas sebagai pengguna Teknologi Informasi (TI) dengan persentase sebanyak 71,5 %. Generasi muda memiliki sifat yang fleksibel dalam arti mampu mengikuti perkembangan zaman dengan baik dibandingkan dengan generasi lainnya. Kemampuan fleksibel tersebut menyebabkan mereka tidak tertinggal dalam hal penggunaan teknologi digital di era modern ini sehingga kelompok ini wajar disebut sebagai kategori modern adaptif.

Selanjutnya, hasil penelitian Dalyono mengenai jumlah penggunaan teknologi digital berdasarkan usia diperkuat oleh hasil survey Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) melalui Siaran Pers Nomor 53/Hm/Kominfo/02/2018 Tanggal Februari 2018 Tentang Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo akan Terus Lakukan Percepatan Pembangunan *Broadband* bahwa “Untuk komposisi berdasarkan usia, angka terbesar ditunjukkan oleh masyarakat berumur 19 - 34, yakni sebesar 49,52 persen. Namun untuk penetrasi terbesar berada pada umur 13-18, yakni sebesar 75,50 persen”.

Generasi muda dalam konteks ini lebih dimaksudkan kepada pemuda karena keduanya masih memiliki substansi yang sama. Secara definitif, Undang-undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan menguraikan bahwa “pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun”. Hal ini menggarisbawahi bahwa generasi muda/pemuda memiliki batasan dalam segi usia yaitu rentang antara 16 sampai dengan usia 30 tahun sehingga seseorang yang masih berusia di bawah 16 tahun atau lebih dari 30 tahun tidak lagi dapat diklasifikasikan sebagai seorang pemuda.

Uraian tentang generasi muda sebagaimana termaktub dalam Undang-undang Nomor 40 Tahun 2009 diperkuat oleh pendapat Zainuddin Muda Z. (2016, hlm.33) bahwa “Generasi muda secara luas dapat dikategorikan sebagai mereka yang berada pada periode transisi dari tahap ketergantungan di masa kanak-kanak ke tahap kemandirian di masa dewasa”. Pendapat ini memiliki makna bahwasannya generasi muda merupakan usia di masa peralihan dari masa kanak-kanan menuju masa kedewasaan.

Dengan demikian, jelas kiranya bahwa generasi muda menunjukkan masa-masa transisi dari seseorang yang akan mengakhiri masa kanak-kanaknya dan akan memasuki fase usia dewasa. Jika dikaitkan dengan proses global yang semakin berkembang pesat ini. yang paling menonjol dari generasi ialah kemampuan mereka beradaptasi dengan baik dengan terampil terhadap perkembangan teknologi dan informasi sehingga memudahkan mereka dalam memahami berbagai perubahan yang terjadi.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah seseorang yang sedang menempuh jalur pendidikan formal di jenjang pendidikan menengah. Mereka merupakan salah satu golongan yang masuk ke dalam kategori pemuda karena pada masa ini usia mereka berada pada 15-17 tahun sehingga hal ini mengindikasikan bahwa seorang siswa SMK merupakan pemuda yang sekaligus paham terhadap internet atau sering disebut *the net-generation* atau “*N-Gen*”. Lebih lanjut, Tilaar (2001, hlm. 110) mengungkapkan bahwa “The net-generation atau generasi internet adalah generasi baru yang muncul pada dua dekade terakhir abad 20. Generasi ini hidup dengan dunia digital atau komputer, hidup di dalam Samudra informasi yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja”. Setiap generasi memiliki masanya masing-masing. Generasi internet merupakan generasi yang lahir pada abad 20 dengan tersedianya layanan informasi yang luas. Selanjutnya, Prensky (2001) menyampaikan bahwa terdapat dua generasi yaitu digital natives dan digital immigrants. Digital natives merupakan generasi yang lahir pada era digital, sedangkan digital immigrants adalah generasi yang lahir sebelum era digital tetapi kemudian tertarik, lalu mengadopsi hal baru dari teknologi tersebut (dalam Mardina, -).

Penjelasan Prensky mengindikasikan bahwa generasi digital yang ia sebutkan merupakan generasi muda yang saat ini ada. Mereka hidup dan berkembang di era teknologi digital yang sedang berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi digital tersebut bisa berupa komputer, telepon genggam, kamera video, pemutar musik, dan lain sebagainya. Semua perangkat tersebut dapat mempermudah pekerjaan mereka dengan efektif dan efisien dengan teknologi yang lebih mutakhir sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Siswa memiliki potensi yang sangat banyak untuk mengembangkan diri secara lebih jauh. Pada usia ini, perkembangan mereka sangat cepat sehingga memungkinkan mereka memiliki kecenderungan sifat-sifat yang baik seperti semangat yang tinggi, responsif, inovatif, dan kreatif. Sifat-sifat yang dimiliki ini perlu dikembangkan secara baik pula agar mereka tidak kehilangan segala potensi yang tersebut.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggungjawab yang besar dalam mengelola peserta didik (siswa). Sekolah bukan sekedar sebagai tempat untuk transfer ilmu pengetahuan dari seorang guru kepada siswa. Lebih dari itu, sekolah sudah semestinya menjadi wadah siswa dalam membina sikap tanggung jawab, dan menstimulus mereka untuk berpartisipasi agar mereka memiliki kesadaran diri untuk ikut terlibat secara langsung dalam menentukan sejumlah keputusan yang ada di lingkungan sekolah sehingga sekolah menjadi ruang demokratis bagi siswa.

Warga negara dalam suatu negara demokratis menempatkan warga negaranya sebagai subyek yang hidup. Artinya, setiap warga negara di samping memiliki kewajiban terhadap negaranya untuk melaksanakan aturan-aturan serta keputusan negara ia juga memiliki hak-hak yang harus dijamin oleh negaranya sehingga secara bersamaan warga negara memiliki hak dan kewajiban dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara secara seimbang. Berbeda halnya dalam suatu negara yang tidak menganut azas demokrasi, negara memiliki dominasi yang tinggi dalam mengatur warga negaranya sehingga hak-hak mereka pun terabaikan.

Penjelasan tersebut di atas, sejalan dengan pendapat Alfian (2001, hlm. 223) bahwa “Demokrasi mengelola kepentingan orang banyak, lewat mekanisme yang disepakati bersama dengan selalu mengedepankan prinsip *chek and balance*”.

Berdasarkan hal tersebut, secara tegas demokrasi mengakomodasi setiap kepentingan warga negaranya dalam pemerintahan sebagai bentuk pengakuan negara terhadap warga negaranya untuk mewisadahi kepentingan-kepentingan tersebut, mengingat dalam hal ini negara sadar bahwa setiap warga negara memiliki kepentingan yang berbeda-beda. Kepentingan tersebut selanjutnya diproses melalui aturan main yang berlaku untuk kemudian disepakati secara bersama-sama.

Japasi (2010, hlm.143) Dasar demokrasi atau demokrasi Pancasila yaitu: kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dan dalam permusyawaratan perwakilan, karena itu dibangun Lembaga-lembaga permusyawaratan rakyat dan perwakilan rakyat, di mana diwujudkan persatuan rakyat untuk menciptakan masyarakat yang bahagia dalam arti materil dan spiritual.

Partisipasi warga negara dalam hal negara demokrasi menjadi bagian yang sangat penting dari proses berdemokrasi, keduanya seolah menjadi dua mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Demokrasi ditandai dengan adanya pergantian pemimpin secara berkala untuk masa jabatan selama periode tertentu, dan partisipasi warga negara diperlukan untuk ikut serta dalam memilih dan dipilih sebagai pemimpin. Lebih dari itu, keberadaan warga negara penting dilibatkan untuk ambil bagian dalam menentukan suatu keputusan negaranya karena tingkat partisipasi warga negara merupakan aspek yang paling penting dalam suatu negara yang demokratis. Budiardjo (2008, hlm. 369) menjelaskan bahwa “di negara-negara demokrasi umumnya dianggap bahwa lebih banyak pasrtisipasi masyarakat, lebih baik. Dalam alam pikiran ini tingginya tingkat partisipasi menunjukkan bahwa warga mengikuti dan memahami masalah politik dan ingin melibatkan diri dalam kegiatan-kegiatan itu”. Oleh sebab itu, partisipasi warga negara dalam suatu negara yang demokratis menunjukkan adanya dorongan secara sadar dari masing-masing warga negara serta menunjukkan adanya pemenuhan hak-hak individu oleh negara khususnya dalam aspek politik.

Pentingnya suatu keterampilan partisipasi dalam negara demokratis telah digambarkan oleh Aristoteles dalam bukunya *Politics* (dalam Branson, dkk., 1999, hlm. 4) bahwa “Jika kebebasan dan kesamaan sebagaimana menurut sebageian pendapat orang dapat diperoleh terutama dalam demokrasi, maka kebebasan dan kesamaan itu akan dapat dicapai apabila semua orang tanpa kecuali ikut ambil

bagian sepenuhnya dalam pemerintahan”. Pendapat tersebut mengindikasikan bahwa hal-hal yang dicita-citakan dalam negara dengan sistem demokrasi dapat terwujud dengan baik apabila setiap warga negara dapat berpartisipasi dalam pemerintahannya. Sedangkan ketrampilan partisipasi meliputi: berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi. Interaksi merupakan identitas manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri melainkan memiliki ketergantungan dengan manusia lainnya sehingga adanya interaksi ini warga negara bisa saling membantu, ikut terlibat untuk melakukan aktivitas dengan yang lainnya. Sementara itu, memantau bisa diartikan sebagai proses untuk mengawasi berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan berdemokrasi seperti halnya mengawasi kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan pemerintah. Selanjutnya, mempengaruhi merupakan keterampilan yang paling tinggi dalam konteks kehidupan berdemokrasi karena warga negara secara langsung ikut andil dalam menentukan arah kebijakan pemerintah.

Selanjutnya, negara dengan sistem demokrasi yang dijalankan dengan baik didasari dengan adanya partisipasi politik aktif dari warga negaranya untuk terlibat dalam berbagai hal sebagaimana dikemukakan oleh Samuel Huntington dan Joan M. Nelson dalam (Komalasari & Syaifullah, 2009, hlm. 87) partisipasi politik dapat terwujud dalam berbagai bentuk seperti kegiatan pemilihan umum, *lobbying*, kegiatan organisasi, mencari koneksi (*contacting*), tindakan kekerasan (*violence*). Sistem demokrasi memosisikan rakyat sebagai pemegang kekuasaan tertinggi dalam suatu pemerintahan. Hal ini memberikan konsekuensi terhadap keharusan adanya pergantian seorang pemimpin dalam pemerintahan agar pemerintahan dapat berjalan secara seimbang, dan tidak ada kekuasaan yang dijalankan secara absolut sehingga kedaulatan negara benar-benar dipegang oleh rakyat untuk kepentingan rakyat itu sendiri. Hal tersebut sebagaimana ungkapan populer dari Abraham Lincoln dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Sitepu (2012, hlm. 177) Pemilihan umum (*general election*) diakui secara global, sebagai sebuah arena untuk membentuk demokrasi perwakilan serta menggelar pergantian pemerintahan secara berkala.

Jelas kiranya bahwa demokrasi dapat dimaknai sebagai sebuah rotasi kekuasaan yang dipegang oleh seseorang ke orang lain melalui jalan demokratisasi

yakni pemilihan di mana setiap warga negara memiliki hak untuk terlibat dalam menentukan pemerintah dengan cara menyalurkan hak pilihnya dalam pemilihan. Proses ini sebagai bentuk perlindungan terhadap hak-hak warga negara secara politis untuk ambil bagian dalam pemerintahan.

Implementasi demokratisasi bisa dilihat dari sudut pandang luas sekaligus sempit. Sudut pandang luas berarti aplikasi nilai-nilai demokrasi dilaksanakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari yaitu di dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sementara itu, secara sempit pelaksanaan demokrasi bisa diterapkan dalam ruang lingkup yang lebih kecil atau sempit yaitu di sekolah sebagai tempat belajar dalam menegakkan kedaulatan rakyat. Pickles (1991, hlm. 33) mengungkapkan bahwa “doktrin terhadap kedaulatan rakyat yang menentukan kekuasaan terakhir kepada rakyat, yang bersifat langsung seperti yang terdapat di canton-canton di Switzerland ataupun secara tidak langsung melalui perwakilan yang sah seperti yang terdapat dalam sistem demokrasi merupakan suatu konsep yang secara teoritis dianggap sangat memuaskan”.

Penerapan nilai-nilai demokratis di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui pemilihan ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). Pemilihan ketua osis merupakan hajat demokrasi siswa di sekolah sekaligus kedudukannya sebagai Warga Negara Indonesia (WNI). Secara tidak langsung, siswa telah terlibat dalam proses pemilihan umum dengan cara memberikan hak pilih (politiknya) hanya saja dalam hal ini skala pemilihan masih kecil dalam lingkungan sekolah.

Namun demikian, praktik penyelenggaraan pemilihan umum di Negara Indonesia masih menggunakan sistem manual mulai dari saat pemilihan berlangsung, pengumpulan kertas suara dari berbagai Tempat Pemungutan Suara (TPS), proses penghitungan suara sampai dengan perolehan suara tersebut dihasilkan. Sistem yang digunakan bisa disebut sangat menghabiskan waktu, tenaga, serta biaya. Bagaimana tidak, setiap tahap dalam pemilihan umum dengan sistem manual membutuhkan waktu yang cukup panjang. Setiap pemilih diharuskan memilih dengan cara mencoblos calon yang hendak dipilihnya dalam selembar kertas yang ukurannya disesuaikan dengan jumlah calon. Semakin banyak

pasangan calon dalam pemilihan maka semakin besar juga ukuran kertas yang dibutuhkan dalam pemilihan tersebut.

Selain itu, pengumpulan kertas suara dalam pemilu bisa dibilang cukup rumit karena kertas suara yang telah masuk ke dalam kotak suara harus dikeluarkan lagi untuk kemudian dihitung perolehan suaranya agar diketahui hasil akhir suara yang diperoleh masing-masing pasangan calon. Proses sampai kepada tahap penghitungan suara ini membutuhkan waktu serta ongkos yang tidak sedikit, belum lagi untuk membayar setiap orang saksi di dalam TPS. Purwanti (2015, hlm. 27) mengungkapkan bahwa “Aplikasi e-voting yang dibangun mengurangi permasalahan proses pencetakan suara karena suara yang didapat dalam bentuk data yang langsung bisa diberikan pada saat pemungutan suara”.

Kekurangan lainnya dari sistem pemilihan umum secara manual ialah setiap orang memiliki peluang hanya untuk memilih di suatu daerah tertentu saja. Berdasarkan lokasi dalam Kartu Tanda Penduduk (KTP)nya. Kondisi seperti ini memungkinkan bagi setiap orang yang berada di luar tempat sesuai dengan KTPnya enggan untuk pulang dulu hanya sekedar untuk melakukan pemilihan umum saja. Hal ini tentu jika terbilang dalam jumlah yang sangat banyak secara langsung menyumbang angka golput memilih.

Padahal, dalam perkembangan IPTEK saat ini seharusnya teknologi digital dapat diadaptasi sebagai alternatif guna meningkatkan partisipasi warga negara. Ketersediaan ruang publik yang memadai menurut Nugroho memungkinkan akan semakin memperluas sekaligus mempermudah warga negara untuk terlibat dalam proses demokrasi apalagi jika sarana informasi tersebut dapat terjamah oleh setiap warga negara (Nugroho, 2003). Artinya, warga negara perlu difasilitasi dengan sebuah media yang mutakhir salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan teknologi digital/teknologi informasi.

Hal serupa juga perlu diperhatikan terhadap proses demokrasi siswa khususnya di dalam lingkungan sekolah. Bagaimana pun juga sekolah menjadi tempat terpenting untuk berlangsungnya proses demokrasi, mulai dari sekolahlah anak mulai bersosialisasi, mengenal banyak teman bekerjasama, dan bertanggung jawab selain dari lingkungan keluarga yang lebih terbatas. Dick dalam tulisannya (2014) mengungkapkan hasil riset di Jerman menunjukkan bahwa “minat politik



terutama muncul dan berkembang selama masa sekolah. Pengaruh lingkungan sekolah jauh lebih kuat daripada pengaruh keluarga atau teman”. Sekolah menjadi posisi yang strategis dalam mengembangkan demokratisasi khususnya bidang politik karena pada masa-masa ini anak minat politik muncul dan berkembang.

Sementara itu, berkaitan dengan realisasi Pendidikan sosial dan politik di sekolah disampaikan oleh Ruschke (dalam Dick, 2014) bahwa “sayangnya, pendidikan sosial dan politik justru makin tidak penting di banyak sekolah. Padahal minat untuk partisipasi politik harus dibangkitkan sejak usia muda”. Perhatian terhadap Pendidikan politik terhadap siswa di sekolah masih minim perhatian sehingga tidak heran politik menjadi sesuatu yang tabu untuk diperbincangkan apa lagi oleh kaum muda khususnya siswa di sekolah sehingga mereka pun merasa tidak memiliki peran yang dignifikan saat harus berpartisipasi dalam pemilihan umum di tingkat sekolah yakni pemilihan ketua osis. Berkaitan dengan hal ini Mulgan (1995, hlm. 29) menjelaskan bahwa “Jika sekarang ada suatu permulaan era dan etos anti-politik, ini berbentuk paling tidak sebagian karena tuntutan-tuntutan politik dan berbagai bentuk kehidupan yang dihuninya terbatas dan rusak, dan kerana filsafat politiknya yang dominan mengandung di dalamnya suatu etika anti-politik”. Selanjutnya, berkaitan dengan Pendidikan politik secara lugas disampaikan oleh Affandi (2011, hlm. 101) bahwa “kegiatan ini diarahkan sebagai media pengembang bakat, kepribadian dan kemandirian, sehingga mampu berprakarsa sebagai pribadi mandiri yang pada gilirannya mampu menampilkan keunggulannya di tengah masyarakat, khususnya sebagai agen pembaharu dan mobilisator pembangunan. Pola ini perlu didukung oleh media yang andal, baik media formal (seperti sekolah) maupun informal (kursus atau pelatihan)”.

Siswa yang berperan aktif dalam pemilihan Ketua OSIS merupakan perwujudan dari *civic participation* (partisipasi warga negara), yakni suatu sifat yang harus dimiliki setiap warga negara untuk mendukung efektivitas partisipasi politik, berfungsinya sistem politik yang sehat, berkembangnya martabat dan harga diri dan kepentingan umum karena pada dasarnya tujuan PKn pada dasarnya adalah terwujudnya partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk

berpartisipasi secara aktif dengan kedudukannya sebagai warga negara. Selanjutnya, proses tersebut akan lebih mudah dilakukan saat ada media perantara bagi siswa untuk menyalurkan partisipasi mereka. Mengingat, sifat mereka yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Pranggono (2001, hlm. 5) “dengan akses terbuka ke dunia informasi, murid bisa melampaui guru yang masih terpaku pada pola belajar masa lampau”. Artinya, seorang siswa memiliki peluang yang lebih dalam mengelola teknologi informasi dengan kemampuannya yang luwes terhadap perkembangan zaman.

Pendapat pranggono tersebut diperkuat oleh penelitian terdahulu dalam jurnal Adhi dan Harjono (2014, hlm. 85) tentang Rancang Bangun Sistem Informasi E-Voting Berbasis SMS (Developing E-Voting Information System SMS Based) bahwa “Salah satu kegiatan yang belum tersentuh teknologi yaitu proses pemilihan Ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), di sekolah-sekolah semua prosesnya kebanyakan masih dilakukan secara manual, hal ini dirasa kurang efektif dengan berkembangnya teknologi sekarang ini”. Pemilihan ketua osis secara konvensional saat ini dirasa kurang relevan dan efektif diterapkan di tengah-tengah revolusi industri 4.0 serta berkembang pesatnya era digital sehingga sudah semestinya perkembangan teknologi ini bisa diaplikasikan dalam pemilihan ketua osis agar siswa mampu berperan aktif dan berpartisipasi secara baik dalam menyalurkan hak pilihnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, Peneliti ingin mengetahui peranan metode *e-voting* sebagai media partisipasi politik dalam pemilihan Ketua OSIS terhadap peningkatan *civic participation* siswa khususnya sebagai pemilih pemula. Untuk mengetahui seberapa besar peranan tersebut, Peneliti mengangkat judul penelitian “**Metode *E-voting* sebagai Media Partisipasi Politik dalam Meningkatkan *Civic Participation* Siswa di Era Digital**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut. *Kesatu*, *civic participation*, partisipasi politik siswa khususnya di sekolah masih perlu dibangun. *Kedua*, media

yang digunakan dalam pemilihan ketua osis pada umumnya masih bersifat konvensional dengan sejumlah kelemahan baik dari aspek materi, efektivitas dan efisiensi, serta kemampuan untuk menarik minat generasi muda di era digital. *Ketiga*, rendahnya minat siswa untuk menyalurkan hak pilih salah satunya karena media yang digunakan belum bisa mengadaptasi terhadap perkembangan zaman.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat *gap* antara realitas dengan idealitas. Pesatnya perkembangan IPTEKS nyatanya belum bisa dimanfaatkan dengan baik dalam pemilihan ketua osis di sekolah untuk meningkatkan *civic participation* mereka khususnya dalam aspek partisipasi politik menyalurka hak pilihnya. Dengan demikian, , maka dapat dirumuskan *problem statement* penelitian yaitu “Bagaimana Peran Metode *E-voting* sebagai Media Partisipasi Politik dalam Meningkatkan *Civic Participation* Siswa di Era Digital?”.

Rumusan masalah tersebut akan diuraikan melalui beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital?
2. Bagaimana pola pelaksanaan metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital?
3. Apa saja materi yang tepat digunakan pada metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital?
4. Bagaimana kontribusi metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital?
5. Bagaimana evaluasi pelaksanaan metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui Metode *E-voting* sebagai Media Partisipasi Politik dalam Meningkatkan *Civic Participation* Siswa di Era Digital

### 1.3.2 Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perencanaan metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital
2. Mengetahui pola pelaksanaan metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital
3. Mengetahui materi yang tepat digunakan pada metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital
4. Mengetahui kontribusi metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital
5. Mengetahui evaluasi pelaksanaan metode *e-votting* sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital?

## 1.4 Manfaat penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan untuk memperluas pengetahuan khususnya Metode *E-voting* sebagai Media Partisipasi Politik dalam Meningkatkan *Civic Participation* Siswa di Era Digital.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

- a. Dapat meningkatkan kesadaran siswa untuk terlibat dalam sebuah organisasi siswa serta melaksanakan partisipasi politik khususnya di sekolah sebagai upaya meningkatkan *civic participation* siswa.
- b. Dapat memberikan beberapa masukan kepada OSIS untuk mengevaluasi setiap pelaksanaan metode *e-voting* secara berkesinambungan agar metode

- e-voting ini bisa terus dikembangkan dengan baik sebagai sarana partisipasi politik siswa dalam pemilihan ketua OSIS di sekolah
- c. Dapat memberikan saran kepada pihak sekolah agar memperluas akses internet guna mempeluas jangkauan anak untuk meningkatkan partisipasi politik serta meningkatkan *civic participation* siswa di era digital ini
  - d. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada pihak KPU untuk mempertimbangkan metode *e-votting* sebagai alternatif dalam melaksanakan pemilihan umum yang efektif, efesien, dan mutakhir serta menjadi saranan dalam meningkatkan partisipasi politik sekaligus meningkatkan *civic participation*

## 2.2 Sistematika Organisasi Tesis

Sistematika penulisan tesis ini berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian demi bagian dalam tesis. Tesis ini terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan bagian awal dari tesis yang berisi lima bagian, yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan tesis.

Bab II berisikan kajian pustaka. Kajian pustaka berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Kajian pustaka berisi mengenai metode *e-voting*, partisipasi politik dan pemberdayaan, metode, tinjauan umum tentang *civic participation*, tinjauan umum tentang siswa dan tinjauan umum tentang era digital.

Bab III berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan komponen lainnya, seperti desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan bab yang memaparkan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua hal utama, yakni deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu simpulan dan rekomendasi.