

BAB V

PENUTUP

Pada bab V ini peneliti sajikan simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang berjudul “Metode E-voting sebagai Media Partisipasi Politik Siswa dalam Meningkatkan *Civic Participation* Siswa di Era Digital”. Simpulan berupa uraian singkat hasil dari analisis dan pengolahan data yang peneliti temukan selama melakukan penelitian. Selanjutnya, peneliti uraikan implikasi dalam aspek teoritis, manajerial, dan metode. Implikasi teoritis, sejauh mana penelitian ini memberikan sumbangsih terhadap teori yang berkaitan. Implikasi metode dengan harapan penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan. Adapun implikasi manajerial keterkaitan antara kebijakan dengan hasil penelitian ini. Sementara itu, rekomendasi ditujukan kepada pihak-pihak terkait dan peneliti selanjutnya dengan harapan ada perbaikan serta penyempurnaan pada penelitian berikutnya.

5.1 Simpulan

Simpulan dari penelitian “Metode E-voting sebagai Media Partisipasi Politik Siswa dalam Meningkatkan *Civic Participation* Siswa di Era Digital” ini penulis uraikan dalam beberapa poin berikut ini:

1. Perencanaan metode e-voting sebagai media pemilihan ketua osis di SMKN 13 Bandung awalnya digagas oleh salah satu guru PPKn di sekolah tersebut yang sekaligus pada waktu itu kedudukannya sebagai wakil kepala sekolah bidang kesiswaan. Ide tersebut disambut sangat antusias oleh siswa khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan selanjutnya program metode e-voting berhasil mereka ciptakan dan dijadikan sebagai media pemilihan umum.
2. Pelaksanaan pemilihan ketua osis dengan metode e-voting ini diselenggarakan oleh pengurus Majelis Perwakilan Kelas (MPK). Pemilihan dilakukan secara bergilir tiap kelas. Setiap siswa akan mendapatkan token sebagai kata sandi saat ia melakukan *log in* dengan menggunakan Nomor Induks Siswa (NIS) pada

laptop yang telah disediakan oleh panitia di balik bilik suara. Saat pemilih telah berhasil *log in*, maka pemilih akan dihadapkan pada tampilan masing-masing kandidat yang ada dan selanjutnya pemilih bisa langsung memilih sesuai dengan pilihan yang ia kehendaki. Selanjutnya setelah selesai memilih, salah satu jari pemilih diharuskan diberi tanda dengan tinta sebagai simbo ia telah menyalurkan hak pilihnya. Sementara itu, proses proses penghitungan suara akan terus berjalan secara otomatis oleh sistem sampai pemilihan selesai dan perolehan suara akhir bisa diketahui.

3. Materi yang tepat dan terkait dengan metode e-voting sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital di antaranya tentang sistem dan dinamika demokrasi pancasila, Hak Azasi Manusia (HAM), nilai-nilai pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan negara, kewenangan lembaga-lembaga negara menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UUD NRI) Tahun 1945, pengaruh kemajuan iptek terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
4. Metode e-voting sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital memberikan banyak kontribusi terhadap pelaksanaan pemilihan ketua osis di sekolah baik dari aspek biaya, Sumber Daya Manusia (SDM), waktu, serta *civic participation* siswa. Biaya yang digunakan tidak begitu besar seperti pelaksanaan pemilihan secara konvensional yang menghabiskan kertas dalam jumlah yang sangat besar. Selain itu, SDM yang diperlukan seperti panitia juga tidak terlalu banyak karena beberapa tugas yang biasanya ditangani oleh manusia sudah secara otomatis dioperasikan oleh sistem digital. Selanjutnya, dari aspek waktu pun sangat efektif dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional. Lebih dari itu, antusiasme dan *civic participation* siswa semakin meningkat dengan signifikan.
5. Evaluasi terhadap pelaksanaan metode e-voting sebagai media partisipasi politik dalam meningkatkan *civic participation* siswa di era digital melibatkan panitia penyelenggara yaitu pengurus MPK, guru, serta siswa sebagai pemilih yang ikut memberikan masukan-masukan untuk perbaikan pelaksanaan ke depannya. Hasil

evaluasi kegiatan dibukukan diperuntukkan bagi panitia serta bagi sekolah. Selain itu, evaluasi juga dilakukan oleh pengembang program secara berkala mengembangkan program metode e-voting tersebut dengan mengacu terhadap berbagai kendala yang dihadapi pada penyelenggaraan pemilihan sebelumnya.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian ini akan peneliti uraikan dalam 3 aspek yaitu implikasi teoritis, implikasi metode, dan implikasi manajerial. Adapun implikasi tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Metode e-voting sebagai media alternatif dalam pemilihan ketua osis sangat dibutuhkan karena ini bagian dari tuntutan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang semakin berkembang pesat sehingga media yang digunakan sudah sepantasnya harus menyesuaikan juga dengan perkembangan saat ini. Metode ini memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan khususnya materi *civic participation* pada bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan. Bagaimana pun juga, keterlibatan warga negara merupakan aspek yang fundamental karena itu adalah esensi dalam sebuah negara demokrasi. Keterlibatan warga negara tersebut sudah sepantasnya harus diakomodir dengan sebuah media yang mutakhir seperti e-voting ini karena warga negara saat ini didominasi oleh kalangan generasi yang adaptif terhadap teknologi.
2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi kasus yang lebih menekankan pada kedalaman analisa bukan berdasar pada jumlah data sehingga peneliti bisa lebih fokus dalam mengolah dan menganalisa data yang diperoleh. Namun demikian, penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan khususnya perhatian terhadap pengembangan program e-voting itu sendiri. Alangkah lebih baiknya, desain penelitian yang digunakan bisa berupa metode penelitian *Research and Development (R & D)* agar program yang sudah ada bisa lebih dikembangkan lagi.
3. Pemilihan ketua osis dengan menggunakan metode e-voting ini sudah sepatutnya diperhatikan oleh pemerintah. Inovasi ini setidaknya bisa menjadi *grand desain*

dijadikan sebagai media pemilihan umum dalam skala yang lebih besar dari lingkungan sekolah baik itu di tingkat kabupaten/kota, provinsi, bahkan nasional sehingga hasilnya pun bisa lebih optimal.

5.3 Rekomendasi

Penulis menyajikan beberapa saran bagi berbagai pihak berkepentingan sebagai bahan masukan untuk perbaikan ke depannya agar metode e-voting ini terus bisa dikembangkan dan menjadi lebih baik lagi. Adapun rekomendasi tersebut di antaranya:

5.3.1 Bagi Komisi Pemilihan Umum Kota Bandung

1. Melakukan sinergitas sekaligus sosialisasi terhadap sekolah-sekolah di lingkungan Kabupaten/Kota masing-masing terhadap pentingnya berpartisipasi dalam pemilihan,
2. Membuat sebuah media alternatif sekaligus memanfaatkannya dalam pemilihan umum legislatif atau eksekutif.

5.3.2 Bagi Sekolah

1. Menyediakan fasilitas *wifi* yang memadai untuk penyelenggaraan pemilihan ketua osis dengan menggunakan metode e-voting ini agar bisa berjalan dengan lebih baik,
2. Memperbaiki server sekolah agar bisa digunakan langsung dalam pemilihan ketua osis tanpa harus menyewa server dari pihak luar,
3. Memperluas ruang-ruang demokratis bagi siswa yang memungkinkan mereka untuk bisa berpartisipasi lebih leluasa juga dalam lingkungan sekolah pada khususnya,

5.3.3 Bagi Siswa

1. Melibatkan diri secara aktif dalam berbagai aktivitas dan mendayagunakan fasilitas yang telah tersedia di sekolah dengan baik,
2. Memberikan berbagai masukan secara terbuka dengan berani dan bijak terhadap berbagai kebijakan organisasi siswa di sekolah serta kebijakan sekolah,

3. Melakukan pembiasaan diskusi terbuka dengan rekan-rekannya, saling bertukar pikiran sebagai bentuk pelaksanaan *civic participation* siswa di sekolah,

5.3.4 Pengurus MPK

1. Secara terbuka menerima setiap masukan yang diberikan oleh berbagai pihak baik anggotanya, siswa lain, bahkan guru sebagai bahan masukan untuk perbaikan ke depannya,
2. Merealisasikan setiap masukan yang didapatkan tersebut dengan konsekuen,
3. Verifikasi data pemilih sebaiknya dilakukan hanya dengan mengecek Nomor Induk Siswa (NIS) sebagai identitas siswa agar proses pada tahap ini tidak terlalu memakan waktu yang cukup banyak,
4. Pemanggilan siswa sebagai pemilih sebaiknya dilakukan dengan terstruktur dan lebih baik lagi agar tidak ada penumpukkan antrean di lapangan,

5.3.5 Bagi Departemen PKn

1. Memberikan kesempatan dan ruang lebih kepada mahasiswa untuk mengaktualisasikan diri dalam sebuah organisasi serta menyuarakan aspirasinya,
2. Membuat sebuah inovasi media sebagai alternatif yang bisa digunakan dalam pemilihan ketua organisasi mahasiswa,

5.3.6 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian ini dirasa masih jauh dari sempurna serta belum memberikan rasa puas khususnya bagi civitas akademika. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya harus dilakukan melalui kajian lebih mendalam yang berkaitan dengan penelitian ini sehingga mampu memberikan jawaban secara komprehensif,
2. Penelitian selanjutnya bisa dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R & D)* agar program yang telah ada bisa dievaluasi serta dikembangkan lagi,
3. Mencoba penelitian dengan topik/*scope* yang sama namun dengan lokasi penelitian yang berbeda dan lebih luas lagi skalanya.