

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional berperan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 3 tentang dasar, fungsi dan tujuan). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan upaya terarah untuk mendorong kemampuan dan kemauan partisipasi sosial dan politik, dengan memberikan pengetahuan dasar tentang sistem demokrasi di Indonesia. Sistem demokrasi di Indonesia berlandaskan Pancasila yang dilaksanakan berdasarkan musyawarah untuk mufakat bagi kesejahteraan rakyat, serta kebebasan individu dijamin namun tidak bersifat mutlak karena disesuaikan dengan tanggung jawab sosial.

Indonesia memiliki pesta demokrasi terbesar yaitu PEMILU (Pemilihan Umum) yang merupakan agenda rutin dilaksanakan setiap 5 (lima) tahun sekali, untuk memilih Presiden dan Wakil Presiden, anggota DPR, DPRD Provinsi, dan DPRD Kabupaten /Kota, hingga pada lingkup terkecil seperti pemilihan kepala desa pun dilakukan secara demokrasi atau pemilihan dengan sistem pemungutan suara. Pemungutan suara yang dimaksud ialah memilih dan menentukan pemimpin pilihan dengan mencoblosnya. Pemilu di Indonesia dilaksanakan sesuai dengan (Undang-undang No. 7 Tahun 2017) tentang pemilihan umum pasal 22E ayat 6, secara tegas menerangkan bahwa pemilu dilaksanakan berdasarkan asas Langsung, Umum, Bebas, Rahasia, Jujur, dan Adil, dalam menyelenggaraan pemilu, penyelenggara pemilu harus melaksanakan pemilu berdasarkan pada asas sebagaimana dimaksud, dan penyelenggaraannya harus memenuhi prinsip: a. Mandiri; b. Jujur; c. Adil; d. Berkepastian hukum; e. Tertib; f. Terbuka; g. Proporsional; h. Akuntabel; i. Efektif; dan j. Efisien. Hal ini berdasarkan pada undang-undang yang berlaku, dengan sejalanannya perkembangan teknologi yang

begitu pesat sehingga Indonesia perlu berinovasi, dalam membangun sistem pemungutan suara yang lebih sederhana menggunakan sistem elektronik voting mengingat perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini. Jalur pendidikan merupakan jalur terefektif dalam melakukan pembiasaan dan membangun inovasi terbaru, mulai dari mengengah pertama (SMP) dan mengengah atas (SMA) sudah memiliki sistem organisasi yang pemilihan ketua dan wakilnya menggunakan sistem pemilihan umum seperti OSIS dan organisasi sekolah lainnya.

Pemilihan Ketua OSIS merupakan agenda tahunan dimana kegiatan ini juga bertujuan menanamkan sikap kompetitif dan jujur untuk seluruh siswa serta mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*). Mengacu pada UU No. 7 Tahun 2017 tentang pemilihan umum di atas, berdasarkan temuan awal peneliti yang terjadi di SMAN 1 Kota Pontianak berbanding terbalik dari idealnya suatu pemilihan atau pemungutan suara. Diawali dengan mengumumkan para kandidat ketua dan wakil ketua, kemudian perwakilan MPK (Musyawarah Perwakilan Kelas) yang berperan sebagai pelaksana pemilihan mendatangi kelas, dengan membawa kotak suara kemudian membagikan surat suara yang berisikan gambar calon ketua OSIS untuk dipilih. Siswa diberikan waktu beberapa menit tanpa diskusi kemudian memasukan kertas suara pada kotak suara yang di bawa petugas. Perhitungan suara pun dilakukan secara tertutup hanya panitia dan guru pengawas yang mendampingi. Lain daripada itu awal tahun 2020 Indonesia juga menghadapi wabah Covid 19, yang melumpuhkan hampir seluruh lini kehidupan termasuk pendidikan.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas, muncullah berbagai masalah; pertama, melunturkan asas pemilu diantaranya “langsung”, “umum” dan “Rahasia” kemudian juga melunturkan prinsip pemilu “Mandiri, “Efektif” dan “Efisien”. Kedua; minimnya keterlibatan dan partisipasi siswa secara langsung dalam lingkungan sosial dan politik di sekolah. Ketiga, awal kemunculan program *Domain Fest E-Voting* bertepatan dengan masuknya wabah Covid-19 di Indonesia pada awal tahun 2020, sehingga tidak memungkinkannya dilakukan pemilihan umum secara langsung karena adanya aturan pembatasan kegiatan di sekolah. Akibatnya angka partisipasi aktif siswa

menurun, untuk itu pemilihan umum dilakukan menggunakan *e-voting* sebagai media dan atau alat bantu dalam proses demokrasi.

Melihat fenomena ini adanya tawaran solusi di di gagas oleh guru PKN berupa pembaharuan atau inovasi dalam membelajarkan siswa, agar dapat merasakan suasana demokrasi dengan menjadikan sekolah sebagai laboratorium demokrasi yang sesungguhnya. Dengan harapan angka partisipasi politik siswa di lingkungan sekolah kembali aktif, sehingga mendorong untuk berkembangnya keterampilan warganegara (*civic skill*). Upaya dalam mengembangkan *civic skill* siswa pun dilakukan yaitu mengagas sebuah program dengan sentuhan teknologi dan inovasi. SMAN 1 Kota Pontianak memiliki sebuah inovasi terbaru sebagai upaya mengembangkan *civic skill* siswanya, yaitu dengan mengembangkan program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dimana program ini di rancang secara mandiri oleh siswa siswi aktif sembari di dukung fasilitas yang tersedia.

Domain Fest (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* merupakan program yang dikembangkan secara mandiri oleh siswa siswi aktif SMAN 1 Kota Pontianak, yang memang dicari lalu ditemukan bakat atau potensi dalam diri siswa untuk mengembangkan sistem *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* berbasis website dalam pelaksanaannya. *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* di SMA Negeri 1 Kota Pontianak dibuat dengan tujuan memanfaatkan kemajuan teknologi & fasilitas yang ada untuk meminimalisasi adanya golput & pengimplementasian asas demokrasi, yaitu “luber” dan “jurdil” secara maksimal. *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* memiliki alur kegiatan pelaksanaan yang disesuaikan dengan alur pemilu yang diterapkan di Indonesia, mulai dari (1) Seleksi kinerja; (2) Pendataan kandidat; (3) Pengumuman kandidat; (4) Penyusunan visi dan misi serta program kerja; (5) Orasi Kandidat; (6) Debat kandidat; (7) Masa kampanye; (8) Pelaksanaan pemilu; (9) Rekapitulasi suara dan pengumuman; ditutup dengan (10) Orasi kemenangan kandidat terpilih. Serangkaian kegiatan ini dilakukan secara langsung dan secara online atau daring, mengingat pada masanya masih dalam kondisi wabah Covid-19 dan saat ini juga masih dilakukan sistem yang sama. Sejalan dengan pendapatnya mengartikan pemungutan

suara elektronik (e-voting) yang mengkolaborasikan teknologi pada proses demokrasi untuk membuat pemungutan suara lebih efisien dan nyaman bagi pemilik hak suara (Piyono & Dihan. 2015). Dalam proses pembelajaran murid-murid tidak hanya perlu dipersiapkan untuk pengalaman dalam pemilihan saja, yang mereka butuhkan adalah peluang-peluang yang terencana dan terstruktur dengan baik agar dapat merefleksikan pengalaman-pengalaman mereka tadi di bawah bimbingan para pembina yang cakap dan pandai.

Ditengah era kemajuan teknologi saat ini meskipun *e-voting* ini konsep yang relative baru yang muncul sejalan dengan popularitas internet dan kebutuhan negara untuk menghidupkan dan meningkatkan minat partisipasi warganegara dalam proses demokrasi. Teknologi hanya merupakan pendukung (*enablers*) bukan solusi OECD (*Organisation For Economic Co-Operation And Development*. 2016). Pada masalah yang ada sistem e-voting hadir sebagai media atau alat bantu dalam proses berdemokrasi di tengah wabah pandemi covid-19 sejalan dengan hasil penelitian (Oki Suprianto. 2019) “E-voting memberikan kontribusi yang sangat luas baik dari aspek biaya, SDM dan maupun waktu. Singkatnya jika e-demokrasi atau e-voting berhasil diimplementasikan, banyak muncul warga negara yang dapat diberdayakan dan mendorong aktif warganegara untuk berkarya dan berinovasi (Laird, F. N. 1993).

Mengembangkan *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan) siswa tidak hanya proses di dalam kelas, namun juga memberikan kesempatan bagi siswa merasakan dan mengalami secara langsung kehidupan berdemokrasi sesungguhnya. Pengembangan program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* menjadikan sekolah dan kelas sebagai laboratorium demokrasi. John Dewey mengatakan “Pengalaman dan kebebasan merupakan alat emosional dalam menumbuhkan kekuatan belajar dari makna makna yang berasal dari pengalaman pengalaman” (Setiadi. 2019). Karenanya tidak hanya mengetahui teori namun juga mengalaminya sendiri, maka siswa dapat lebih mengembangkan *civic skill* nya yang juga merupakan implikasi dari *civic knowledge*, kemudian terbentuklah *civic disposition*. (*Civic skill*) Keterampilan kewarganegaraan ialah implikasi dari *civic knowledge* yang dimiliki. *Civic skills* dipergunakan untuk menyelesaikan berbagai problema dalam kehidupan

berbangsa dan bernegara. Branson (1998:17) dalam (Winarno. 2012) warga negara yang melaksanakan hak dan menunaikan segala kewajibannya sebagai warganegara yang berdaulat dituntut memiliki kecakapan intelektual atau pengetahuan kritis sebagai warganegara dan partisipatoris yang relevan sehingga mampu berfikir kritis tentang isu politik tertentu. Berikut ada dua yang termasuk *civic skills*, yaitu *intellectual skills* (kecakapan intelektual) dan *participatory skills* (kecakapan partisipatoris). *The National Standards of Civic and Government* dan *The Civic Framework for 1998 National 15 Assessment of Educational Progress (NAEP)*. Hal ini dapat diwujudkan dengan pembelajaran yang mana siswa mengalami atau terlibat aktif secara langsung, mencari dan menemukan potensi dalam siswa. Sehingga akan terlihat karakteristik dominan siswa yang kemudian dapat memberikan nilai dan pembelajaran, untuk jangka panjang yang artinya dapat dikatkan sebagai pembelajaran yang mendidik. Pentingnya lagi adalah terjadinya pembiasaan yang kemudian dapat menjadi sebuah karakter dari siswa yang akan terbawa hingga menjadi warganegara yang seutuhnya.

Teori yang membangun konseptual siswa tentang kewarganegaraan dan seberapa keterlibatannya di dalam masyarakat merupakan fokus pada banyak sekolah di Indonesia (Hampden-thompson, Bramley, Lord, & Jeffes, 2015). Teori tersebut haruslah sejalan dengan apa yang diterapkan oleh siswa dengan saling menghargai sesama, kemampuan beradaptasi dan berinteraksi dengan baik di lingkungan masyarakat yaitu dengan menyediakan iklim sekolah yang demokratis maka siswa juga akan dengan mudah menghyati peran sebagai warga negara demokratis (Boontinand & Petcharameesree, 2017). Inilah perwujudan dari tujuan pendidikan kewarganegaraan yang secara khusus bertujuan menanamkan kebiasaan mau ikut berpartisipasi secara sosial dan politik, bermusyawarah, saling menghargai dan memiliki rasa hormat terhadap ide atau gagasan orang lain. Maka dengan begitu dapatlah terbentuk lingkungan sekolah yang memiliki iklim demokratis yang bisa menjadikan siswa agar menjadi warganegera yang patuh, taat dan dapat berdemokrasi dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Umumnya suatu pembelajaran akan berimplikasi pada kehidupan, namun apa yang akan terjadi apabila yang dipelajari tidak menggambarkan keadaan sesungguhnya. Maka akan terjadi ketidakcocokan (*disconnecting*) yang menyebabkan ketidakpercayaan diri dalam menjalani kehidupan. Sama halnya fenomena pemilihan ketua MPK dan ketua OSIS yang terjadi di SMAN 1 Kota Pontianak, yang masih jauh dari kata idealnya pemilihan umum seperti yang diselenggarakan oleh negara, sehingga lunturnya asas serta prinsip pemilu. Penggunaan cara lama ini membuat tenggelamnya keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) yang seharusnya dimiliki oleh warganegara, dan turunnya angka partisipasi aktif siswa. Guna mengembangkan *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan) dan meningkatkan partisipasi dibuatlah program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif festival) *E-Voting*, sebagai upaya pengembangan *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan) siswa. Program tersebut tercetus di tengah wabah Covid-19 sehingga program dirancang menyesuaikan keadaan saat itu, dengan memanfaatkan teknologi berbasis WEB yang dikenal dengan sebutan *e-voting* (electronic voting).

Demikian identifikasi masalah yang terjadi, untuk itu peneliti merumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pelaksanaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* sebagai sarana pengembangan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) di SMAN 1 Kota Pontianak?
- 1.2.2 Mengapa menggunakan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik di SMAN 1 Kota Pontianak?
- 1.2.3 Bagaimana keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) yang dibangun melalui *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* di SMAN 1 Kota Pontianak?
- 1.2.4 Apa saja kelebihan dan kekurangan pelaksanaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan

keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik di SMAN 1 Kota Pontianak?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis upaya mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) demi mempraktikkan kehidupan berdemokrasi melalui program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* pada studi kasus pemilihan ketua MPK (Musyawarah Perwakilan Kelas), Ketua OSIS di SMAN 1 Kota Pontianak.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menguraikan pelaksanaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* sebagai sarana pengembangan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) di SMAN 1 Kota Pontianak.
2. Mengetahui alasan penggunaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik di SMAN 1 Kota Pontianak.
3. Menemukan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) apa saja yang dibangun melalui *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* di SMAN 1 Kota Pontianak.
4. Menganalisis kelebihan dan kekurangan pelaksanaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik di SMAN 1 Kota Pontianak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pada perkembangan pendidikan khususnya mengenai segala upaya yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) melalui *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam studi kasus pemilihan ketua MPK (Musyawarah Perwakilan Kelas) dan Ketua OSIS di SMAN 1 Kota Pontianak. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dan referensi untuk penelitian setelah ini yang memiliki keterkaitan *pada Civic Skill* (keterampilan kewarganegaraan), *participatory skill* (keterampilan berpartisipasi) pengembangan potensi peserta didik, penggunaan *e-voting* dan pelaksanaan pemilihan Ketua OSIS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Memperkaya wawasan dan pemahaman lebih mendalam mengenai variable penelitian, yaitu dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik serta. Meningkatkan kemampuan literasi melalui pengkajian literature, selama proses penggarapan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

2. Bagi Pendidik

Memberikan informasi serta menjadi referensi para guru dan pendidik dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), melalui *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*. Sehingga dapat diterapkan di kelas maupun sekolah lainnya.

3. Bagi Peserta Didik

Membentuk, mengembangkan dan mempertahankan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) yang ada dalam diri peserta didik, dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat untuk jangka panjang.

Dimana peserta didik dapat menghayati nilai dan proses dalam pemilihan ketua MPK dan OSIS, untuk praktik yang sesungguhnya di masyarakat.

4. Bagi Sekolah

Dijadikan acuan dan referensi untuk sekolah dan guru-guru tersebut, maupun sekolah lain untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) peserta didik demi memberikan nilai dan pembelajaran hidup jangka panjang bagi siswa melalui *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*. Adanya penelitian ini menjadi pembuktian efektifitas program tersebut dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) siswa.

1.4.3 Manfaat Kebijakan

Penelitian ini memilih harapan akan munculnya sebuah inovasi terbaru pada dunia pendidikan, dalam kebijakan untuk proses pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi serta fasilitas yang telah tersedia untuk senantiasa berkembang. Terutama pada peningkatan kompetensi guru yang di tunjang dengan ide kreatif sehingga, dapat mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) siswa melalui *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*.

1.4.4 Manfaat Aksi Sosial

Penelitian ini dapat dijadikan contoh bagi satuan pendidikan lain, atau semua pihak bahwa dengan adanya *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E -Voting* sebagai upaya dalam mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) siswa.