

BAB V

KESIMPULAN, IMPIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Kesimpulan Umum

Domain Fest (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* merupakan program gagasan seorang guru PKn yang seluruh rangkaian pelaksanaannya mengadopsi tata cara pelaksanaan pemilu di Indonesia. Suatu inovasi besar ini berhasil memunculkan *Civic Skill* (kemampuan kewarganegaraan) siswa selama ikut berpartisipasi pada seluruh rangkaian kegiatan program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*, sehingga memberikan seluruh Siswa-siswi SMAN 1 Kota Pontianak pengalaman belajar yang bermakna untuk memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas sebagai warganegara (*civic knowledge*). Warga negara yang memiliki pengetahuan dan sikap kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang percaya diri (*civic confidence*), warga negara yang memiliki pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang mampu (*civic competence*), warga negara yang memiliki sikap dan keterampilan kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang komitmen (*civic commitment*), dan pada akhirnya warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*).

Angka partisipasi yang tinggi juga salah satu keberhasilan program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan *civic skill* siswa terkhusus dalam kemampuan berpartisipasi langsung maupun pada dunia maya berbasis teknologi. *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* berhasil memberdayakan banyak siswa-siswi dan mendorong kreativitas dan inovasi. Dalam artian program tersebut mampu membangun karakter siswa bijak dalam menggunakan teknologi digital

dan dapat menfilter informasi kemudian merencanakan tindakann berbasis digital dengan bijak dan bertanggungjawab.

Penelitian ini membuktikan dengan suksesnya Program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan) siswa mampu berkontribusi lebih besar yang, awalnya hanya sistem e-voting berbasis website, dapat ditingkatkan menjadi pembuatan aplikasi digital yang lebih mudah diakses oleh siswa, mengingat kembali beberapa kelebihan dan kekurangan dari program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*. Disamping itu sumberdaya yang dimiliki SMAN 1 Kota Pontianak, mulai dari Kepala Sekolah yang mendukung penuh kegiatan siswa serta terbuka atas inovasi yang ajukan, kemudian guru-guru yang juga memiliki kompetensi yang baik dalam bidangnya masing-masing menjadikan sekolah sebagai wadah pengembangan diri dan potensi bagi siswa sehingga mampu menghasilkan suatu inovasi terbaru berupa sistem *e-voting*. Hal ini dapat ditingkatkan lagi mengingat sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah juga sangat memadai untuk siswa dan civitas akademik lainnya dalam berkarya.

5.1.2 Kesimpulan Khusus

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, peneliti menguraikan simpulan-simpulan khusus yang dapat menjawab rumusan permasalahan penelitian, sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan tercatat 1304 siswa dan warga SMAN 1 Kota Pontianak termasuk (guru, petugas kebersihan, petugas keamanan hingga para penjaga kantin) yang berpartisipasi memberikan suaranya dari jumlah keseluruhan siswa 1298. Artinya hanya selisih 6 suara atau 6 siswa yang berhalangan dalam memberikan suaranya, setelah ditelusuri siswa yang tidak memberikan suaranya dikarenakan 2 diantaranya sakit yang cukup serius dan sisanya kehilangan nomor token yang sebelumnya telah di bagikan oleh setiap ketua kelas, namun siswa tersebut tidak secepatnya melapor dan meminta nomor token yang baru pada petugas sehingga tidak

dapat berpartisipasi memberikan suara pada pelaksanaan hari puncak *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*. Seseorang berpartisipasi bukan karena suatu keharusan namun karena ia tertarik pada politik, memiliki informasi yang cukup untuk memilih, merasa bahwa suaranya bermakna, dan yakin bahwa pilihannya akan memperbaiki keadaan. Seluruh rangkaian kegiatan pada *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* berjalan dengan baik sesuai dengan dateline dan menjadi sarana pengembangan *civic skill* siswa-siswi SMAN 1 Kota Pontianak diantaranya; Seleksi kinerja, pendataan bakal kandidat, pengumuman kandidat, penyusunan visi misi dan program kerja, orasi kandidat, debat kandidat, kampanye, pelaksanaan *E-Voting*, rekapitulasi data dan pengumuman, dan di akhiri dengan orasi kemenangan bagi kandidat yang memperoleh suara terbanyak. Namun terdapat 2 tahapan pelaksanaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* yang memerlukan peninjauan kembali diantaranya; pertama, “seleksi kinerja” judul pada tahapan ini menimbulkan kesalahpahaman hingga lebih tepatnya menjadi “seleksi administrasi” yang didalamnya termasuk seleksi kinerja para anggota. Kedua, “orasi kemenangan” diaman pada tahapan ini tidak memiliki indikator, atau syarat dan ketentuan yang jelas mengenai muatan isi video orasi kemenangan yang riskan untuk di unggah di media sosial berbasis internet.

2. Tentu bukan tanpa alasan, yang artinya program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* di buat dengan tujuan untuk perealisasiian asas demokrasi yaitu LUBER dan JURDIL, pada saat mewabahnya Covid-19 di Indonesia menuntut agar seluruh elemen untuk cepat beradaptasi pada masa pandemi yang seluruhnya dilakukan secara daring (dalam jaringan) sehingga memanfaatkan kemajuan teknologi dan fasilitas yang tersedia di sekolah menjadi jalan terbaik untuk tetap berinovasi dan terus berkembang. Sistem *e-voting* dalam pemilihan merupakan media serta alat bantu dalam kehidupan demokrasi namun

bukan hadir sebagai solusi karena asas pemilu yang lebih kuat. SMAN 1 Kota Pontianak juga menyanggah status sebagai sekolah ADIWIYATA yaitu (sekolah dengan usaha meminimalisir penggunaan kertas), dengan program *Domaian Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* SMAN 1 Kota Pontianak berhasil meminimalisir penggunaan kertas dalam pemilihan MPK dan OSIS yang kini bergeser dengan penggunaan kemajuan teknologi pemungutan suara melalui *E-Voting* berbasis WEB. Tidak kalah pentingnya lagi mengapa menggunakan *Domaian Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* dalam mengembangkan *Civic Skill* Siswa-siswi ialah menciptakan situasi dan kondisi nyata yang dapat dihadiri secara langsung oleh siswa-siswi memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga *civic skill* yang muncul ialah sikap alamiah dengan mengikuti situasi dan kondisi yang mereka alami, sehingga menjadikan sekolah sebagai laboratorium demokrasi bagi seluruh elemen di SMAN 1 Kota Pontianak serta sebagai bentuk *life long learning* bagi siswa dan masa depannya. *e-voting* bukannya tidak mungkin di Indonesia, ia sudah ada tanpa disadari namun belum dapat diterima seutuhnya karena kebiasaan, sosial budaya dan politik yang ada.

3. Setiap rangkaian kegiatan dalam program *Domaian Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* mampu memunculkan sikap atau *civic skill* dua hingga tiga sikap dalam indikator *civic skill*. Terlepas dari terpenuhinya seluruh indikator *civic skill* yang dimunculkan siswa ada beberapa *civic skill* yang dirasa perlu diamati lebih lanjut dalam kurun waktu yang lebih panjang untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. *Civic skill* yang muncul pada rangkaian kegiatan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* merupakan sikap alamiah yang muncul dengan adanya situasi dan kondisi demokratis yang dirasakan oleh siswa-siswi. Sikap yang muncul selama pelaksanaan program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* tidak lepas dari pada peran guru dalam memberikan pembiasaan sikap demokratis selama

pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa-siswi sudah terarah dengan sendirinya sesuai rangkaian kegiatan, namun menunjukkan peningkatan dan perkembangan dari segi antusiasme dan partisipasi aktif terkait pemilihan tersebut. Setiap rangkaian pelaksanaan *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* yang diikuti juga menambah wawasan serta pengalaman secara langsung, baik tentang pelaksanaan pemilu juga berbagai informasi tentang kandidat yang akan dipilih. Inovasi berbasis teknologi yang diperuntukkan dengan bijak maka dapat membentuk iklim sosial demokratis yang memungkinkan siswa mencapai kematangan dan perkembangan watak bertanggung jawab dalam berdemokrasi di era digital.

4. Setelah peneliti mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dalam *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* yang diselenggarakan oleh SMAN 1 Kota Pontianak tentu tidak ada yang sempurna melainkan ada satu dan lain hal yang perlu diperbaiki untuk menjadi lebih baik dan terus berkembang. Berperan dan berpartisipasi aktif tidak memulu tentang keberadaan fisik, adanya teknologi kita mampu berperan lebih dari itu. Berikut kelebihan serta kekurangan dalam program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting*;
 - a. Kelebihan
 1. Memaksimalkan penerapan kehidupan demokrasi di lingkungan kelas maupun sekolah.
 2. Menjadi sarana pengembangan potensi, minat dan bakat siswa di berbagai aspek seperti teknologi, grafis, public speaking, management, adminstrasi dan pengelolaan emosi serta bekerjasama dalam team.
 3. Memanfaatkan fasilitas dan teknologi secara maksimal di era digital.
 4. Menjadi media dan alat bantu dalam pemilu di masa pandemi Covid-19.

5. Mengurangi penggunaan kertas sekaligus upaya mewujudkan SMAN 1 Kota Pontianak sebagai Sekolah ADIWIYATA.
 6. Kemudahan dalam perhitungan dan tabulasi suara dengan otomatis.
 7. Hasil lebih akurat karena kesalahan manusia dikecualikan.
- b. Kekurangan
1. Membutuhkan alat dan teknologi dalam jumlah banyak.
 2. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai.
 3. Pengembangan sistem website memerlukan waktu yang cukup lama.
 4. Sosialisasi penggunaan *E-Voting* memerlukan waktu yang cukup lama.
 5. Berpotensi kecurangan dari orang-orang pemegang sistem atau pemogram.
 6. Pada juknis judul tahapan pelaksanaan “seleksi kinerja” menimbulkan salah persepsi.
 7. Pada juknis tidak dijabarkan syarat dan ketentuan dalam pembuatan video orasi kandidat dan orasi kemenangan.

5.2 Implikasi

Program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* membuktikan bahwa sekolah memiliki guru yang berkompeten pada bidangnya, siswa-siwi yang aktif dan SDM yang mendukung penuh serta baik dalam pemanfaatan fasilitas sekolah yang dimiliki sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Lembaga satuan pendidikan daerah dapat dan mampu merekomendasikan penggunaan sistem *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* pada sekolah-sekolah lainnya menjadi jawaban di era digitalisasi serta pengembangan SDM berkelanjutan.

Program *Domaian Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* ini siswa-siswi menemukan tempat atau wadah pengembangan minat dan bakat yang dimiliki baik dalam bidang IT, manajemen dan administrasi serta organisasi karena dalam penelitian telah membuktikan bahwa *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* menjadi wadah pengembangan minat dan bakat peserta didik.

Dalam bidang pemanfaatan teknologi adanya program Program *Domaian Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* munculnya karakter siswa yang bijak dalam menggunakan teknologi digital, dan dapat menfilter informasi kemudian merencanakan tindakan berbasis digital dengan bijak dan bertanggungjawab. Munculnya civic skill (keterampilan kewarganegaraan) juga dibarengi dengan sikap bertanggungjawab dalam berdemokrasi. Inovasi berbasis teknologi yang diperuntukkan dengan bijak maka dapat membentuk iklim sosial demokratis yang memungkinkan siswa mencapai kematangan dan perkembangan watak bertanggung jawab dalam berdemokrasi di era digital.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Pengambil Kebijakan

Program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* merupakan inovasi dan terobosan terbaru yang menjadi hak milik paten sekolah yang di gagas oleh guru dan dikembangkan oleh siswa sehingga penting bagi sekolah untuk terus mendukung ide serta gagasan inovasi demi peningkatan mutu dan perkembangan SDM unggul. Ide serta gagasan seperti ini sangat membutuhkan dukungan serta apresiasi untuk guru dan siswa penggerak dari satuan pendidikan dan sekolah agar dapat terus dikembangkan atau di distribusikan ke sekolah lain sebagai inovasi pemanfaatan teknologi di tengah perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Perbaiki atau merevisi muatan juknis yang dibuat oleh siswa-siswi sebagai acuan pelaksanaan program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa

Interaktif Festival) E-Voting. Yaitu menambahkan elemen syarat dan ketentuan atau indikator muatan yang jelas dalam pembuatan video orasi kemenangan, demi menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, mengingat video diunggah di laman resmi menggunakan jaringan internet. Meninjau kembali tahapan

Teruntuk pengambil kebijakan nasional maupun di daerah dapat menggunakan inovasi program *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* berbasis WEB sebagai media pembelajaran, dan sarana pengaplikasian pemilihan umum tingkat sekolah. Program ini menerapkan asas LUBER dan JURDIL berbasis pemanfaatan teknologi, pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) hasil karya pengembangan mandiri siswa-siwi SMAN 1 Kota Pontianak.

5.3.2 Pengguna

Teruslah berinovasi dan melakukan pengembangan diri dengan peka terhadap situasi dan kondisi serta kebutuhan peserta didik demi memberikan pendidikan serta pengajaran yang bermakna dan pengalaman belajar bagi siswa dalam jangka panjang. Terus mengasah kemampuan dengan melatih diri membuat proyek atau gerakan moral bersama siswa, tidak hanya siswa namun guru juga sekaligus dapat melatih kepekaan sosial hingga meningkatkan kompetensi diri.

Teknologi hadir sebagai media pendukung dalam lini kehidupan, penggunaan yang bijak terhadap teknologi dapat memberikan dampak positif. Dengan itu bijak dan cerdaslah dalam memanfaatkan teknologi mulai dari memfilter dan mengelola infoemasi, hingga melakukan tindakan yang bijak serta bertanggungjawab.

5.3.3 Peneliti Selanjutnya

Saat ini *Domain Fest* (Demokrasi Smansa Interaktif Festival) *E-Voting* telah berjalan tiga tahun dan terus mengalami perkembangan, penting untuk menambah durasi observasi dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan . Menyediakan waktu yang relatif lebih panjang untuk mendapatkan

hasil penelitian tanpa bias serta memperhatikan dan mengamati secara mendalam sikap-sikap yang muncul pada siswa.