

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang begitu pesat di dorong dengan berkembangnya teknologi yang kian canggih mengikuti bergeraknya laju zaman, menjadikan manusia mudah dalam melakukan segala hal. Arus global yang cepat menjangkau segala aspek dalam kehidupan manusia sehari-hari, akibat dari kemajuan teknologi ini membawa perubahan pada aktivitas manusia yang berhubungan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam negara yang menganut sistem demokrasi, teknik pemungutan suara ketika berlangsungnya suatu pemilu dilakukan dengan dua cara yaitu dengan musyawarah atau mufakat dan *voting*. Musyawarah dan mufakat adalah bentuk pengambilan keputusan, dengan mengambil pemikiran banyak orang sebagai hasil akhir yang diterima oleh semua pihak. Dengan adanya musyawarah diharapkan proses pengambilan keputusan berlangsung dengan suasana kebersamaan, kekeluargaan, menghargai satu dan lainnya. Seperti yang disebutkan dalam Pancasila sila ke-4 yang berbunyi “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”. Sebagai negara yang menganut demokrasi pancasila, sistem demokrasi yang diterapkan di Indonesia adalah sistem demokrasi yang mencerminkan pancasila sebagai falsafah hidup bangsa.

*Voting* identik sebagai ciri dari negara yang menganut sistem demokrasi liberal, di dalam setiap pengambilan keputusan setiap orangnya memiliki satu suara “*one man one vote*”. Penggunaan *voting* dimulai dari tingkat negara hingga masyarakat sebagai cara untuk menghimpun seluruh aspirasi, untuk menemukan jalan keluar yang dianggap dapat menyelesaikan permasalahan. Bagi negara yang menganut sistem demokrasi, *voting* adalah media penentu didalam pengambilan keputusan, yang berpengaruh sangat besar terhadap negara tersebut, seperti ketika pemilihan kepala pemerintahan. *Voting* merupakan pengambilan keputusan

dengan suara terbanyak sebagai hasil akhir. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013, hlm. 318), *voting* adalah pemungutan suara yang dilakukan oleh manusia untuk memilih pemimpin atau ketua.

*Voting* bagi Indonesia tidak sejalan dengan Pancasila, mengingat sistem demokrasi yang dianut adalah Demokrasi Pancasila. Tetapi seiring perkembangan zaman dimana teknologi dan informasi mengalami kemajuan, Musyawarah semakin luntur dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia banyak faktor lain yang menjadi pertimbangan sistem Musyawarah tidak digunakan kembali. Selain itu mengingat dalam pemilihan umum di Indonesia juga menggunakan sistem perwakilan *Representative*, jadi dapat dikatakan bahwa dalam pemilu terdapat unsur *voting*. Dalam penyelenggaraan pemilu di Indonesia dilakukan dengan berdasarkan asas “Langsung, Umum, Bebas, Rahasia, Jujur, dan Adil”, seperti yang dicantumkan di dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 22 E ayat 1 “Pemilihan umum dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil setiap lima tahun sekali.”

Indonesia sebagai negara demokrasi menjunjung tinggi kedaulatan rakyat, wujud dari pelaksanaan demokrasi itu sendiri ditandai dengan pemilihan langsung pada saat pemilihan umum. Ini berarti bahwa semua orang sejatinya memiliki kekuasaan yang sama untuk memilih. Pemilihan umum atau pemilu merupakan suatu mekanisme yang harus dilalui dalam rangka pemilihan untuk mencari seseorang, dimana orang tersebut sudah memenuhi kualifikasi untuk mengisi suatu jabatan politik tertentu. Dalam konteks yang lebih luas pemilu tidak hanya terpaku pada pemilihan orang untuk mengisi jabatan di pemerintahan saja, pemilu juga bisa berlangsung ketika pemilihan Ketua Himpunan Organisasi Mahasiswa di Universitas atau Ketua OSIS di Sekolah. Walaupun pada dasarnya biasa disebut dengan “pemilihan”.

Pesta demokrasi tidak hanya dilakukan ketika adanya pemilu presiden atau pemilu kepala daerah saja, melainkan hingga tingkat persekolahan yakni ketika adanya pemilihan ketua OSIS. Pada awalnya dalam proses pemilihan ketua OSIS masih menggunakan surat suara dengan teknik pencoblosan biasa, dimana proses pengolahan data dihitung dengan cara *manual*. Kelemahan dari sistem manual ini adalah memakan banyak waktu, biaya dan pemborosan kertas, informasi yang dihasilkan kurang akurat karena masih sering terjadi kesalahan dan ditemukan data yang tidak konsisten ketika proses penghitungan data. Dewasa ini melihat perkembangan teknologi dan informasi sudah semakin terdepan, maka perlu juga adanya inovasi yang bervariasi dengan pemanfaatan suatu teknologi. Teknologi merupakan

suatu kebutuhan manusia yang sangat vital, karena sekarang segala sesuatunya sudah berbasis digital. Maka dari itu mendorong adanya perubahan terhadap sistem *voting* menjadikan *E-Voting* sebagai *alternative* lain dalam pemungutan suara, *E-Voting* sendiri merupakan kolaborasi antara sistem *voting* dan media elektronik. Sistem *voting* yang digunakan melalui media elektronik disebut dengan *E-Voting* atau *Electronic Voting*. Dalam *E-Voting* pemungutan suara dan penghitungan suara didalam pemilihan umum dilakukan menggunakan perangkat elektronik.

Tujuan dari *E-Voting* adalah menyelenggarakan pemungutan suara dengan hemat biaya dan penghitungan suara yang cepat dengan menggunakan sistem yang aman dan mudah untuk melakukan verifikasi hasil akhir. Dengan menggunakan *E-Voting* lebih hemat dalam biaya pencetakan surat suara, transparansi dalam penghitungan karena dengan penggunaan sistem elektronik maka dalam pengolahan hasil data akan lebih sederhana, kredibel dan dapat dipertanggung jawabkan. Syarat yang harus dimiliki *E-Voting* yaitu skalabilitas, efisiensi, kegunaan dan rahasia (Eliasson, Zuquete, 2006, hlm. 508). Penerapan sistem *E-Voting* kini sudah digunakan sampai tingkat persekolahan. Melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai wadah didalam memberikan wawasan politik, dipadukan dengan kecanggihan dalam demokrasi diharapkan generasi muda memiliki sikap partisipatoris yang jauh lebih baik dalam berdemokrasi.

Tujuan dari pendidikan kewarganegaraan itu sendiri adalah untuk merangsang partisipasi warga negara dalam masyarakat kewargaan dan dalam pembuatan keputusan politik di dalam suatu (sistem) demokrasi konstitusional. (Ruud Veldhuis dalam Samsuri, 2011 : hlm. 28). Banyak hal yang harus diperhatikan ketika sekolah ingin menerapkan penggunaan *E-Voting* dari segi perangkat, jika pemungutan suara berbasis komputer dan web maka sekolah harus mempunyai komputer yang disertai kesiapan koneksi internet untuk pengiriman data. Mengantisipasi serangan ketika pemungutan suara mulai berjalan seperti adanya virus, *hacker*, gangguan lain pada perangkat dengan membuat situs yang aman. Jika pemungutan suara dilakukan menggunakan aplikasi yang diakses melalui handphone, maka peserta didik harus memiliki perangkat yang dapat menunjang hal tersebut. Status peserta didik sebagai pemilih pemula pada pelaksanaan *E-Voting* dalam hal ini bukanlah menjadi suatu hal yang sulit, mengingat antusiasme dalam menerima kemajuan teknologi yang paling mendominasi adalah generasi muda, hal tersebut memudahkan peserta didik sebagai generasi yang akrab teknologi. Pengalaman sebagai pemilih pemula sangatlah penting untuk dimiliki oleh peserta didik, karena keterampilan partisipatorinya dibangun sejak masa persekolahan.

Pemilihan Ketua Osis menggunakan sistem *E-Voting* merupakan wujud dari kemajuan demokrasi, karena dengan digunakannya *E-Voting* diharapkan menciptakan iklim demokrasi yang bersahabat, efektif, dan efisien.

Demi terciptanya penelitian yang berdasar dan memudahkan peneliti untuk menggali permasalahan yang akan diteliti di lapangan maka peneliti melakukan pra penelitian di SMAN 23 Bandung. Di SMAN 23 Bandung untuk pertama kalinya melaksanakan uji coba penerapan sistem *E-Voting* di dalam pemilihan Ketua Osis periode 2019-2020. Mengingat hal tersebut peneliti melakukan wawancara pada hari Selasa/25/Februari/2020 dengan AF selaku Ketua OSIS periode 2019-2020 kelas XI IPA 3, pada hari Rabu/4/Maret/2020 dengan AF kelas XI IPA 3 selaku Wakil Ketua OSIS periode 2019-2020 dan AD kelas XII IPS 2 selaku TIM Saran dan Prasarana Kepanitiaan Pemilihan Ketua OSIS menggunakan sistem *E-Voting* periode 2019-2020, pada hari Kamis/5/Maret/2020 dengan AD, dan pada hari Jumat/6/Maret/2020 dengan DKM kelas XII IPS 4 selaku mantan Ketua OSIS periode 2018-2019.

Bahwa pada periode sebelumnya pemilihan Ketua Osis dilaksanakan dengan sistem *manual* menggunakan kertas memakan waktu selama 1 hari, tetapi setelah diterapkannya sistem *E-Voting* pemungutan suara menjadi berlangsung selama 2 hari. Terdapat 5 orang calon kandidat Ketua Osis dari kelas XI dengan masing-masing jumlah perolehan suara sebagai berikut: AF XI IPA 3 dengan total suara 365, A XI IPA 3 dengan total suara 233, MFZ XI IPA 5 dengan total suara 110, MAAL XI IPA 5 dengan total suara 76, DDS XI IPA 2 dengan total suara 114, total jumlah suara keseluruhan yang masuk sebanyak 898 (Sumber Data: AD Seksi Kepanitiaan Sarana dan Prasarana *E-Voting* OSIS SMAN 23 Bandung Tahun 2019) sedangkan jumlah keseluruhan peserta didik di SMAN 23 Bandung 972 peserta didik, jadi ada 74 suara yang tidak masuk. Selama berlangsungnya proses pemilihan ditemukannya beberapa permasalahan seperti kekurangan laptop, terjadinya *error* pada situs pemilihan, dan jumlah suara masuk tidak sesuai dengan data kehadiran peserta didik ketika waktu pemilihan. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengetahui mengapa jumlah suara yang masuk tidak sesuai dengan jumlah total seluruh peserta didik, apa yang menyebabkan peserta didik memutuskan untuk tidak menggunakan hak pilihnya, serta perubahan apa yang diberikan dengan penerapan sistem *E-Voting* pada sikap demokratis peserta didik.

Sebelum diterapkannya sistem *E-Voting*, masih ada ditemukan peserta didik yang tidak menggunakan hak pilihnya. Peserta didik yang beranggapan bahwa keberadaan OSIS

tidak begitu krusial, karena kurang eksistensinya. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi sosok yang *ignorant*, berakibat mempengaruhi minat untuk berpartisipasi dalam pemilihan Ketua OSIS. Menurut peneliti OSIS SMA NEGERI 23 Bandung dalam menjalankan fungsi sebagai organisasi memang sangat baik hanya yang masih memerlukan pembinaan adalah peserta didik yang belum paham betul konsep demokrasi hal ini tercerminkan ketika pemilihan manual sehingga dalam proses pelaksanaan *E-Voting* ini diharapkan ada perubahan pada sikap demokratis peserta didik.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, dengan diterapkannya sistem *E-Voting* sebagai bentuk inovasi dalam memanfaatkan teknologi dan informasi, saat proses pelaksanaannya akan lebih sederhana dibandingkan dengan menggunakan sistem konvensional. Berdasarkan dari hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti mengenai **“IMPLEMENTASI SISTEM *E-VOTING* DALAM PEMILIHAN KETUA OSIS TERHADAP PENGEMBANGAN KARAKTER DEMOKRATIS PESERTA DIDIK”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dan untuk memudahkan proses penelitian sehingga tidak akan terjadi kesimpangsiuran, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian yaitu:

1. Masih kurangnya kesiapan OSIS sehingga proses *E-Voting* itu memakan waktu lebih lama dari proses *manual*.
2. Perancangan sistem *E-Voting* yang belum matang sehingga terjadi *error* pada situs saat proses berlangsungnya pemilihan.
3. Peran Pihak sekolah dan OSIS yang masih kurang didalam menarik minat peserta didik untuk menggunakan hak pilihnya sehingga masih ditemukan kekurangan jumlah suara.
4. Kurangnya kesiapan sekolah dan tim IT OSIS untuk memfasilitasi pada saat penerapan *E-Voting* sehingga perangkat yang digunakan peserta didik belum optimal.

### **C. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini yang menjadi pokok permasalahan bagi peneliti merupakan implementasi sistem *E-Voting* terhadap pengembangan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung. Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan beberapa pokok permasalahan yaitu:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pemilihan ketua OSIS menggunakan sistem *E-Voting* di SMAN 23 Bandung?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan sistem *E-Voting* di dalam pemilihan ketua OSIS dan dalam mengembangkan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung?
3. Bagaimana kendala pada saat pelaksanaan pemilihan ketua OSIS dengan menggunakan sistem *E-Voting* di SMAN 23 Bandung?
4. Bagaimana upaya dalam menyelesaikan kendala pemilihan Ketua OSIS dengan sistem *E-Voting* untuk meningkatkan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS terhadap pengembangan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui:

1. Proses pelaksanaan pemilihan ketua OSIS menggunakan sistem *E-Voting* di SMAN 23 Bandung
2. Efektifitas penggunaan sistem *E-Voting* di dalam pemilihan ketua OSIS dan dalam mengembangkan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung
3. Kendala pada saat pelaksanaan pemilihan ketua OSIS dengan menggunakan sistem *E-Voting* di SMAN 23 Bandung.
4. Upaya dalam menyelesaikan kendala pemilihan Ketua OSIS dengan sistem *E-Voting* untuk meningkatkan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dapat didapatkan setelah melalui kegiatan penelitian, jika penelitian tersebut berhasil maka yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah kegunaan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dilakukan agar menghasilkan hasil penelitian yang diharapkan memberikan kontribusi untuk memperkaya pengetahuan dan manfaat tentang pembelajaran berbasis teknologi.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Memberikan masukan kepada pihak OSIS dalam memanfaatkan teknologi dalam pemungutan suara berbasis media elektronik sehingga pelaksanaan pemungutan suara berjalan dengan baik.

### **b. Peserta Didik**

Dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam pemilihan ketua OSIS dan mengembangkan karakter demokratis peserta didik sebagai pemilih pemula.

### **c. Sekolah**

Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 23 Bandung, khususnya dalam optimalisasi pengembangan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

## **F. Definisi Operasional**

Karena keterbatasan peneliti, maka masalah yang akan diteliti dan dibahas dibatasi, sesuai definisi dibawah ini:

### **1. Implementasi**

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap. Dalam *oxford advance learners dictionary* dikemukakan bahwa implementasi adalah "*put something into effect*", (penerapan sesuatu yang memberikan dampak atau efek). (Mulyasa, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasi, 2008, hlm. 93). Adapun maksud implementasi dalam hal ini, yaitu implementasi sistem *E-Voting* dalam pemilihan ketua OSIS dengan sistem *E-Voting*.

### **2. E-voting**

*E-voting* yaitu metode pemungutan suara serta penghitungan suara ketika pemilihan umum dengan menggunakan perangkat elektronik. (Priyono, Dihan, 2010, hlm. E55). Dalam hal ini pemungutan suara menggunakan sistem *E-Voting* untuk pertama kalinya

diselenggarakan di SMAN 23 Bandung sebagai uji coba, yang diharapkan mampu mengembangkan partisipasi peserta didik dalam pemilihan ketua OSIS.

### 3. OSIS

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) adalah suatu organisasi yang berada di tingkat sekolah di Indonesia yang dimulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). OSIS diurus dan dikelola oleh murid-murid yang terpilih untuk menjadi pengurus OSIS. Adapun peran OSIS SMAN 23 Bandung dalam hal ini sebagai penyelenggara pemilihan ketua OSIS.

### 4. Karakter

Karakter adalah nilai-nilai dasar yang menciptakan pribadi seseorang, tercipta baik karena adanya pewarisan sifat fisik secara keturunan, pengaruh lingkungan sosial, status sosial yang menjadi pembeda dengan orang lain, diwujudkan di dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini yang dimaksud karakter merupakan sikap demokratis yang ditunjukkan peserta didik dalam pemilihan ketua OSIS di SMAN 23 Bandung.

### 5. Demokratis

Demokratis adalah bersifat demokrasi dan berciri demokrasi (KBBI). Maksud demokratis dalam hal ini yakni untuk melihat perilaku peserta didik dalam pemilihan ketua OSIS sudah mencerminkan nilai-nilai dasar dan menjalankan prinsip-prinsip demokrasi itu sendiri.

### 6. Peserta Didik

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Yang di mana peran peserta didik dalam hal ini sebagai pemilih pemula pada pemilihan ketua OSIS di SMAN 23 Bandung.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi dalam penyusunan ini meliputi lima bab, antara lain:

- a. BAB I Pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, Identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Pada bab ini berisi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik analisa data dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil temuan data mengenai implementasi sistem *E-Voting* dalam pemilihan Ketua OSIS terhadap pengembangan karakter demokratis peserta didik di SMAN 23 Bandung.
- e. BAB V Kesimpulan dan Saran. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.