

## EVALUASI KEBIJAKAN SISTEM *E-VOTING* PEMILIHAN KETUA OSIS SEBAGAI MEDIA PARTISIPASI DEMOKRASI PADA SISWA SMK SWASTA TIK DARUSSALAM MEDAN

**Al Firah**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dharmawangsa Medan

email : [alfirah41@dharmawangsa.ac.id](mailto:alfirah41@dharmawangsa.ac.id).

**RINGKASAN** - Pemilihan Ketua OSIS secara *e-voting* merupakan salah satu proses pembelajaran demokrasi secara langsung bagi seluruh siswa yang bertujuan untuk mewujudkan sikap *civic responsibility* masyarakat yang sadar akan hak dan kewajiban dalam mencerminkan sikap patriotisme berpolitik dan taat prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. *E-voting* memanfaatkan teknologi komputerisasi berbasis *web* yang mampu merekapitulasi data dengan cepat perihal siswa yang sudah atau belum memberikan hak suaranya, mampu meminimalisir biaya dan waktu untuk produksi dan distribusi surat suara serta perhitungan jumlah suara sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Hasil *e-voting* dapat cepat diketahui karena keakuratan data yang terpercaya. Kebijakan sistem *e-voting* sangat bermanfaat dalam penerapan ilmu komputerisasi yang dipelajari siswa sesuai dengan program studi yang ada di SMKS TIK Darussalam meliputi Teknik Komputer Jaringan, Multimedia dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran.

**Kata Kunci** : *Kebijakan Sistem E.Voting dan Media Partisipasi Demokrasi.*

### PENDAHULUAN

*E-voting* sudah dilaksanakan di beberapa negara demokrasi terbesar di dunia, yang pada awalnya dilaksanakan di negara kecil secara historis bebas konflik. *E-voting* sebagai media demokrasi untuk membangun kepercayaan penyelenggaraan pemilu, meningkatkan efisiensi proses pemilu dan kredibilitas hasil pemilu. Perkembangan teknologi membutuhkan pertimbangan dan perencanaan yang cermat untuk memperkenalkan *e-voting* sebagai peningkatan tersulit karena mencakup inti dari seluruh proses pemilu dan penghitungan suara. *E-voting* dapat mengurangi pengawasan manusia secara langsung, memberikan solusi beberapa masalah pemilu konvensional tetapi menimbulkan banyak pertentangan dibandingkan aplikasi teknologi informasi (TI) lainnya dalam pemilu.

Penggunaan *voting* sebagai salah satu metode dalam pengambilan keputusan yang digunakan oleh keluarga, instansi dan negara. *Voting* digunakan untuk menghimpun aspirasi hingga menemukan solusi yang dianggap paling baik untuk menyelesaikan permasalahan. Pemilu Indonesia biasanya dilakukan secara

konvensional, contohnya dalam menentukan tujuan pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), Badan Eksekutif Mahasiswa, atau Kepala Pemerintahan.

Pelaksanaan *voting* secara konvensional sering mengalami kesalahan dikarenakan *human error* atau sistem pendukung yang tidak berjalan dengan baik seperti kesalahan dalam proses pendaftaran pemilih, pemilih salah memberi tanda pilihannya, lamanya proses pengumpulan kartu suara dan perhitungan suara, permasalahan tersebut menimbulkan keabsahan hasil *voting* yang diragukan sehingga mampu memicu konflik.

Terhitung tahun 2017, proses pemilihan ketua OSIS SMKS TIK Darussalam Medan memanfaatkan teknologi komputerisasi (*e-voting*) berbasis *web* terlaksana dengan baik sesuai dengan program yang direncanakan pihak sekolah. *E-voting* lebih efektif dan efisien sehingga mampu merekapitulasi dengan cepat, siswa yang sudah atau belum memberikan hak suaranya, mampu meminimalisir biaya produksi dan distribusi surat suara, meminimalisir waktu dalam perhitungan jumlah suara sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar. Hasil *e-voting* dapat cepat diketahui karena keakuratan data yang terpercaya.

Dalam penelitian ini, SMKS TIK Darussalam telah melakukan *survey* dan analisis di beberapa sekolah yang telah menerapkan *e-voting* sebagai sampel. Berdasarkan hal tersebut, SMK Swasta TIK Darussalam menerapkan sistem *e-voting* berbasis *website* [www.sekolah.schlrr.com](http://www.sekolah.schlrr.com). Siswa sebagai *agen of change* harus berperan aktif dalam pesta demokrasi sekolah seperti pemilihan ketua OSIS untuk mewujudkan sikap *civic responsibility* masyarakat yang sadar akan hak dan kewajiban dalam mencerminkan sikap patriotisme berpolitik dan taat prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

## KAJIAN TEORI

Menurut KBBI, demokrasi adalah sistem pemerintahan yang mengikutsertakan seluruh rakyatnya dalam pemerintahan melalui perantaraan wakilnya yang terpilih. Menurut Lincoln (Gatara, 2008), demokrasi adalah “Pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat”. Awalnya, proses pemilihan ketua OSIS SMK TIKS Darussalam Medan dilakukan secara konvensional. Siswa/i memiliki hak pilih untuk datang ke lokasi pemungutan suara,

lalu mencoblos kertas suara dan dikumpulkan ke kotak suara. Setelah proses pemilu selesai, panitia menghitung surat suara secara manual sehingga menghabiskan banyak waktu dan biaya. Hal ini mampu memicu kesalahan atau kecurangan seperti surat suara yang tidak sah, perhitungan yang *double* (Sulastri & Zunita, 2015), bahkan manipulasi kertas suara oleh oknum tertentu (Rokhman, 2011). Proses pemilihan ketua OSIS secara konvensional dapat menghabiskan waktu yang lama dan semakin banyaknya anggaran biaya yang dikeluarkan (Arifin & Sajono, 2016) tetapi dapat meningkatkan kepuasan dan kepercayaan yang tinggi (Falah, 2007).

### 1. *E-Voting*

*Electronic voting* sebagai metode pemungutan dan perhitungan suara pemilihan menggunakan perangkat elektronik yang bertujuan untuk menghemat biaya dan mempercepat perhitungan suara secara tersistem dilakukan audit (Risnanto, 2017), pemilih tidak harus ke tempat pemilihan untuk memilih (Prananda, Anra, & Pratiwi, 2017). *E-voting* memiliki tantangan tersendiri seperti minimnya kepercayaan teknologi dan kekhawatiran manipulasi data (Hutagalung, 2012). Menurut Erlina Vita Dewi (2010), *voting* secara konvensional memicu pemborosan kertas sehingga diperlukan *prototype* aplikasi elektronik yang mampu menciptakan pemilu yang efektif dan efisien.

### 2. Kebijakan *E-Voting*

Model implementasi kebijakan *e-voting* yang dikemukakan oleh George C. Edward III (*Implementing Public Policy*, 1980) menunjuk 4 variabel yaitu :

- a. **Komunikasi**, adanya komunikasi yang efektif antara programmer dengan kelompok sasaran.
- b. **Sumber Daya**, adanya dukungan kualitas sumber daya manusia maupun kuantitas sumber daya finansial.
- c. **Sikap**, diperlukan karakteristik kejujuran, komitmen, dan demokratis yang berkaitan erat dengan implementor kebijakan.
- d. **Struktur Birokrasi**, mencakup mekanisme dan struktur organisasi pelaksana sendiri melalui Standar Operasional Prosedur (SOP) yang dicantumkan dalam pedoman kebijakan.

### 3. Partisipasi Demokrasi

Partisipasi masyarakat dibutuhkan dalam rangkaian penyusunan program pembangunan hukum secara implisit memiliki makna faktor inisiatif yang berasal dan berkembang dari masyarakat sendiri, sedangkan pemerintah berperan untuk mempertimbangkan keluhan dari masyarakat (Rachmat Trijono, 2013:72). Berdasarkan prinsip persamaan, demokrasi adalah setiap warga negara memiliki kesamaan hak dan kedudukan di pemerintahan karena kedaulatan negara berada ditangan rakyat. Kekuasaan rakyat inilah yang menjadi sumber legitimasi dan legalitas kekuasaan negara (Gaffar, 2013:1).

Menurut Plumer (Yulianti,2012:10), beberapa faktor yang mempengaruhi masyarakat untuk mengikuti proses partisipasi demokrasi yaitu :

- a. **Pengetahuan dan keahlian**, mempengaruhi lingkungan masyarakat untuk memahami/ tidak terhadap tahapan partisipasi yang ada.
- b. **Pekerjaan masyarakat**, warga negara dapat/tidak meluangkan waktunya untuk berpartisipasi, dengan alasan mendasar adalah adanya pertentangan antara komitmen pekerjaan dengan keinginan untuk berpartisipasi.
- c. **Jenjang pendidikan dan buta huruf**, mempengaruhi kemampuan berpartisipasi dalam memahami dan melaksanakan tahapan partisipasi yang ada.
- d. **Jenis kelamin**, beranggapan bahwa laki-laki dan perempuan akan mempunyai persepsi/ pandangan berbeda terhadap suatu permasalahan.
- e. **Kepercayaan terhadap budaya tertentu**. heterogenitas masyarakat yang tinggi, terutama dari segi agama dan budaya akan mempengaruhi strategi partisipasi dan metodologi yang digunakan.

#### **4. Indikator Keberhasilan Partisipasi Demokrasi**

Menurut Sri Surhayati (2008:25), indikator keberhasilan partisipasi demokrasi dalam pendidikan di sekolah yaitu :

- a. Meningkatnya kontribusi dan kepercayaan *stakeholders* dalam hal ide, finansial, moral dan materi, kewibawaan dan kebersihan.
- b. Meningkatnya kepedulian dan tanggungjawab *stakeholders* terhadap penyelenggaraan pendidikan di sekolah sehingga akan meningkatkan kualitas dan kuantitas masukan untuk peningkatan mutu pendidikan.
- c. Keputusan-keputusan yang dibuat oleh sekolah benar-benar mengekspresikan apresiasi/ pendapat *stakeholders* dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

### 5. *Intelektual Skill*

Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge (2009: 57-61) menyatakan bahwa kemampuan seorang individu pada dasarnya terdiri atas, yaitu :

- a. **Kemampuan Intelektual**, kemampuan melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah).
- b. **Kemampuan Fisik**, kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

### 6. *Civic Responsibility*

Pada jenjang pendidikan, sekolah berperan sebagai tatanan sosial-pedagogis yang mampu memberikan suasana tumbuh kembangnya kualitas pribadi peserta didik. Hal ini sangat penting sebagai dasar warga negara yang demokratis dan tanggung jawab yang dilandasi oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, kesehatan, ilmu, kecakapan, kreativitas, dan kemandirian. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan dengan paradigma baru dilaksanakan melalui 3 hal yaitu :

- a. ***Civic Intelligence***, kecerdasan spiritual, rasional, emosional, maupun sosial
- b. ***Civic Responsibility***, kesadaran hak dan kewajiban warga negara yang bertanggungjawab.
- c. ***Civic Participation***, kemampuan tanggungjawab secara individual, sosial, pemimpin depan.

### 7. Kerangka Pemikiran

Evaluasi Kebijakan Sistem *E-Voting*

Media Partisipasi Demokrasi

Hipotesis : Menganalisa pelaksanaan evaluasi kebijakan sistem *e-voting* pemilihan ketua OSIS sebagai media partisipasi demokrasi pada siswa SMKS TIK Darussalam Medan.

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang mencakup observasi, wawancara dan penyebaran kuisioner (*g.form*).

## 2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i, guru dan pegawai SMKS TIK Darussalam Medan.

## 3. Operasional Variabel

Indikator kebijakan *e-voting* : komunikasi, sumber daya, sikap

Indikator partisipasi demokrasi : informatif, konsulatif, interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas (data diolah tahun 2019)

1. Variabel kebijakan *e-voting* diperoleh 2 pernyataan yang invalid dari 6 pernyataan yang diajukan.

Hal ini dikarenakan nilai  $R_{hitung} < R_{table}$  (0,312). Adapun pernyataan tersebut adalah :

Pernyataan 2 : Mengadakan sosialisasi/ kampanye *e-voting* bagi pemilih dinyatakan **invalid** karena memiliki nilai  $R_{hitung} < R_{table}$  ( $0,012 < 0,312$ ). Pihak panitia dan sekolah melakukan sosialisasi untuk pemahaman pelaksanaan pemilu melalui media sosial sekolah, poster visi dan misi masing-masing kandidat yang ditempel di mading sekolah.

Pernyataan 4 : Meningkatkan aksesibilitas (surat suara audio) melalui jaringan internet bagi pemilih tuna rungu dinyatakan **invalid** karena memiliki nilai  $R_{hitung} < R_{table}$  ( $-0,132 < 0,312$ ). Pelaksanaan *e-voting* di SMKS TIK Darussalam tidak ada pemilih tuna rungu dan semua pemilih *standby* di sekolah.

2. Variabel partisipasi demokrasi, seluruh pernyataan memperoleh nilai  $R_{hitung} > R_{table}$  (0,312) sehingga dinyatakan **valid**.

## Uji Reabilitas

Variabel Penelitian	$\alpha$	Cronbach's Alpha	Ket
Kebijakan <i>E-Voting</i>	0,196	0,50	Reliabilitas Rendah

Partisipasi Demokrasi	0,454	0,50	Reliabilitas Rendah
-----------------------	-------	------	---------------------

Sumber : Data (diolah) 2019

Berdasarkan tabel atas dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* untuk kedua variabel < 0,50 sehingga variabel dikatakan reliabilitas rendah.

Hasil pembahasan penelitian :

1. Pelaksanaan sistem *e-voting* ketua OSIS sebagai media partisipasi demokrasi pada siswa SMKS TIK Darussalam Medan berjalan lancar dan tersistem, hal ini dikarenakan aplikasi yang telah diuji coba sebelum pemilihan berlangsung, panitia yang mampu menguasai aplikasi, jumlah pemilih yang hanya mencapai 217 orang (<1000orang) dan jumlah laptop yang memadai. Pihak panitia dan sekolah melakukan sosialisasi untuk pemahaman pelaksanaan pemilu melalui media sosial sekolah, poster visi dan misi masing-masing kandidat yang ditempel di masing sekolah.
2. Pada dasarnya *e-voting* memiliki kelemahan sebagai pertimbangan, belum adanya standar sertifikasi yang disepakati sehingga kemungkinan manipulasi hasil suara dapat dilakukan oleh orang dalam yang mampu mengakses sistem dan berpotensi menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem *e-voting*. Kegiatan *e-voting* di SMKS TIK Darussalam sudah terlaksana sebanyak 3x terhitung tahun 2017 – 2019 dan belum ditemukan manipulasi akses oleh pihak tertentu (*hacker*), akan tetapi pihak panitia dan sekolah sudah mengantisipasi risiko tersebut dengan cara mengunci aplikasi (sistem keamanan web) dengan *password* oleh administrator sehingga pemilih hanya bisa melihat form pemilihannya saja, jika pemilih salah memilih kandidatnya maka pemilih dapat konfirmasi ke administrator untuk mereset aplikasi si pemilih.
3. Pelaksanaan sistem *e-voting* pemilihan ketua OSIS sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas sekolah, berpotensi menghemat biaya dan waktu jangka panjang dalam memproduksi mendistribusi surat suara.
  - a. Menghemat biaya
 

Jika pemilihan OSIS secara manual, maka akan membutuhkan dana untuk pembelian kertas, *catridge*. dan pendukung lainnya. Misalnya :

Jumlah pemilih TP. 2019/2020 = guru (33) + siswa (184) = 217 orang.

Berarti dibutuhkan 217 lembar kertas suara (belum termasuk poster, kode verifikasi, absensi, surat menyurat sebagai pendukung informasi, dan lain-lain). Sekali *e-voting* dapat menghabiskan kertas +/- 1 rim (500 lembar kertas dengan harga sekitar Rp 50.000,-/ rim) dan kertas suara juga harus *diprint* warna, agar wajah para kandidat terlihat jelas (harga *catridge black* dan *colour* sekitar Rp 500.000). Kegiatan ini juga mengajarkan *go green* untuk menghemat kertas dan memanfaatkan penerapan ilmu komputer jaringan yang dipelajari siswa/i di sekolah.

Jika pemilihan OSIS secara *e-voting*, biaya yang dikeluarkan tidaklah sebanyak manual. Kertas diganti dengan laptop/komputer. Aplikasi yang digunakan ada di *google form* dengan *menginput* data pemilih (pegawai sekolah, guru, siswa). Seluruh info *e-voting* dapat di akses di *web* dan sosial media sekolah. Kode verifikasi langsung masuk ke email pemilih yang sudah di data. Absensi pemilih juga langsung *terlink* di aplikasi pemilihan.

b. Menghemat waktu, jika jumlah pemilih 217 orang

Pemilihan OSIS secara konvensional dapat menghabiskan waktu sehari, dimulai dari registrasi, antrian, pemanggilan pemilih, perhitungan kertas suara, dan lain-lain.

Pemilihan OSIS secara *e-voting* hanya menghabiskan waktu +/- 2 jam, hal ini dikarenakan registrasi dilakukan di laptop sebagai bukti hadir dan kode verifikasi langsung muncul dan dapat melakukan pemilihan. Hasil rekap pemenangan dapat langsung diketahui juga sesaat pemilih terakhir melakukan pemilihan.

4. Partisipasi demokrasi berperan penting bagi siswa/i dalam pengambilan keputusan pemilihan ketua OSIS pada SMKS TIK Darussalam Medan. Seluruh pemilih berperan aktif dalam hasil keputusan demokrasi jika ia turut serta memilih, karena pilihannya menentukan kandidat mana yang akan menang dan amanah menjalankan tanggung jawabnya sesuai visi misi pada saat kampanye. Seiring dengan perkembangan kurikulum 2013 yang berbasis pada penguatan karakter siswa, sekolah memiliki peranan dalam menerapkan program demokrasi sekolah yang akan mempengaruhi kualitas diri siswa dalam merencanakan dan membentuk penguatan demokrasi, seperti musyawarah

mufakat dalam pengambilan keputusan, pemilihan ketua kelas dan ketua OSIS, menghargai pendapat orang lain, berteman dengan semua siswa, menaati peraturan yang berlaku di sekolah, menjaga kebersihan sekolah.

## SIMPULAN

1. Sistem *e-voting* terlaksana dengan baik sesuai dengan program yang direncanakan pihak sekolah.
2. Sistem *e-voting* dapat langsung merekapitulasi dengan cepat siswa yang sudah atau belum memberikan hak pilihnya.
3. Hasil *e-voting* dapat cepat diketahui karena keakuratan data yang terpercaya
4. Sistem *e-voting* mampu meminimalisir biaya dan waktu untuk produksi dan distribusi surat suara serta perhitungan jumlah suara sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar.
5. Kebijakan sistem *e-voting* sangat bermanfaat dalam penerapan ilmu komputerisasi yang dipelajari siswa sesuai dengan program studi yang ada di SMKS TIK Darussalam meliputi Teknik Komputer Jaringan, Multimedia dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Sajono, H. H. (2016). Analisa dan Perancangan Sistem E-Voting Di Universitas Muria Kudus. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Falah, M. S. (2007). Perancangan Sistem Electronic Voting ( E-Voting ) Berbasis Web Dengan Menerapkan Quick Response Code (QR CODE) Sebagai Sistem Keamanan Untuk Pemilihan Kepala Daerah, 1–12.
- Gaffar, Affan (2013). *Politik Indonesia Transisi Menuju Demokrasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Gatara, S. (2008). *Ilmu Politik (Memahami Dan Menerapkan)*. Bandung: CV Pustaka Setia
- George C. Edward III. 1980. *Implementing Public Policy*
- Hutagalung, M. Ki. (2012). Perancangan Perangkat e-Voting Berbasis e-KTP. *SAINTIKOM*, 11(1)

- Nurhayati, Sri dan Wasilah. 2008. Akuntansi Syariah di Indonesia. Salemba Empat. Jakarta
- Prananda, R., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Berbasis Android (Studi Kasus : Pemilihan Ketua Organisasi di Lingkungan Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura). *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5(1), 17–21.
- Risnanto, S. (2017). Aplikasi Pemungutan Suara Elektronik/ E-Voting Menggunakan Teknologi Short Message Service dan at Command. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 17–26. <https://doi.org/10.15408/jti.v10i1.6811>
- Robbins, P. Stephen and Timothy A. Judge, 2009, *Organizational Behavior*, 13th Edition, Pearson Education, Inc., Upper Saddle River, New Jersey, pp. 209-586.
- Rokhman, A. (2011). Prospek dan Tantangan Penerapan e-Voting di Indonesia. *Seminar Nasional Peran Negara dan Masyarakat dalam Pembangunan Demokrasi dan Masyarakat Madani di Indonesia*, 7 Juli 2011. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulastris, & Zunita, L. N. (2015). E- Voting Pemilihan Walikota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 11(2), 181–190.
- Trijono, Rachmat, Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Perundang-undangan, Cetakan Pertama, Papas Sinar Sinanti, Jakarta, 2013
- Yulianti, Yoni. 2012. Analisis Partisipasi Masyarakat dalam Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Perkotaan. Padang : Universitas Andalas.