

DIGITALISASI PEMILU MELALUI SISTEM *E-VOTING* GUNA MENINGKATKAN *CIVIC PARTICIPATORY SKILL* MAHASISWA

Salma Nur Alifia¹⁾, Dadang Sundawa²⁾

¹⁾Universitas Pendidikan Indonesia

Email: salmanuralifia@upi.edu

²⁾Universitas Pendidikan Indonesia

Email: dadangsundawa@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh paradigma baru seorang warga negara yang harus mempunyai kompetensi ideal, salah satunya yaitu *civic skills*. Adapun lingkup dari *civic skills* diantaranya yaitu *civic participatory skill*. Tujuan penelitian yakni untuk mengetahui mekanisme digitalisasi pemilu dan untuk mengetahui tingkat keterampilan partisipasi mahasiswa setelah menggunakan sistem digital dalam pemilihan umum di lingkungan universitas. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan memilih informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kemudian, data yang digunakan yaitu data primer yakni data hasil penelitian yang dilakukan pada informan dan data sekunder yang diperoleh dari studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan sistem *e-voting* tingkat partisipasi politik mahasiswa meningkat yakni pada tahun 2020 presentase pemilih sebesar 83%, tahun 2021 presentase pemilih sebesar 88% dan tahun 2022 presentase pemilih sebesar 91%. Hadirnya digitalisasi pemilu dengan menggunakan sistem *e-voting* dapat meningkatkan *civic participatory skill* mahasiswa karena pemilihan umum pada ketua BEM dapat dilakukan dengan mudah, cepat, efektif dan efisien serta akurat sehingga tidak terdapat kecurangan dalam proses rekapitulasi suara.

Kata Kunci: Digitalisasi; *E-Voting*; *Participatory Skill*

ABSTRACT

This research is motivated by the new paradigm of a citizen who must have ideal competencies, one of which is civic skills. The scope of civic skills includes civic participatory skills. The aim of the research is to find out the mechanism for digitizing elections and to find out the skill level of student participation after using the digital system in general elections in university environments. The research method used is a qualitative research method with a case study approach by selecting informants using a purposive sampling technique. Then, the data used are primary data, namely data from research conducted on informants and secondary data obtained from literature studies. The results showed that by using the e-voting system the level of student political participation increased, namely in 2020 the percentage of voters was 83%, in 2021 the percentage of voters was 88% and in 2022 the percentage of voters was 91%. The presence of election digitalization using the e-voting system can improve student civic participatory skills because general elections for BEM chairmen can be carried out easily, quickly, effectively and efficiently and accurately so that there is no fraud in the vote recapitulation process.

Keywords: Digitization; E-voting; Participatory Skill

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi demokrasi. Pada umumnya, negara demokrasi yang memberikan kedaulatan kepada rakyat menjalankan prinsip dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat (*Democracy is government of the people, by the people, and for the people*). Dasar pemahaman tersebut merupakan sebuah terminologi negara demokrasi yang banyak digunakan di berbagai negara dunia untuk dapat menciptakan sistem pemerintahan yang ideal guna menciptakan suatu negara yang berlandaskan hukum (*Rechtstaat*) bukan berlandaskan kekuasaan (*machtstaat*) (Lubis, et al. 2022). Pemilihan umum (General Election) merupakan representasi dari prinsip demokrasi yang dihasilkan atas dasar terminologi demokrasi tersebut. Pemilihan umum atau disingkat dengan pemilu, merupakan suatu prosedur yang harus ditempuh dalam rangka memilih seseorang untuk mengisi suatu jabatan tertentu yang mana orang tersebut telah memenuhi serangkaian persyaratan untuk dapat mencalonkan diri sebagai calon pemegang jabatan (Anasthasya, 2020). Instrumen penting dalam negara demokrasi yaitu pemilu. Sehingga dengan dilaksanakannya pemilihan umum untuk mencari seorang pemimpin maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan demokrasi pada suatu negara dapat disepekat.

Sebagai negara demokrasi yang menjunjung tinggi kedaulatan rakyat, partisipasi rakyat dalam negara demokrasi menjadi sebuah keharusan dikarenakan negara (pemerintahan) dan rakyat berada dalam satu konteks *governance*. Sehingga dapat dikatakan bahwa setiap orang memiliki kekuasaan yang sama untuk memilih pemimpin pada lembaga legislatif maupun eksekutif. Dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “Kedaulatan tertinggi berada ditangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang-Undang Dasar” sudah disebutkan secara empiris mengenai sistem demokrasi di Indonesia sehingga setiap warga negara

wajib melaksanakan prinsip tersebut sebagai arah pandang dalam berbangsa dan bernegara. Dalam pelaksanaannya, pemilu di Indonesia ditetapkan dalam Pasal 22 E ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945 yaitu “Pemilihan umum dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil setiap lima tahun sekali”.

Mekanisme pelaksanaan pemilihan umum di Indonesia dilaksanakan dengan cara memilih menghadiri Tempat Pemungutan Suara (TPS) untuk melakukan pencoblosan secara konvensional dengan mencoblos nomor urut, nama atau pasangan calon, kemudian proses pengolahan data dihitung secara manual. Teknik pemilihan dengan mekanisme tersebut memiliki kelemahan yaitu ketidakakuratan hasil rekapitulasi suara dikarenakan dugaan adanya pemilih rangkap yang secara sengaja melakukan pemilihan pada lebih dari satu pasangan calon, memakan waktu yang cukup lama untuk menetapkan hasil dari pemilu, menggelontorkan anggaran yang cukup besar, serta informasi yang dihasilkan dinilai kurang akurat dikarenakan masih terdapat data yang tidak konsisten ketika proses penghitungan suara. Sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan tidak terlaksananya asas pemilu Luber Jurdil (langsung, umum, bebas, rahasia, jujur dan adil) seperti yang dirancang dalam konsitusi. Problematika yang ditimbulkan dari sistem pemilihan umum yang masih menjalankan model konvensional tersebut memunculkan konsepsi baru untuk mereformasi sistem pemilihan umum agar mempercepat dan mempermudah proses pengambilan suara tanpa harus datang ke tempat serta menghindari berbagai macam permasalahan yang ditimbulkan dari proses rekapitulasi suara. Perbaikan dan perubahan sistem pemilihan umum ini merupakan hal penting untuk dapat meningkatkan partisipasi politik masyarakat.

Dewasa ini, melihat perkembangan zaman berubah begitu pesat diikuti dengan

perkembangan teknologi informasi yang kian canggih dan semakin terdepan, maka diperlukan adanya inovasi yang berbasis teknologi digital. Dalam pengoperasiannya, teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia tetapi cenderung pada penggunaan sistem yang secara otomatis terbaca oleh komputer atau biasa disebut dengan komputerisasi (Aji, 2016). Penerapan komputerisasi diperlukan untuk mengolah data secara cepat dan akuntabel. Dalam kegiatan komputerisasi dibutuhkan adanya suatu sistem. Jaringan kerja dari serangkaian kegiatan yang saling berhubungan satu sama lain yang kemudian berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan guna menyelesaikan suatu sasaran tertentu disebut sebagai sebuah sistem (Jugiyanto, 2005).

Secara umum model dari suatu sistem terdiri dari komponen *input*, komponen proses, dan komponen *output*. Hal tersebut merupakan sebuah konsepsi yang sangat sederhana pada sebuah sistem mengingat bahwa suatu sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus (Sitorus, 2021). Melalui sebuah sistem manusia dapat melakukan berbagai macam kegiatan dengan mudah. Dapat dikatakan bahwa teknologi sudah menjadi kebutuhan vital manusia dikarenakan segala sesuatu pada era modern ini sudah berbasis digital. Sehingga atas dasar itulah mendorong adanya perubahan pada sistem pemilihan umum yang dilakukan secara konvensional menjadi *electronic voting* atau *e-voting* sebagai sebuah inovasi pemungutan suara dalam pemilihan umum. *E-voting* merupakan sebuah kolaborasi antara sistem voting dengan media elektronik, dimana dalam pengambilan suara dan penghitungan suara dalam pemilu dilakukan dengan menggunakan sebuah perangkat elektronik.

Sistem *e-voting* di Indonesia pertama kali dilaksanakan pada tahun 2009 untuk melangsungkan pemilihan umum Kepala Dusun di Kabupaten Jembrana Bali

(Firmansyah & Yuwanto, 2016). Kemudian diadaptasi oleh daerah-daerah lain yang juga menggunakan sistem *e-voting* sebagai media partisipasi demokrasi dalam melaksanakan pemilihan kepala dusun dan kepala desa. Penyelenggaraan pemilu dengan menerapkan sistem *e-voting* harus didasarkan pada pertimbangan yang matang bagi pihak yang menangani regulasi kebijakan. Mudah-mudahan akses dalam melakukan pencoblosan secara digital yang dimulai dari proses pendaftaran pemilih tetap, pelaksanaan pemilihan umum, pengiriman suara dan rekapitulasi hasil suara dengan menggunakan sebuah sistem diharapkan dapat menekan angka golput atau golongan putih. Dalam ruang lingkup yang lebih luas, pemilihan umum tidak hanya terbatas hanya pada pemilihan orang untuk menduduki kursi jabatan di pemerintahan saja, tetapi pemilu juga dapat digunakan pada pemilihan Ketua Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) di lingkungan Universitas. Pelaksanaan pemilihan Ketua BEM dengan menerapkan sistem *e-voting* merupakan upaya pembelajaran partisipasi politik yang dilaksanakan secara langsung dan terus-menerus pada mahasiswa. Sebagai seorang mahasiswa dan sekaligus seorang warga negara yang baik, partisipasi dalam kehidupan masyarakat dan negara sangatlah diperlukan. Partisipasi politik dalam diri mahasiswa harus terus dikembangkan agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna apabila diintegrasikan dengan tindakan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut Branson (dalam Shofyanti, 2015) seorang warga negara harus mempunyai 3 kompetensi ideal, yaitu *Civic Knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *Civic Disposition* (karakter kewarganegaraan), dan *Civic skills* (keterampilan warganegara). Komponen pertama, *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) berhubungan dengan nilai-nilai yang harus diketahui oleh setiap warga negara. Aspek tersebut melekat pada kemampuan akademik atau

keilmuan yang dibangun dari berbagai macam konsep atau teori politik, hukum dan moral. Komponen kedua, *civic disposition* (karakter kewarganegaraan) merupakan penekanan pada dimensi watak, karakteristik yang mencerminkan warga negara yang bersifat afektif. Komponen ketiga, *civic skills* (keterampilan warga negara) terdiri dari *civic participatory skill* (keterampilan partisipasi warganegara) dan *civic intellectual skill* (keterampilan intelektual warga negara). Keterampilan berpartisipasi warga negara merupakan keterampilan dalam menggunakan hak dan melaksanakan kewajibannya dibidang hukum. Sedangkan keterampilan intelektual warga negara merupakan keterampilan dalam merespons berbagai macam persoalan atau permasalahan politik.

Dasar terbentuknya keterampilan warganegara terdiri dari pengetahuan dan karakter kewarganegaraan yang terintegrasi dalam diri setiap warganegara guna melakukan perannya sebagai warganegara. Hal tersebut sesuai dengan teori *civic skills* yang mengatakan bahwa "*Civic skills refer to citizens ability to analysis, evaluate, take and defend positions on public issues, and to use their knowledge to participate in civic and political processes*" (Adebayo, A. S, Zimba, 2014). Kemudian teori tersebut diperkuat dengan tujuan civic education dalam ranah *civic skills* yang mengatakan bahwa pengembangan kecakapan intelektual dan partisipasi tersebut memungkinkan warga negara berpikir kritis dan bertindak atas hak-hak individu dan kebaikan bersama (Murtiningsih & Komalasari, 2017). Sehingga keterampilan kewarganegaraan seorang mahasiswa harus berlandaskan nilai-nilai dalam Pancasila yang mencakup partisipasi sosial dan cara berpikir kritis mahasiswa dalam menghadapi suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan sekelilingnya.

Mahasiswa akan dapat melangsungkan kehidupannya dengan baik jika menerapkan karakter keterampilan kewarganegaraan

dalam setiap ranah kehidupan sehingga akan timbul sifat percaya diri dan mandiri yang dapat dijadikan sebagai modal dalam beradaptasi dengan orang dan lingkungan baru (Rahayu, 2021). *Civic skills* yang harus dimiliki mahasiswa tersebut merupakan salah satu komponen kewarganegaraan yang diperlukan untuk membentuk warga negara yang *smart* dan *good citizenship*. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wahab dan Sapriya (2011) bahwa warga negara yang diharapkan dalam *civic skills* merupakan warga negara yang cerdas dan mampu berpikir analitis. *Civic skills* yang dimiliki mahasiswa dapat memberikan kesadaran serta kesiapan mahasiswa sebagai warga negara untuk berpartisipasi aktif dan tanggung jawab dalam kehidupan berdemokrasi. Dalam *civic skills* terdapat *civic participatory skill* (keterampilan partisipasi warga negara) yang harus dikembangkan dan diaplikasikan di dalam masyarakat. Sehingga mahasiswa tidak hanya mengetahui teori tetapi dapat memiliki sifat kewarganegaraan dengan mempraktikannya dalam kehidupan berorganisasi di lingkungan kampus sebagai bekal untuk membentuk warga negara yang ideal. Hal tersebut merujuk pada konsep dalam menjalankan peran dan fungsi good citizen atau warga negara yang baik harus memiliki karakter, salah satunya karakter kewarganegaraan (*civic skills*) (Wahab & Sapriya, 2011: 31).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme digitalisasi pemilu dengan menggunakan sebuah sistem yang dinamakan *e-voting* dan apakah dengan menggunakan sistem *e-voting* tersebut dapat meningkatkan *civic participatory skill* seorang mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Peneliti menggunakan

metode tersebut untuk dapat memperoleh pemahaman yang utuh dan terintegrasi mengenai hubungan yang saling terkait antar gejala dengan berbagai fakta dan dimensi dari suatu kasus. Data yang digunakan bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini yaitu Ketua Komisi Pemilihan Umum (KPU) Himpunan Pendidikan IPS, anggota KPU, dan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Sedangkan data sekunder meliputi studi kepustakaan yakni mengumpulkan segala bentuk informasi dan data dengan bersumber dari literatur seperti buku, dokumen, artikel jurnal serta media sosial. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel dengan menentukan ciri-ciri tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi pada Himpunan Pendidikan IPS guna mengamati rumusan masalah terkait. Kemudian analisis data kualitatif yang dipakai yaitu analisis data dengan menggunakan metode tiga jalur yaitu reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Untuk menyempurnakan hasil penelitian, peneliti memeriksa keabsahan data yang diperoleh dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Sistem digital merupakan sebuah basis data yang digunakan dalam pengoperasian sistem komputer (Aji, 2016). Digital menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia dikarenakan sebuah metode yang fleksibel serta kompleks. Era teknologi digital pada saat ini tengah dimulai. Semua hal serba menggunakan teknologi. Dikendalikannya seluruh kegiatan manusia oleh teknologi disebut dengan digitalisasi. Digitalisasi merupakan sistem pengoperasian otomatis dengan

format yang dapat dibaca oleh komputer (Aji, 2016). Peralihan dari sistem analog ke sistem digital ini telah mengubah seluruh sendi-sendi kehidupan manusia. Termasuk pada bidang politik. Digitalisasi pemilu merupakan salah satu dampak dari adanya teknologi digital guna membangun demokrasi dan transparansi dengan menggunakan sistem *electronic voting*. Pelaksanaan pemilihan umum dengan mengadopsi teknologi digital dapat mewujudkan efektivitas dan efisiensi dalam proses kontestasi politik sekaligus menjadi jawaban permasalahan yang terjadi saat menggunakan sistem konvensional. Penggunaan sistem *e-voting* dapat menyederhanakan hasil pengolahan data serta data yang dihasilkan pun akan lebih kredibel dan akuntabel serta dapat dipertanggungjawabkan karena transparansi perhitungan dengan menggunakan sistem elektronik.

Penerapan *e-voting* dalam mekanisme pemilihan umum merupakan salah satu bentuk digitalisasi pemilu yang menggunakan aplikasi komputerisasi untuk menunjang rutinitas kehidupan sosial. Fenomena tersebut dapat dijadikan peluang dalam kemajuan kehidupan berdemokrasi meskipun masih menjadi bahan pertimbangan terhadap aspek ancaman yang akan ditimbulkan yakni ancaman pada kerahasiaan dan keamanan data (Edi & Dihan, 2010). Implementasi sistem pemilu yang dilakukan secara elektronik harus dapat memberikan perlindungan kepada pemilih terhadap kekhawatiran, ketakutan, bahaya, penyimpangan, kecurangan dan praktik-praktik yang terjadi selama penyelenggaraan pemilu guna mencegah penyalahgunaan kewenangan petugas sehingga tetap menjaga keterbukaan atau transparansi data perhitungan suara dan akuntabilitas dalam pemilu itu sendiri.

Dengan adanya digitalisasi pemilu menggunakan sistem *e-voting* dapat terbantuan dalam pemilihan Ketua BEM di lingkungan Universitas. Dalam

pelaksanaannya, pemilihan ketua BEM masih menggunakan lembaran kertas suara untuk memilih calon serta penyampaian informasi berupa visi dan misi mengenai pasangan calon pun masih berupa pamflet yang disebar secara manual oleh perorangan. Hal tersebut kurang efisien untuk terus menerus dilakukan terutama pada masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua kegiatan dilakukan dengan sistem *remote learning*. Sistem *e-voting* yang digunakan yaitu sistem berbasis website. Website atau biasa disebut dengan situs dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang digunakan untuk menyajikan sebuah teks, gambar visual yang diam ataupun bergerak, suara, dan atau semuanya digabungkan sebagai sebuah kombinasi, baik yang bersifat statik maupun dinamik yang membentuk satu rangkaian bangunan yang satu sama lain saling terkait, yang masing-masing terhubung dengan jaringan-jaringan halaman (Hidayat, 2010). Sistem berbasis website tersebut dibuat dengan menggunakan database MySQL dengan bahasa pemrograman PHP. Database MySQL merupakan sebuah *software* yang digolongkan dalam sebuah Database Management System (DBMS) yang memiliki sifat *open source* atau dapat dipublikasikan dan digunakan secara umum oleh orang-orang untuk keperluan pribadi maupun komersil (Kadir, 2008). Sedangkan PHP merupakan bahasa server *side scripting* yang berpadu dengan HTML untuk membuat suatu halaman website yang dinamis (Arief, 2011). Sistem *e-voting* yang digunakan untuk pemilihan umum ini menerapkan metode *create, read, update, delete*, yang merupakan akronim dari dunia pemrograman komputer yang berfungsi untuk menambahkan data, menampilkan data, mengubah data, dan menghapus data yang tidak perlu (Heriyanto, 2018).

Use Case sistem

Use case sistem digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi atau layanan yang telah disediakan oleh

sistem atau bagian sistem ke pemakai. Use case sistem ini merupakan gambaran fungsionalitas dari suatu sistem agar pengguna sistem mengerti kegunaan sistem tersebut. Aktor yang terlibat dalam sistem atau website *e-voting* dibagi menjadi dua yakni aktor admin dan aktor mahasiswa atau pemilih. Aktor mahasiswa merupakan aktor utama dalam sistem yang bisa memberikan data dan suara dalam pemilihan umum. Sedangkan aktor admin merupakan orang yang memantau jalannya sistem dan data yang masuk serta memberikan laporan kegiatan (Yusriannur, 2019).

Tampilan sistem

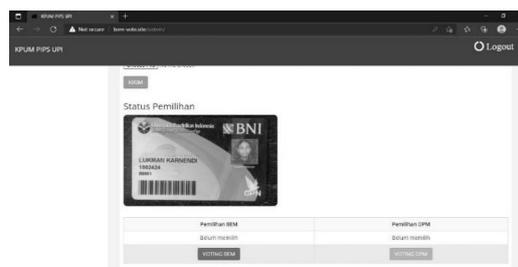
Mahasiswa yang akan memilih membuka website *e-voting* pada domain <https://bem-vite.site>. Setelah link dapat diakses akan muncul beranda web. Pada bagian beranda pemilu terdapat menu login. Mahasiswa memasukkan NIM dan password pada kolom yang tersedia kemudian klik masuk.



Sumber: (KPU HIMA PIPS UPI, 2021)

Gambar 3. Beranda *e-voting*

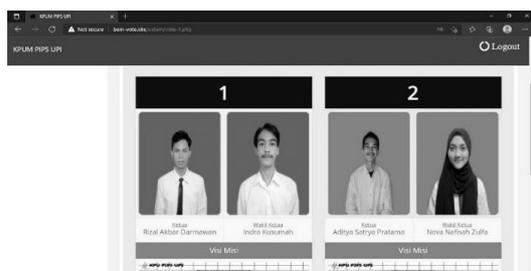
Bagian dashboard akan muncul ketika mahasiswa sudah login dengan menggunakan NIM dan password. Pada halaman ini ditampilkan pasangan calon yang harus dipilih oleh mahasiswa.



Sumber: (KPU HIMA PIPS UPI, 2021)

Gambar 4. Beranda *e-voting*

Pada tampilan selanjutnya mahasiswa dapat melihat informasi mengenai pasangan calon ketua BEM yang berisi profil baik nama, nomor urut, foto calon ketua, serta visi misi dan program kerjanya. Bagian tersebut akan terlihat setelah tombol ‘visi misi’ yang berada di bawah foto pasangan calon diklik.



Sumber: (KPU HIMA PIPS UPI, 2021)
Gambar 5. Visi Misi Paslon

Mahasiswa dapat memberikan suaranya kepada salah satu calon pilihannya dengan menekan lingkaran di bawah foto lalu tekan pilih. Ketika tombol pilih ditekan maka suara akan otomatis tersimpan.



Sumber: (KPU HIMA PIPS UPI, 2021)
Gambar 6. Pemilihan suara

Setelah muncul notifikasi yang menjelaskan bahwa pemilihan sudah berhasil, lalu klik “OK”. Mahasiswa sebagai pemilih tidak akan bisa memberikan suara lebih dari satu kali dikarenakan NIM dan password yang telah dimasukkan pada bagian awal sudah tersimpan dalam database sistem.



Sumber: (KPU HIMA PIPS UPI, 2021)
Gambar 7. Pemilihan suara berhasil

Civic Participatory Skill

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peranan vital dalam pengembangan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan kewarganegaraan dan keterbukaan dalam mendapatkan akses informasi mengenai politik sehingga mampu terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan politik (Torney-Purta, et all, 2015). Keterampilan kewarganegaraan merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan sehingga pengetahuan yang didapatkan oleh seseorang menjadi sesuatu yang bermakna dan dapat digunakan dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengembangan keterampilan kewarganegaraan bertujuan untuk menyetarakan pengetahuan dengan perilaku seorang warga negara untuk berperan serta secara aktif dalam masyarakat (Komalasari dan Budimansyah, 2008: 85).

Participatory Skill yang terkandung dalam *civic skills* akan terbangun jika mahasiswa menggunakan hak dan kewajiban dibidang hukum, salah satunya hak memilih seorang pemimpin yang dirasa dapat menjadi penyalur aspirasi. *Civic participation skill* pada mahasiswa merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan tindakan sebagai warga negara baik individu maupun bersama-sama untuk berpartisipasi dalam pembuatan kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah dan berpartisipasi dalam kegiatan di lingkungan masyarakat. Partisipasi politik memiliki ciri-ciri yang dikemukakan oleh Van Deth (2016) yaitu, pertama, partisipasi politik diinterpretasikan sebagai sebuah aktivitas. Kedua, partisipasi politik memiliki sifat sukarela, tidak dikomandokan oleh elite politik atau diharuskan berdasarkan hukum tertentu. Ketiga, partisipasi politik dapat merujuk pada sebuah aktivitas seseorang sesuai dengan posisi mereka sebagai non profesional dalam bidang politik. Keempat, partisipasi politik tidak semata-mata menyangkut pemerintah, politik atau

negara saja namun lebih luas daripada itu yang tidak hanya terbatas pada fase tertentu. Dengan demikian, setiap aktivitas yang dilakukan seseorang secara sukarela dan non profesional mengenai politik merupakan spesimen partisipasi politik. Memberikan suara merupakan salah satu perilaku politik yang dapat memenuhi ciri-ciri politik yang dikemukakan oleh Van Deth. Perilaku tersebut merupakan wujud nyata dari bentuk partisipasi politik seseorang. Dalam penelitian ini partisipasi politik yang dimaksud yakni meliputi keikutsertaan dalam pemberian suara pada pemilihan umum.

Semua lapisan masyarakat termasuk mahasiswa sebagai pemilih seorang calon pemimpin tanpa disadari secara langsung ataupun tidak langsung akan mengalami proses sosialisasi politik. Pemilihan umum di lingkungan universitas yang diselenggarakan satu tahun sekali dapat dijadikan laboratorium sosialisai politik dan pendidikan politik pada mahasiswa sehingga mereka dapat berpartisipasi dengan memberikan hak suaranya. Berdasarkan penelitian di Jerman, Dick (dalam Nugraha, 2014) menyatakan bahwa minat politik akan terbentuk dan terus mengalami perkembangan pada masa sekolah dikarenakan pengaruh yang ditimbulkan dari lingkungan sekolah akan jauh lebih kuat daripada pengaruh keluarga atau teman. Selaras dengan pernyataan tersebut bahwa lingkungan sekolah dalam hal ini lingkungan universitas dapat menjadi pendorong mahasiswa untuk mengembangkan minat politiknya. Selain itu, dengan diberikannya stimulus yang dapat mempermudah mahasiswa untuk andil dalam kegiatan politik di kampus dapat pula meningkatkan partisipasi politik dalam diri mahasiswa. Diperkuat oleh Almond (dalam Tri & Dayati, 2020) yang menyebutkan bahwa seorang warga negara yang menempuh jenjang pendidikan tinggi yakni seorang mahasiswa idealnya memiliki tingkatan partisipasi politik

yang tinggi pula. Hal tersebut disebabkan oleh pendidikan yang ditempuh pada jenjang sekolah tinggi akan menghasilkan warganegara yang dinilai lebih sadar dan aktif dalam berpartisipasi politik.

Berpartisipasi dalam pemilihan ketua BEM merupakan perwujudan dari *civic participatory skill* mahasiswa agar dapat dikembangkan dan diaplikasikan di lingkungan yang lebih luas yaitu di dalam masyarakat. Tingkat partisipasi politik sebagai salah satu bentuk manifestasi peran sebagai warga negara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain tingkat pengetahuan seseorang, pendidikan, pekerjaan, peranan pemerintah, pengaruh kaum intelek dan konflik diantara pemimpin politik (Utami, 2017). Konsep utama dalam perilaku pemilih terbagi menjadi dua bagian yaitu; perilaku memilih (*voting behavior*) dan perilaku tidak memilih (*non voting behavior*). Terdapat dua pendekatan teoritik utama yang dapat menjelaskan perilaku *non voting* menurut David Moon (dalam Hasanuddin M. Saleh, 2007). Pertama, mengaksentuasikan pada karakteristik psikologi dan sosial pemilih serta karakteristik institusional sistem pemilu; Kedua, ambisi pemilih pada keuntungan dan kerugian atas keputusan mereka untuk hadir ikut serta dalam pemilu atau tidak hadir memilih. Pada pendekatan pertama terdapat karakteristik institusional sistem pemilu. Sehingga dapat dikatakan bahwa jika sistem pemilu konvensional yang selama ini digunakan di Indonesia diubah menjadi digital seperti yang telah dijelaskan secara rinci pada pembahasan sebelumnya dapat mneingkatkan *voting* pada pemilihan umum. Secara tidak langsung hal tersebut dapat menekan angka golongan putih. Sedangkan sikap golongan putih atau golput menurut Arbi Sanit dalam pemilihan umum terdapat tiga kemungkinan yang dapat terjadi dalam pemilu. Pertama, pemilih melakkan pencoblosan pada lebih dari satu gambar partai. Kedua, mencoblos bagian putih yakni bagian luar kolom

kartu suara. Ketiga, secara sadar tidak mendatangi kotak suara sehingga tidak menggunakan hak pilihnya. Berdasarkan ketiga kemungkinan golput tersebut, dua diantaranya yakni; menusuk lebih dari satu gambar partai dan menusuk bagian putih kartu suara tidak akan terjadi pada pemilihan umum dengan menggunakan sistem *e-voting* dikarenakan pada sistem telah diatur untuk menekan pilihan pada bagian yang tersedia sebanyak satu kali. Sehingga dengan menggunakan sistem tersebut akan menekan angka golongan putih yang berarti tingkat partisipasi dalam pemilihan umum pun akan meningkat.

Berdasarkan hasil penjabaran yang dilakukan secara teoritis serta tinjauan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, merujuk pada pendapat David Moon dan Arbi Sanit terkait perilaku golongan putih atau *non-voting* lebih menekankan pada sistem pemilihan umum berupa gerakan protes politik yang beralas pada segala problem kebangsaan. Sehingga sasaran protes politim tersebut berimbas pada gerakan golongan putih dalam penyelenggaraan pemilihan umum. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada pemilu di Himpunan Pendidikan IPS yang sudah menggunakan sistem *e-voting* selama 3 tahun terakhir yakni pada tahun 2020, 2021, dan 2022. Pada tahun 2020, yakni tahun pertama diberlakukannya sistem *e-voting* pada pemilihan ketua BEM total pemilih tetap sebanyak 408 dan total tidak memilih sebanyak 70 orang, artinya presentase pemilih sebesar 83%. Selanjutnya pada tahun 2021 total pemilih tetap sebanyak 395 dan total tidak memilih sebanyak 50 orang, artinya presentase pemilih sebesar 88%. Kemudian pada tahun 2022 total pemilih sebanyak 363 dan total tidak memilih sebanyak 35, artinya presentase pemilih sebesar 91%. Dilihat dari data tersebut menunjukkan penurunan angka golput yang menurun dari tahun ke tahun.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan peningkatan jumlah partisipasi pemilih dari tahun ke tahun. Hal ini dapat dideskripsikan bahwa mahasiswa memiliki wawasan yang baik terhadap digitalisasi pemilu dikarenakan semua mekanisme pemilu telah dimudahkan oleh sistem sehingga mahasiswa merasakan banyak manfaat yang didapatkan. Selain itu, mahasiswa juga mempunyai persepsi yang baik terkait peranan mereka sebagai seorang mahasiswa sekaligus menjadi seorang warganegara yang baik secara disadari atau tidak peranan mahasiswa dalam kegiatan politik di lingkungan kampus dapat dijadikan sebagai wahana pendidikan politik bagi masyarakat umum. Artinya, partisipasi aktif mahasiswa dalam pemilu dapat dijadikan sebagai salah satu upaya yang dilakukan dalam rangka menegakkan dan memelihara sistem politik yang demokratis dan dinamis dalam kehidupan politik di lingkungan kampus dan lebih luas lagi sebagai bekal kehidupan politik bangsa Indonesia.

SIMPULAN

Digitalisasi pemilu menggunakan sistem *e-voting* dapat menyokong mahasiswa menjalankan pesta demokrasi sehingga terwujudnya digitalisasi pemilihan umum serta digitalisasi dalam organisasi yang dapat dijadikan sebagai wahana laboratorium sosialisai politik dan pendidikan politik agar mahasiswa dapat berperan serta dengan memberikan hak suaranya dalam pemilihan umum sebagai bekal untuk berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat luas. Berdasarkan hasil analisa data dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan sistem *e-voting* tingkat partisipasi politik mahasiswa meningkat dari tahun ke tahun. Pemilihan umum dengan menggunakan sistem *e-voting* dapat meningkatkan partisipasi politik mahasiswa dibuktikan dengan presentase pemilih sebesar 83% pada tahun 2020, kemudian meningkat pada tahun 2021 yakni presentase pemilih sebesar 88% dan meningkat kembali pada

tahun 2022 dengan presentase pemilih sebesar 91%. Hadirnya digitalisasi pemilu dengan menggunakan sistem *e-voting* dapat meningkatkan *civic participatory skill* mahasiswa karena pemilihan umum pada ketua BEM dapat dilakukan dengan mudah, cepat, efektif dan efisien serta akurat sehingga tidak terdapat kecurangan dalam proses rekapitulasi suara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott S. 2010. Civic Participation & the Right to Vote: Brought to You by Volunteers. Worth Defending. <https://tobjohnson.com/civic-participation/>.
- Adebayo, A. S, Zimba, F. (2014). Perceptions of Teachers and Learners on the Effectiveness of Civic Education in the Development of Civic Competency Among Learners in Chipata District Zambia. *European Scientific Journal*, 10(7), 425–434.
- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Anasthasya, S. (2020). Implementasi Sistem E-voting Pada Pemilihan Ketua Osis Dalam Mengembangkan Karakter Demokratis Peserta Didik (Studi Deskriptif di SMAN 23 Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Arief, M. R. (2011). Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL. Andi Offset.
- Budiardjo, M. (1982). Partisipasi dan Partai Politik: Sebuah Pengantar. In M. Budiardjo (Ed.), *Partisipasi dan Partai Politik: Sebuah Bunga Rampai* (pp. 1–27). Jakarta: Penerbit PT Gramedia
- Edi Priyono dan Fereshti Nurdiana Dihan, 2010, “E-voting: Urgensi Transparansi dan Akuntabilitas”, Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010), hlm. 58
- Firmansyah, B., & Yuwanto. (2019). Implementasi Kebijakan Electronic-Voting (E-voting) Dalam Pemilihan Kepala Desa Di Kabupaten Pematang Tahun 2016. *Journal of Politic and Government Studies*, 8, 1–14.
- Hasanuddin M. Saleh, Perilaku Tidak Memilih Dalam Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) Langsung Di Riau: Suatu Bahasan Awal, Makalah pada seminar yang diselenggarakan Program Studi Ilmu Politik Pasca Sarjana Universitas Riau, 2 September 2007 di Pekanbaru
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. Apm Rent Car. *Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Hidayat, R. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian Website. Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. (2005). Sistem Teknologi Informasi. Andi Offset.
- Kadir, A. (2008). Tuntunan Belajar Database Menggunakan MySQL. Andi Offset.
- Lubis, M. A., Yasin, M., Gea, A., & Muniifah, N. (2022). Penerapan Asas Pemilu Terhadap Electronic Voting (E-voting) Pada Pemilu Tahun 2024 Application of Election Principles to Electronic Voting (E-voting) in the 2024 Election. *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum*, 9(1), 1–13. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/gakkum>
- Murtiningsih, I., & Komalasari, K. (2017). Implementasi Model Learning Together Untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa Di Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 98–107. <https://doi.org/10.17977/um019v2i22017p098>
- Nugraha, F. (2014). *Pengaruh Implementasi Metode E-voting Sebagai Media Partisipasi Politik Pada Pemilihan*

- Ketua Osis Di Sma N 1 Manonjaya Terhadap Peningkatan Civic Responsibility* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rahayu, D. A. (2021). Implementasi Kurikulum Berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Dalam Meningkatkan Civic Skill Mahasiswa. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 85–99. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.2519>
- Shofyanti, S. (2015). *Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Civic participatory skill: studi deskriptif di SMA Negeri 1 Margahayu* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sitorus, M., & Dc, C. A. (2021). Infotech: Journal of Technology Information Perancangan Sistem Pemilihan Ketua Bem (Badan Eksekutif Mahasiswa) Berbasis *E-voting* Dengan Metode Crud Sebagai Digitalisasi Organisasi Di Bri Institute. *Infotech: Journal of Technology Information*, 7(2), 125–132. <https://doi.org/10.37365/jti.v7i2.122>
- Torney-Purta, J., Cabrera, J. C., Roohr, K. C., Liu, O. L., & Rios, J. A. (2015). Assessing Civic Competency and Engagement in Higher Education : and Directions for Next-Generation Assessment. <https://doi.org/10.1002/ets2.12081>
- Tri Wulandari, N. A., & Dayati, U. (2020). Hubungan Pengetahuan Kewarganegaraan dengan Partisipasi Politik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 361. <https://doi.org/10.17977/um019v4i2p361-367>
- Utami, R. F. (2017). 6 Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Politik. <https://doi.org/https://gurupkn.com/faktor-yang-mempengaruhi-partisipasi>
- Wahab, A.A& Sapriya.(2011). Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: Alfabeta.
- Yusriannur, M. (2019). Aplikasi *E-voting* Berbasis Web Untuk Menunjang Pemilihan Presiden Mahasiswa Pada Universitas Dian Nuswantoro Semarang. *Eprints Dinus*, 1–6.