

Edukasi politik virtual era demokrasi digital pada sekolah menengah kejuruan

Ihyani Malik¹, Nur Khaerah^{2*}, Andi Luhur Prianto², Hamrun Hamrun²

¹ Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Universitas Muhammadiyah Makassar.
Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar, Indonesia

² Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar, Indonesia

* Penulis Korespondensi. Email: nur.khaerah@unismuh.ac.id

Received: 20 Januari 2020; Revision: 28 Februari 2020; Accepted: 2 Maret 2020

Abstrak

Edukasi politik kepada siswa-siswa di SMK Negeri 1 Bulukumba merupakan instrumen penting untuk membantu memperkenalkan politik sejak di bangku sekolah. Kegiatan yang biasa dilakukan berupa sosialisasi tentang pemilu, pilukada, dan pendidikan politik bagi siswa. Kegiatan ini bermaksud memberikan transfer pengetahuan dan pemantik semangat siswa sebagai pemilih pemula untuk turut berpartisipasi aktif dalam pemilu maupun pilukada yang akan datang. Tetapi, permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK Negeri 1 Bulukumba yang telah memiliki hak suara, diantaranya: (1) Masih terdapat siswa yang tabu memahami politik sehingga apatis berpartisipasi dalam pemilu. Selain itu, ketidaktahuan terhadap informasi-informasi pemilu dan politik juga salah satu penyebab sikap golput mereka; (2) Terdapat siswa yang senang terlibat dalam kegiatan-kegiatan politik, tetapi sikap fanatik terhadap salah satu pilihan politiknya sering membuat peseteruan hingga menyebarkan ujaran kebencian dengan pendukung kandidat lainnya di media sosial; (3) Terdapat siswa yang menggunakan hak pilihnya berdasarkan *money politic*; (4) Terdapat siswa yang belum mengetahui cara penggunaan media sosial dengan bijak, sehingga banyak yang menjadi pelaku penyebar berita *hoax*. Oleh karena itu kegiatan pengabdian ini ingin mencapai: (1) Peningkatan pemahaman siswa dalam Demokrasi Digital, dan UU ITE dalam menggunakan Teknologi / media sosial; (2) Peningkatan minat literasi Politik siswa (Mengurangi golput, mencegah Hoax, peduli pemerintahan daerah); (3) Perbaikan tata nilai dan karakter siswa (sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan

Kata Kunci: pendidikan politik; politik virtual; demokrasi digital

How to Cite: Malik, I., Khaerah, N., Prianto, A., & Hamrun, H. (2020). Edukasi politik virtual era demokrasi digital pada sekolah menengah kejuruan. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(2), 39-47. doi:<https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.14>



This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



PENDAHULUAN

Pemilihan umum ataupun pemilihan kepala daerah dan wakil kepala daerah merupakan salah satu aspek dari penerapan demokrasi prosedural. Prinsip demokrasi ini yaitu masyarakat memiliki hak memilih dan hak untuk dipilih. Pandangan Kumorotomo dan Pramusinto (2009); Jamil et al. (2016) bahwa agar suatu sistem demokrasi berlangsung secara memuaskan, diperlukan berbagai persyaratan antara lain, para pemilih yang terdidik, perasaan bernegara (*civic sense*) diantara warga negara, kesempatan yang luas untuk membicarakan isu-isu kenegaraan, serta keharusan untuk memilih orang-orang yang berwatak baik dan terlatih dalam menangani urusan-urusan publik.

Salah satu golongan yang perlu menjadi perhatian dalam angka partisipasi ini adalah para pemilih pemula. Para pemilih pemula ini rentan digerakkan dan diintervensi oleh kelompok yang berkepentingan untuk mencapai tujuan politik mereka. Padahal pemilih pemula ini menjadi bagian awal bagi mereka untuk mengenal kehidupan berdemokrasi dalam menyalurkan pilihannya. Tingkat penasarannya dan

antusiasme dalam kelompok ini cenderung tinggi dan menjadi momentum mereka sebagai bagian dari penyelenggaraan negara yang berdemokrasi.

Tetapi di era demokrasi digital ini, pemilih pemula menjadi tantangan dalam tersendiri dalam pemberian edukasi politik atau pendidikan politik. Dalam penelitian ini, peneliti memberi batasan definisi tentang pemilih pemula yang dimaksud adalah siswa-siswi SMK Negeri 1 Bulukumba yang berusia 17 tahun. Pada teori generasi, mereka yang berusia 17 tahun saat ini tergolong dalam generasi Z, yaitu generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 masehi. Generasi ini dalam kehidupan sehari-harinya telah bersinggungan langsung dengan berbagai macam kecanggihan teknologi digital, internet dan media sosial.

Media social memainkan peran lebih besar selain sebagai sumber informasi, yakni sebagai ruang berkomunikasi dengan lingkaran internal yang sifatnya intim, sekaligus sebagai ruang diskusi yang sifatnya publik. Dengan durasi rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan media sosial selama 3 jam 26 menit, dari total 8 jam 36 menit terhubung ke Internet (Pertiwi, 2018), maka tidak berlebihan jika apa yang dikonsumsi di dunia maya akan mempengaruhi persepsi dan perilaku di dunia nyata.

Media sosial telah banyak menyuguhkan konten-konten yang tak layak dikonsumsi oleh nalar, hingga berita *hoax*. Meski konten di dalamnya bersifat sporadis, tidak teregulasi, dan terbuka pada kontribusi; media sosial semakin menjadi andalan masyarakat dalam mencari sumber informasi (Pertiwi, 2018). Masalah inilah yang juga dialami oleh sebagian besar siswa-siswi pada SMK Negeri 1 Bulukumba.

Di era demokrasi digital, generasi ini atau siswa yang tergolong sebagai pemilih pemula juga sering dianggap sebagai generasi yang paling tidak peduli dengan persoalan politik. Jika pun ada yang aktif berpartisipasi dalam urusan politik, maka kebanyakan dari mereka akan bersikap radikal. Biasanya radikalisme gerakannya akan terlihat dari cara penggunaan media sosial, melalui postingan-postingan yang hanya menyorot sisi positif tokoh politiknya lalu menyudutkan tokoh lainnya, juga melalui komentar-komentar yang mengundang perseteruan dan ujaran kebencian.

Era digital ini juga membuat generasi Z sering bersikap antipasti pada politik atau apolitik, yang berakibat pada ketidaktertarikan anak-anak untuk berpartisipasi dalam urusan politik. Selain karena internet dan media social telah menyebabkan banyak perubahan-perubahan radikal di dunia politik, media social juga berperan sebagai pembentuk opini publik, yang telah memicu sikap apolitik bagi generasi ini.

Data dari EACEA (2012) menyebutkan generasi ini relative sangat sedikit yang mau bergabung dalam partai politik (Juditha & Darmawan, 2018; Meilinda et al., 2019; Rafinda & Nurmina, 2019). Mereka juga cenderung memilih menjadi warganegara yang tidak ikut menggunakan hak pilih mereka dalam Pemilu (Juditha & Darmawan, 2018; Sofyaningsih, 2014). Pirie dan Worcester (1998) juga mengatakan generasi ini sering mengalami putus hubungan dengan komunitasnya serta tidak berminat pada proses dan persoalan politik. Mereka juga memiliki tingkat kepercayaan yang rendah pada politisi serta sinis terhadap berbagai lembaga politik dan pemerintahan (Haste & Hogan, 2006). Bahkan tak sedikit pelajar yang telah memiliki hak pilih sebagai pemilih pemula, menggadaikan suara dengan iming-iming politik uang.

Kabupaten Bulukumba seperti yang telah dijelaskan pada ulasan sebelumnya, bahwa salah satu misinya adalah menciptakan iklim demokrasi atau suasana politik yang santun dan beradab, maka salah satu langkah awal yang bisa dilakukan yaitu dengan melibatkan pemilih pemula sebagai volunteer. Apa lagi tahun 2020 mendatang, Kabupaten Bulukumba akan menggelar pesta demokrasi yaitu pemilihan kepala daerah dan wakil kepala daerah. Hal ini merupakan peluang yang baik untuk memberikann transfer pengetahuan dan pendidikan politik bagi siswa.

Deskripsi tersebut memiliki persinggungan permasalahan yang hampir keseluruhannya sama dengan yang sedang dihadapi oleh sebagian besar siswa-siswi SMK Negeri 1 Bulukumba. Olehnya itu, SMK Negeri 1 Bulukumba menjadi fokus pilihan untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat. Hal ini dipilih karena generasi ini kurang tertarik terlibat berpartisipasi dalam politik secara konvensional karena berbagai alasan. Karena itu mereka lebih memilih jalur yang lebih mudah diakses untuk berpartisipasi seperti menjadi relawan dan aktivis konsumen melalui media sosial (Gilman & Stokes, 2014).

Berikut ini beberapa permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi sementara (yang dilakukan pada 21 Juli 2019) oleh peneliti, melalui wawancara dengan beberapa siswa serta pembina osis. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK Negeri 1 Bulukumba terutama yang berkaitan dengan

urusan politik yaitu, diantaranya: (1) Masih terdapat siswa yang tabu memahami politik sehingga antipati atau apatis berpartisipasi dalam pemilu, dengan kata lain tidak menggunakan hak pilihnya. Selain itu, ketidaktahuan terhadap informasi-informasi pemilu dan politik, juga salah satu penyebab sikap *golput* mereka; (2) Terdapat siswa yang senang terlibat dalam kegiatan-kegiatan politik, tetapi sikap fanatik terhadap salah satu pilihan politiknya sering membuat perseteruan hingga menyebarkan ujaran kebencian dengan kandidat yang bukan pilihannya pada media sosial; (3) Terdapat siswa yang menggunakan hak pilihnya berdasarkan *money politic*; (4) Terdapat siswa yang belum mengetahui cara penggunaan media sosial dengan bijak, sehingga banyak yang menjadi pelaku penyebar berita hoax.

Olehnya itu, atas dasar permasalahan-permasalahan inilah dianggap perlu melakukan edukasi politik virtual era demokrasi digital, sebagai upaya pembinaan dan pemberian pemahaman politik beradab di era demokrasi digital. Melalui Program Studi Ilmu Administrasi Negara dan Program Studi Ilmu Pemerintahan Universitas Muhammadiyah Makassar, perlu melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk sosialisasi dan edukasi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan tambahan informasi dan pengetahuan kepada siswa-siswi SMK Negeri 1 Bulukumba, terutama yang telah masuk dalam kategori pemilih pemula untuk mengenali kegiatan politik sehingga siswa mampu menjadi pemilih yang beretika dan terhindar dari sikap apatis atau *golput*, dan hoax yang hanya akan merugikan bangsa sendiri.

Berangkat dari deskripsi masalah tersebut, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan hasil kajian yang mampu mendeskripsikan bentuk ideal demokrasi beretika dan beradab terutama dikalangan generasi milenial dan generasi Z di Kabupaten Bulukumba dimasa akan datang. Kegiatan ini juga dapat membantu pemerintah sebagai *problem solving* dalam menekan angka apolitis, golongan putih (*golput*) dan menebarnya isu hoax pada pesta demokrasi 2020 di Kabupaten Bulukumba khususnya dikalangan pemilih pemula.

METODE

Metode yang Digunakan

Program PKM ini dilaksanakan sebagai bentuk pemberdayaan dalam sosialisasi edukasi politik/ pendidikan politik bagi pemilih pemula, dan sosialisasi demokrasi digital dan UU ITE bagi siswa-siswa di SMK Negeri 1 Bulukumba yang menitikberatkan kepada peningkatan pemahaman sosial politik. Metode pelaksanaan program yang akan dilakukan semuanya merupakan metode yang saling terkait, seperti adalah: (1) Edukasi Politik/Pendidikan Politik bagi pemilih pemula; (2) Sosialisasi Demokrasi Digital dan UU ITE; (3) *Games/outbound*; dan (4) Pendampingan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yang dilakukan yaitu dengan menganalisis data hasil sosialisasi dan observasi peserta sosialisasi dalam mengikuti jalannya kegiatan.

Lokasi dan Waktu Kegiatan

Lokasi kegiatan dilakukan di SMK Negeri 1 Bulukumba, Kabupaten Bulukumba. Kegiatan ini berlangsung pada hari jumat, 19 Oktober 2019 yang diikuti sebanyak 53 siswa dari kelas XII. Pada kegiatan Edukasi Politik (Pendidikan Politik) menghadirkan dua pemateri, yaitu Andi Irfan, S.Sos.,MM (perwakilan KNPI Bulukumba) yang bertugas menyajikan materi dengan tema Pentingnya Pendidikan Politik Bagi Masyarakat dan Generasi Muda di Era Milenial; dan pemateri ke dua Andi Luhur Prianto S.IP.,M.Si (Pengamat Politik Pemerintahan Sulawesi Selatan) yang menyajikan materi dengan tema Peran Generasi Muda dalam menghadapi ancaman propaganda politik di era digital, serta Materi tentang Pemilu dan Partai Politik disampaikan oleh Muh. Iqbal Qadafi (Staff Sosialisasi KPU Bulukumba).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra berdasarkan hasil analisis situasi. Olehnya itu, beberapa bentuk kegiatan yang telah dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut: (1) Edukasi Politik Virtual yang didesain dalam bentuk kegiatan Pendidikan Politik Bagi Siswa SMK Negeri 1 Bulukumba; (2) Sosialisasi Pengenalan Demokrasi Digital; (3) Kegiatan *Games* dan *out bound*; (4) Pendampingan

Sebagai langkah pertama dalam menjawab permasalahan mitra, maka kegiatan pertama yang dilakukan adalah edukasi politik yang dikemas melalui kegiatan pendidikan politik bagi siswa diharapkan dapat membentuk individu siswa menjadi partisipan negara yang bertanggung jawab secara etika dan moral untuk mencapai tujuan negara. Idealnya pendidikan politik jangan sampai hanya pada saat menjelang pemilu saja, tapi terus dilakukan oleh semua pihak yang terkait sehingga masyarakat menjadi cerdas dan dewasa dalam berpolitik, karena politik adalah seni dalam membangun kehidupan yang lebih baik dan berkualitas.

Kegiatan ke dua di isi dengan sosialisasi pengenalan demokrasi digital, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana pemanfaatan media sosial dengan bijak sehingga dapat mencegah hoax dan sikap radikal dalam memberi komentar di media sosial. Pada kegiatan ini, juga disosialisasikan UU ITE agar siswa dapat mengetahui dampak dari penggunaan media sosial yang tidak santun.

Games dan *out bound* merupakan kegiatan penunjang yang dimaksudkan dalam mengimbangi kejenuhan peserta dalam forum. Muatan-muatan *games* dan *out bound* juga diarahkan sebagai pembentukan karakter kepemimpinan siswa. Kegiatan terakhir yaitu pendampingan, pendampingan ini dilakukan dengan melibatkan kerjasama KPU Kabupaten Bulukumba, guru-guru bimbingan konseling dan pengurus OSIS SMK Negeri 1 Bulukumba. Pendampingan yang dimaksud sebagai forum diskusi berkelanjutan bagi siswa yang telah mengikuti kegiatan pemberdayaan ini.

Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah: (1) Metodediskusi interaktif; digunakan dalam kegiatan edukasi politik/pendidikan politik dan sosialisasi demokrasi digital; (2) Metode demonstrasi; digunakandalam simulasi pemilihan umum pada materi di kegiatan pendidikan politik, serta dalam kegiatan *games* dan *outbound*; (3) Metode Pendampingan; digunakan pasca kegiatan pendidikan politik dan sosialisasi demokrasi digital sebagai bentuk forum diskusi lanjutan.

Alat yang digunakan: (1) LCD, digunakan untuk presentasi; (2) Laptop, digunakan untuk mempraktikkan materi pelatihan; (3) WiFi, digunakan untuk koneksi internet dalam mengakses aplikasi e-demokrasi; (4) Alat kelengkapan *games* dan *outbound*; (5) Kamera digital, digunakan mendokumentasi kegiatan.

Edukasi Politik Virtual

Kegiatan ini berlangsung pada hari jumat, 19 Oktober 2019 yang diikuti sebanyak 53 siswa dari kelas XII secara antusias. Pada kegiatan Edukasi Politik (Pendidikan Politik) menghadirkan dua pemateri, yaitu Andi Irfan, S.Sos.,MM (perwakilan KNPI Bulukumba) yang bertugas menyajikan materi dengan tema Pentingnya Pendidikan Politik Bagi Masyarakat dan Generasi Muda di Era Milenial; dan pemateri ke dua Andi Luhur Prianto S.IP.,M.Si (Pengamat Politik Pemerintahan Sulawesi Selatan) yang menyajikan materi dengan tema Peran Generasi Muda dalam menghadapi ancaman propaganda politik di era digital, serta Materi tentang Pemilu dan Partai Politik disampaikan oleh Muh. Iqbal Qadafi (Staff Sosialisasi KPU Bulukumba).

Dewasa ini, banyak stigma negatif yang berkembang terkait segala sesuatu yang berhubungan dengan Politik. Padahal dalam sebuah politik, terdapat kajian-kajian penting mengenai kehidupan berbangsa dan bernegara yang baik. Sebagai warga Negara Indonesia, kita harus memahami politik yang demokratis berdasarkan pancasila dan UUD 1945 agar kehidupan berbangsa dan bernegara dapat berjalan dengan baik.

Pada akhirnya, semua pihak harus turut serta di dalam pendidikan politik agar masyarakat mau dan peduli terhadap kemajuan bangsa ini. Apabila tidak dimulai dari sekarang, hal ini dapat menyebabkan sikap pesimistis terhadap masa depan bangsa Indonesia. Kaum muda sebagai generasi penerus harus bangkit dan sadar bahwa pendidikan politik merupakan kunci dari kesejahteraan dan kejayaan Indonesia di masa yang akan datang.

Pendidikan politik merupakan bagian dari sosialisasi politik. Pendidikan politik mengajarkan masyarakat untuk lebih mengenal sistem politik negaranya. Dapat dikatakan bahwa sosialisasi politik adalah proses pembentukan sikap dan orientasi politik para anggota masyarakat. Melalui proses sosialisasi politik inilah para anggota masyarakat memperoleh sikap dan orientasi terhadap kehidupan politik yang berlangsung dalam masyarakat.

Mengutip dari Aristoteles, politik merupakan usaha yang ditempuh warga negara untuk mewujudkan kebaikan bersama (Sukarno, 2012; Yusuf, 2014). Pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada sekarang ini. Mayoritas masyarakat mengartikan politik sebagai segala cara untuk

memperoleh kekuasaan. Seyogyanya, ini merupakan tanggung jawab bersama baik pemerintah, elite partai politik, dan partai politik serta masyarakat agar hal tersebut tidak salah kaprah.



Gambar 1. Edukasi Politik Virtual

Pendidikan politik harusnya dimaknai sebagai upaya untuk membangun pondasi bermasyarakat maupun bernegara di bumi tercinta Indonesia ini. Pengembangan pendidikan politik harus dibangun agar pemberdayaan dan penguatan generasi muda mau dan ikut berpartisipasi dalam membangun negeri ini. Maka dari itu, pemahaman akan pentingnya pendidikan politik bagi generasi muda sangat diperlukan sebagai upaya menuju demokrasi Pancasila yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2011 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2008 tentang Partai Politik (2011) dikatakan, bahwa pendidikan politik adalah proses pembelajaran dan pemahaman tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab setiap warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sehingga generasi muda Indonesia memang wajib untuk mendapatkan pendidikan politik, karena hal tersebut telah diatur dalam Undang-Undang Partai Politik. Dengan demikian anggapan yang mengatakan bahwa politik hanya dibicarakan oleh orang dewasa saja adalah salah. Jadi siapapun mereka, dari golongan apapun mereka mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan politik. Sehingga tidak adanya diskriminasi terhadap generasi muda Indonesia untuk berbicara politik.

Pendidikan politik adalah suatu upaya sadar yang dilakukan antara pemerintah dan para anggota masyarakat secara terencana, sistematis, dan dialogis dalam rangka untuk mempelajari dan menurunkan berbagai konsep, simbol, hal-hal dan norma-norma politik dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan politik mempunyai tujuan untuk mengubah dan membentuk tata perilaku seseorang agar sesuai dengan tujuan politik yang dapat menjadikan setiap individu sebagai partisipan politik yang bertanggung jawab. Pendidikan politik dalam arti yang lebih luas untuk membentuk suatu tatanan masyarakat yang sesuai dengan tuntutan politik yang ingin diterapkan.

Pendidikan politik berperan penting sebagai media penyampaian konsep politik yang memiliki tujuan akhir untuk membuat pemilih pemula menjadi lebih melek politik. Pemilih pemula yang melek politik adalah pemilih pemulayang sadar akan hak dan kewajiban sehingga dapat ikut serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dalam setiap proses pembangunan. Pendidikan politik diperlukan keberadaannya terutama untuk mendidik generasi muda saat ini yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa. Pendidikan politik sangat berperan penting untuk mewujudkan kehidupan yang demokratis. Kehidupan yang demokratis tidak hanya memerlukan peraturan perundang-undangan yang rigid, melainkan memerlukan sikap yang demokratis. Olehnya itu, pendidikan politik sejak dini perlu disosialisasikan kepada generasi muda sehingga generasi muda dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi berbagai tantangan atas situasi politik di masa depan.

Sosialisasi Pengenalan Demokrasi Digital

Kegiatan sosialisasi demokrasi digital ini dilaksanakan pada hari Senin, 22 Oktober 2019 (Gambar 2), diikuti sebanyak 50 siswa. Kegiatan ini menghadirkan pihak dari Polres Bulukumba yaitu tim *cyber crime* Polres Bulukumba yang dikomandoi oleh AKBP Syamsu Ridwan. Kehadiran tim *cyber crime* Polres Bulukumba turut membantu dalam memperkenalkan demokrasi digital termasuk diantaranya sosialisasi Hoax dan UU ITE, sedangkan Sosialisasi tentang demokrasi digital disampaikan oleh Hamrun, S.IP.,M.Si.

Tak dapat dipungkiri, perkembangan media sosial akhir-akhir ini telah turut andil dalam menentukan kebijakan di negeri kita. Banyak kebijakan yang "terpengaruh" dengan iklim dan tren di media sosial. Pengaruh media sosial yang begitu masif ini tentu menarik untuk dikaji lebih dalam mengingat begitu besarnya kekuatan yang dimiliki dan banyaknya kelompok kepentingan yang memainkan peran signifikan dalam wadah media sosial di dunia maya.



Gambar 2. Sosialisasi Demokrasi Digital

Istilah *facebookers*, *twitterland*, *IG-ers* adalah salah satu ungkapan yang kerap muncul dalam memonitor pelaku yang aktif bermedia sosial mewakili Facebook, Twitter, dan Instagram. Perilaku ini setidaknya melibatkan berbagai pihak dan tanpa mengenal kategori (bercampur), baik berupa batasan umur, gender, agama, suku, asal daerah dan sebagainya. Kadang, informasi yang disuguhkan di media sosial ini juga sangat rentan keabsahannya, mengingat sumber yang tidak jelas (sumir), referensi tidak akurat, bahkan anonim. Sehingga banyaknya informasi di dunia maya tidak boleh serta merta kita telan secara bulat, namun mesti kita pilah dan pilih serta "klarifikasi" agar mendapatkan gambaran yang utuh atas suatu peristiwa atau kejadian, serta tidak mengambil kesimpulan secara instan.

Bias informasi inilah yang sesungguhnya sangat berbahaya bagi para pengambil kebijakan. Apabila informasi yang di-input adalah informasi yang tidak bernilai (sampah/hoax), maka sangat mungkin menghasilkan kebijakan yang tidak memuaskan publik secara luas. Namun, kenyataan ini membuat posisi tawar medsos hampir sama dengan partai politik. Mengapa demikian? Fungsi sosialisasi politik, kaderisasi sampai kepada akselerasi komunikasi politik juga dilaksanakannya.

Dalam sosialisasi politik, kerap kali medsos digunakan sebagai alat propaganda politik, sedangkan dalam hal kaderisasi politik terbentuk grup-grup yang tertarik dengan masalah politik serta mengangkat isu-isu politik (Sofyaningsih, 2014). Mengenai akselerasi komunikasi politik, sudah sangat jelas bahwa media sosial "sangat diperhitungkan" untuk saat ini. Namun jika ditelaah lebih jauh, mungkin medsos ini lebih berafiliasi kepada kelompok penekan (*pressure group*) yang turut andil dalam menyumbang lahirnya pandangan atau opini dalam masyarakat. Opini yang terbelah antara yang pro dan kontra biasanya lebih mudah disalurkan melalui media sosial ini.

Generasi muda merupakan para pemilih pemula yang memiliki suaracukup besar dibandingkan dengan yang lainnya. Sehingga para pemilih pemula diharapkan mampu berkontribusi dalam kegiatan politik baik secara aktif maupun pasif. Salah satu bentuk kegiatan politik adalah ikut serta dalam kegiatan Pemilu, Pilkada, Pilkades dan lainnya. Olehnya itu, dengan adanya kegiatan Sosialisasi Demokrasi

Digital ini disambut gembira dan antusias oleh siswa-siswa SMK Negeri 1 Bulukumba. Pameran materi sosialisasi yang disampaikan oleh para pemateri memberi kesan tersendiri bagi siswa. Sebagian besar merasa bersemangat untuk menjadi duta pemilu atau pilkada dan volunter mencegah *hoax* di lingkungan sekolah dan tempat mereka berdomisili.

Kegiatan *Games* dan *out bound*

Kegiatan *games* dan *Outbound* ini dilaksanakan pada hari Selasa sore setelah jam pelajaran selesai, yaitu 22 Oktober 2019 (Gambar 3). *Games* dan *Outbound* ini adalah sebuah program atau permainan yang dirancang khusus bagi siswa untuk membangun dan meningkatkan sikap kepemimpinan dan kerjasama kelompok dalam diri siswa, serta pembekalan *public speaking*.



Gambar 3. *Games* dan *Outbond*

Sesi *games* dan *outbound* ini juga bertujuan untuk: (1) Menumbuhkan sikap kepemimpinan dan keberanian dalam mengambil keputusan; (2) Meningkatkan sportifitas; (3) Meningkatkan motivasi dalam kerjasama kelompok; (4) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif; (5) Menumbuhkan komitmen pada norma yang disepakati; (6) Menumbuhkan semangat berkompetisi dalam konteks untuk mencapai tujuan bersama; (7) Membangun sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan permasalahan; (8) Melatih membuat perencanaan yang matang dan koordinasi tim yang rapi; (9) Melatih kemampuan mengambil keputusan yang efektif dalam situasi sulit.



Gambar 4. Briefing Pendampingan Tim

Pengalaman dalam kegiatan outbound memberikan masukan yang positif dalam perkembangan kedewasaan seseorang. Pengalaman itu mulai dari pembentukan kelompok. Kemudian setiap kelompok akan menghadapi bagaimana cara berkerja sama. Bersama-sama mengambil keputusan dan keberanian untuk mengambil risiko. Setiap kelompok akan meng-hadapi tantangan dalam memikul tanggung yang harus dilalui.

Pendampingan

Breafing tim pendampingan dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Oktober 2019 (Gambar 4). Pendamping adalah interaksi yang intensif antara Pendamping dengan siswa yang telah mengikuti rangkaian kegiatan edukasi politik dan sosialisasi demokrasi digital sehingga terjadi perubahan kreatif. Pendampingan ini bertujuan untuk peningkatan kualitas pemahaman siswa dalam mengenal dunia politik, serta menum-buhkan sikap kemandirian dan rasionalitas siswa dalam menuntukan sikap dan gerakan politiknya di kemudian hari.

SIMPULAN

Edukasi politik virtual era demokrasi digital, sebagai upaya pembinaan dan pemberian pemahaman politik beradap di era demokrasi digital. Sebagai generasi yang menentukan masa depan bangsa, anak muda pun dituntut agar lebih melek terhadap politik. Pemahaman anak muda tentang politik harus ditingkatkan agar suara mereka tidak hanya dijadikan sebatas komoditas elektoral oleh mereka yang berkepentingan. Olehnya itu, tujuan dari melaksanakan PKM ini, diantaranya yaitu: (1) Peningkatan pemahaman siswa dalam Demokrasi Digital, dan UU ITE dalam menggunakan Teknologi/ media sosial; (2) Peningkatan minat literasi Politik siswa (Mengurangi golput, mencegah Hoax, peduli pemerintahan daerah); (3) Perbaikan tata nilai dan karakter siswa (sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan).

DAFTAR PUSTAKA

- Gilman, H. R., & Stokes, E. (2014). The civic and political participation of millennials. @*New America*, 57–60.
- Haste, H., & Hogan, A. (2006). Beyond conventional civic participation, beyond the moral-political divide: young people and contemporary debates about citizenship. *Journal of Moral Education*, 35(4), 473–493. <https://doi.org/10.1080/03057240601012238>
- Jamil, Z., Gafar, T. F., & Lucky, N. (2016). Pendidikan politik beretika bagi siswa SMA se-Derajat di Kecamatan Kubu Babussalam Kabupaten Rokan Hilir. *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1218847>
- Juditha, C., & Darmawan, J. (2018). Penggunaan media digital dan partisipasi politik generasi milenial. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 22(2), 94–109. <https://doi.org/10.33299/jpkop.22.2.1628>
- Kumorotomo, W., & Pramusinto, A. (2009). *Governance Reform di Indonesia: Mencari arah kelembagaan politik yang demokratis dan birokrasi yang profesional*. Penerbit Gava Media.
- Meilinda, S. D., Lustiadi, Y., & Hernawan, W. (2019). Millennial behavior: Sebuah pendekatan dalam perilaku kepemimpinan. *Wacana Publik*, 13(02). <https://doi.org/10.37295/wp.v13i02.32>
- Pertiwi, W. K. (2018). *Riset ungkap pola pemakaian medsos orang Indonesia*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/riset-ungkap-pola-pemakaian-medsos-orang-indonesia>
- Pirie, M., & Worcester, R. M. (1998). *The millennial generation*. Adam Smith Institute London.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2011 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2008 tentang Partai Politik, Pub. L. No. 2 (2011).
- Rafinda, N. E., & Nurmina, N. (2019). Hubungan antara kepercayaan sosial dengan partisipasi politik pada pemilih pemula. *Jurnal Riset Psikologi*, 2019(2). <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/6323>
- Sofyaningsih, V. (2014). *Pandangan pemilih pemula pelajar SMA Negeri 1 Wonosari dan SMA Negeri 1 Patuk terhadap bakal calon presiden versi media masa pada pilpres 2014* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/23767/>

- Sukarno, B. (2012). Pendidikan politik dalam demokratisasi. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 7(1). <https://doi.org/10.33061/ww.v7i1.420>
- Yusuf, D. I. (2014). Korupsi dalam perspektif politik Islam. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 7(2), 1–13. <https://doi.org/10.1234/al%20qodiri.v7i2.1562>