

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pendidikan politik menurut Handoyo dan Lestari merupakan proses yang bertujuan membentuk pengetahuan, kesadaran, sikap, dan orientasi politik warga negara agar mampu berpartisipasi secara sadar dalam kehidupan demokrasi. Dalam konteks penelitian ini, Museum Perjalanan Pemilu yang dikelola oleh KPU Kota Jakarta Timur menunjukkan bahwa pendidikan politik tidak hanya dapat dilakukan melalui metode konvensional seperti sosialisasi, seminar, atau penyuluhan, tetapi juga dapat dilaksanakan melalui pendekatan museologi yang menggabungkan unsur sejarah, pengalaman belajar, visualisasi artefak, serta pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa Museum Perjalanan Pemilu dibentuk sebagai respon atas belum adanya museum yang secara khusus mendokumentasikan perjalanan sejarah pemilu Indonesia sekaligus sebagai upaya KPU Jakarta Timur untuk menghadirkan pendidikan pemilih yang berkelanjutan di tengah menurunnya partisipasi masyarakat dalam Pilkada DKI Jakarta 2024. Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan arsip dan artefak kepemiluan, tetapi juga dirancang sebagai sarana pendidikan politik nonformal yang dapat diakses oleh berbagai kelompok masyarakat.

Berdasarkan temuan penelitian, strategi pemanfaatan Museum Perjalanan Pemilu sebagai sarana pendidikan politik dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Pertama, pada aspek perencanaan, KPU Jakarta Timur melakukan pengumpulan arsip dan artefak kepemiluan dari berbagai lembaga seperti ANRI, Perpustakaan Nasional, Dinas Kebudayaan, dan Sekretariat Negara untuk membangun narasi sejarah pemilu Indonesia yang komprehensif. Selanjutnya, museum disusun berdasarkan storyline yang sistematis sehingga pengunjung tidak hanya melihat koleksi, tetapi juga memahami kronologi perkembangan demokrasi Indonesia dari masa ke masa. Kedua, pada aspek implementasi, KPU Jakarta Timur menerapkan strategi segmentasi pengunjung berdasarkan kelompok usia dan karakteristik sasaran. Anak usia dini diberikan simulasi sederhana seperti pemilihan raja hutan, siswa sekolah diperkenalkan melalui simulasi pemilihan ketua kelas dan OSIS, sedangkan mahasiswa memperoleh materi yang lebih mendalam mengenai sejarah pemilu dan demokrasi. Selain itu, implementasi pendidikan politik juga

Muhamad Ali Vardan Aminudin, 2026

*ANALISIS STRATEGI MUSEUM PERJALANAN PEMILU KOMISI PEMILIHAN UMUM JAKARTA
TIMUR SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN POLITIK DAN PARTISIPASI POLITIK*

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

dilakukan melalui penggunaan pre-test dan post-test, kuis interaktif berhadiah, serta kerja sama dengan berbagai institusi pendidikan untuk memperluas jangkauan pengunjung museum.

Selanjutnya, penelitian ini juga menemukan bahwa inovasi menjadi salah satu unsur penting dalam strategi pendidikan politik yang dijalankan oleh Museum Perjalanan Pemilu. KPU Jakarta Timur tidak hanya mengandalkan museum fisik, tetapi juga mengembangkan museum digital melalui platform Roblox dan virtual tour berbasis Matterport. Inovasi tersebut menunjukkan adanya adaptasi terhadap perubahan perilaku generasi muda yang semakin dekat dengan teknologi digital. Pengembangan museum berbasis Roblox memungkinkan pendidikan politik diperkenalkan kepada anak-anak dan pemilih masa depan melalui media yang lebih interaktif dan menarik. Sementara itu, virtual tour memungkinkan masyarakat dari berbagai daerah untuk mengakses museum tanpa harus datang langsung ke Jakarta Timur. Dengan demikian, strategi yang diterapkan menunjukkan bahwa pendidikan politik dapat dikembangkan melalui pendekatan yang lebih inklusif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.

Berdasarkan analisis terhadap dampak museum terhadap pengunjung, penelitian ini menemukan bahwa Museum Perjalanan Pemilu memberikan dorongan pada aspek kesadaran politik, orientasi politik, dan pemahaman demokrasi pengunjung. Sebelum berkunjung, sebagian informan memiliki tingkat ketertarikan politik yang rendah, memandang pemilu sebagai aktivitas rutin, serta menganggap penggunaan hak pilih tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Namun setelah mengunjungi museum, para informan menunjukkan adanya perubahan orientasi politik berupa meningkatnya pemahaman mengenai sejarah demokrasi Indonesia, meningkatnya kesadaran akan pentingnya hak pilih, serta berkembangnya pandangan bahwa pemilu merupakan bagian penting dari proses demokrasi yang harus dijaga. Pengunjung tidak lagi memandang pemilu hanya sebagai kegiatan administratif lima tahunan, melainkan sebagai hasil perjuangan panjang bangsa yang memiliki nilai historis dan demokratis yang penting.

Selain itu, muncul pula peningkatan minat untuk mencari informasi politik secara lebih mendalam, memahami program kandidat, serta mengikuti perkembangan politik secara lebih kritis dibandingkan sebelumnya. Meskipun

demikian, penelitian ini tidak menemukan adanya perubahan langsung dalam bentuk partisipasi politik aktif seperti bergabung dengan partai politik atau organisasi politik tertentu. Dampak utama museum lebih banyak berada pada aspek kognitif dan afektif, yaitu peningkatan pengetahuan, kesadaran, orientasi, dan sikap politik pengunjung.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa Museum Perjalanan Pemilu KPU Jakarta Timur berhasil dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan politik nonformal yang mampu membangun kesadaran politik masyarakat melalui pendekatan historis, edukatif, dan berbasis teknologi. Keberadaan museum memberikan kontribusi dalam memperkuat literasi politik, meningkatkan pemahaman mengenai demokrasi dan pemilu, serta menumbuhkan orientasi politik yang lebih partisipatif pada pengunjung. Walaupun dampaknya belum secara langsung menghasilkan partisipasi politik aktif, museum berperan sebagai fondasi awal dalam membentuk kesadaran kewarganegaraan dan partisipasi politik yang lebih berkualitas di masa mendatang.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada KPU Kota Jakarta Timur agar terus mengembangkan Museum Perjalanan Pemilu sebagai pusat pendidikan politik nonformal yang berkelanjutan. Pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui penambahan koleksi digital, penyempurnaan virtual tour, serta percepatan implementasi Museum Perjalanan Pemilu berbasis Roblox agar dapat menjangkau kelompok usia muda secara lebih luas. Selain itu, KPU Jakarta Timur juga perlu memperluas kerja sama dengan sekolah, perguruan tinggi, komunitas kepemudaan, organisasi masyarakat, dan pemerintah daerah sehingga museum dapat menjadi bagian dari kegiatan pendidikan kewarganegaraan yang rutin dan berkelanjutan.

Peneliti juga menyarankan agar KPU meningkatkan strategi publikasi dan promosi museum melalui media sosial, platform digital, serta kolaborasi dengan kreator konten pendidikan. Hal ini penting mengingat efektivitas museum sebagai sarana pendidikan politik sangat dipengaruhi oleh tingkat keterjangkauan dan

jumlah masyarakat yang mengetahui keberadaan museum tersebut. Semakin luas jangkauan informasi mengenai museum, maka semakin besar pula peluang masyarakat untuk memperoleh pendidikan politik melalui media yang inovatif dan menarik.

Selain itu, KPU dapat mengembangkan sistem evaluasi yang lebih komprehensif terhadap pengunjung museum. Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui pre-test dan post-test, tetapi juga melalui pemantauan jangka panjang terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan orientasi politik pengunjung. Dengan adanya evaluasi yang lebih mendalam, KPU dapat memperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai dampak pendidikan politik yang dihasilkan oleh Museum Perjalanan Pemilu.

5.2.2 Saran Teoritis

Peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai museum sebagai sarana pendidikan politik dengan pendekatan yang lebih luas dan mendalam. Penelitian ini masih berfokus pada strategi pemanfaatan museum dan dampaknya terhadap kesadaran politik pengunjung, sehingga penelitian berikutnya dapat mengkaji efektivitas Museum Perjalanan Pemilu dalam meningkatkan partisipasi politik masyarakat secara kuantitatif ataupun menggunakan pendekatan mixed methods.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat membandingkan Museum Perjalanan Pemilu dengan fasilitas pendidikan politik lainnya seperti Rumah Pintar Pemilu maupun lembaga pendidikan politik nonformal lainnya untuk melihat perbedaan strategi, efektivitas, dan dampaknya terhadap masyarakat. Kajian lanjutan juga dapat diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital seperti metaverse, virtual reality, dan gamifikasi dalam pendidikan politik untuk mengetahui sejauh mana inovasi digital mampu meningkatkan literasi politik dan partisipasi masyarakat dalam kehidupan demokrasi. Dengan demikian, penelitian mengenai pendidikan politik nonformal berbasis museologi dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan ilmu politik, komunikasi politik, serta penguatan demokrasi di Indonesia.