

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin cepat, mulai dari perangkat keras dan perangkat lunak berbasis *desktop*, web, hingga aplikasi dan *game* yang dapat dijalankan di *gadget* dan telepon seluler. Pada era saat ini, teknologi informasi hampir di seluruh tempat dimanfaatkan sebagai perlengkapan untuk membantu kehidupan sehari-hari (Yulianti & Ekohariadi, 2020) Teknologi informasi telah menjadi pendorong utama perubahan di berbagai sektor kehidupan, termasuk lembaga kepolisian. Perubahan ini menghadirkan peluang bagus untuk meningkatkan efektivitas, daya tanggap, dan kualitas layanan yang ditawarkan polisi kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, kepolisian dapat melakukan salah satu kegiatan dalam bentuk penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat berbasis aplikasi. Hal tersebut dapat membuat masyarakat lebih proaktif dan tertarik dalam melakukan kegiatan tersebut.

Kegiatan penyuluhan dan pembinaan merupakan suatu pendekatan sistematis oleh kepolisian yang dilakukan dengan tujuan menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat dengan pemberdayaan secara sosial. Kegiatan ini bertujuan untuk mengubah perilaku tidak diinginkan yang sangat beresiko, seperti kekerasan, *bullying*, radikalisme, penyalahgunaan narkoba, dan lainnya. Penyuluhan juga berperan aktif dalam menciptakan komunitas yang kuat, sehat, dan berdaya; dari mulai pemberian informasi dan pembelajaran menggunakan media informasi (Dwi Heri Sudaryanto, 2017). Salah satu cara mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran adalah jika suatu alat pembelajaran tersebut mudah digunakan dan materi yang disajikan dapat dimengerti oleh semua orang (Iklimah, 2017).

Penelitian dari Sagita, Putra, dan Fidiawati (2021) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko penggunaan narkoba di kalangan pelajar dan masyarakat umum diperlukan media edukasi dalam bentuk permainan. *Game* tersebut hanya tentang edukasi bahaya narkoba. Sehubungan dengan itu, penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi edukasi yang tidak hanya membahas narkoba, melainkan seluruh tindakan yang menyimpang di kalangan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota kepolisian Satbinmas Polres Jember, aplikasi *game* edukasi sangat dibutuhkan. Aplikasi tersebut memiliki manfaat sebagai media penyuluhan dan menawarkan inovasi yang baru bagi instansi kepolisian dalam melaksanakan kegiatan pendekatan terhadap masyarakat. Dalam konteks ini, perlu diajukan suatu gambaran implementatif yang sederhana, kreatif, dan inovatif untuk penyajian aplikasi *game* edukasi. Pendekatan ini diharapkan mampu memfasilitasi penggunaan aplikasi dengan kemudahan serta dapat diterima oleh masyarakat luas. Selain itu, untuk memberikan landasan empiris bagi pengembangan aplikasi tersebut, hipotesa awal dapat dirumuskan. Sebagai tahap awal, kuesioner akan disebarakan kepada anggota kepolisian dan sejumlah anggota masyarakat untuk menggali tanggapan terkait aplikasi *game* edukasi. Dari tujuh pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada 23 anggota kepolisian, diperoleh sebanyak 91% responden menyatakan bahwa aplikasi *game* edukasi sangat dibutuhkan, sedangkan sejumlah 8% responden berpendapat bahwa aplikasi tersebut tidak dibutuhkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya manfaat di kalangan anggota kepolisian mengenai kebutuhan aplikasi *game* edukasi sebagai alat penyuluhan. Pengambilan data selanjutnya melibatkan 20 responden dari masyarakat dalam 9 pertanyaan. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 65% responden menyatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi *game* edukasi oleh kepolisian. Sementara itu, sebanyak 35% responden menyatakan ketidaksetujuan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas sampel masyarakat yang mengisi kuesioner ini menyatakan persetujuan terhadap implementasi aplikasi *game* edukasi oleh kepolisian sebagai sarana penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat.

Dalam konteks ini, implementasi teknologi informasi di lembaga kepolisian tidak hanya menjadi sebuah kebutuhan, tetapi juga sebuah langkah progresif dalam melakukan kegiatan penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat yang lebih efektif dan kreatif. Kegiatan penyuluhan dan pembinaan tersebut dilaksanakan oleh Satuan Bina Masyarakat (Satbinmas) Polres Jember. Satbinmas adalah satuan kepolisian yang diberi tugas membina hubungan yang sehat serta memberikan pengembangan dan bantuan masyarakat. Tujuan dari sistem kerja Satbinmas adalah menjaga keamanan dan ketertiban lingkungan dengan meningkatkan pengetahuan masyarakat dan ketaatan terhadap hukum melalui program pembinaan dan penyuluhan. Penyuluhan dan pembinaan yang diselenggarakan oleh Satuan Bina Masyarakat (Satbinmas) Polres Jember saat ini masih mengadopsi metode presentasi konvensional. Teknologi informasi belum dimanfaatkan Satbinmas Polres Jember sebagai sarana pendukung untuk kegiatan edukasi tersebut. Oleh sebab itu, sebuah program aplikasi yang mendukung kegiatan penyuluhan dan pembinaan perlu dikembangkan, yaitu *game* edukasi yang dapat diterima oleh masyarakat umum. Dengan adanya implementasi *game* edukasi dapat meningkatkan minat belajar masyarakat dan memudahkan polisi dalam melakukan program edukasi masyarakat. Sehingga aplikasi *game* edukasi tersebut dapat memberikan inisiatif Satbinmas Polres Jember yang berfokus pada masyarakat menjadi lebih inovatif dan kreatif.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi Binmas Pintar yang mudah digunakan oleh masyarakat.
2. Sejauh mana efektivitas aplikasi Binmas Pintar dapat membantu Polres Jember Bagian Satbinmas dalam melakukan kegiatan penyuluhan kepada masyarakat.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Binmas Pintar dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat.
2. Untuk mengetahui efektifitas aplikasi Binmas Pintar dalam membantu Satbinmas untuk melakukan kegiatan penyuluhan kepada masyarakat.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian berupa aplikasi *game* edukasi dapat digunakan sebagai media edukasi masyarakat dengan memberikan pengetahuan yang lebih baik dalam kehidupan sosial.
2. Implementasi *game* edukasi Binmas Pintar dapat membantu Satbinmas Polres Jember dalam melakukan rutinitas kegiatan pembinaan dan penyuluhan kepada masyarakat.

1.5. Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Polres Jember Bagian Satbinmas.
2. Materi yang disajikan mengenai perilaku menyimpang yang secara umum dilakukan oleh masyarakat meliputi kebhinekaan, kenakalan remaja, bahaya narkoba, dan pelanggaran terhadap aturan lalu lintas.
3. Aplikasi hanya bisa digunakan pada sistem operasi Android.
4. Pada aplikasi tersebut hanya disajikan sepuluh pertanyaan dalam empat materi perilaku menyimpang di kehidupan masyarakat.