

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

KPU atau komisi pemilihan umum merupakan lembaga milik negara yang bertugas untuk mengadakan pemilihan umum di seluruh wilayah Indonesia [1]. Oleh karena itu KPU juga menjadi sarana perwujudan demokrasi suatu negara [2]. Visi KPU ialah menjadi penyelenggara sekaligus pengadaan pemilihan umum yang mandiri, profesional dan berintegritas untuk terwujudnya PEMILU yang LUBER (Langsung, Umum, Bebas, Rahasia) JURDIL (jujur, adil) dan salah satu misinya adalah memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam pengadaan PEMILU [1].

PEMILU (Pemilihan Umum) adalah cara demokrasi untuk memilih seorang pemimpin negara, pemilihan umum juga cara demokrasi yang paling aman dari kecurangan untuk menentukan seorang pemimpin dikarenakan dipilih langsung oleh rakyat ke rakyat dan untuk rakyat [3]. Tentang PEMILU juga ada didalam UUD (Undang-Undang Dasar) 1945 nomor 3 tahun 1999 tentang pemilihan umum bagian b yang isinya “*pemilihan umum ialah sarana untuk mewujudkan kedaulatan rakyat dalam rangka keikutsertaan rakyat dalam penyelenggaraan pemerintah negara*” [4]. Oleh karena itu PEMILU adalah salah satu syarat untuk mencapai pemerintahan yang demokrasi sekaligus sarana penyampaian suara dari rakyat, adapun syarat sebagai pemilih salah satunya adalah minimal 17 tahun atau belum 17 tahun tetapi sudah menikah [8].

Mengingat salah satu misi dari komisi pemilihan umum ialah memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pengadaan PEMILU, oleh karena itu peran teknologi dapat memberikan keuntungan dan harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Teknologi yang saat ini berkembang pesat salah satunya adalah teknologi *smartphone*, mulai dahulu hanya memakai surat saat mengirim pesan dan berlanjut memakai *telephone* yang hanya bisa menelpon dan mengirim pesan[9]. Untuk sekarang *handphone* sudah bisa melakukan aktifitas komunikasi secara

cepat, bermain *game*, menyimpan foto, menyimpan video dan masih banyak lagi [7].

Smartphone adalah suatu teknologi yang merupakan perkembangan dari *telephone* dimana pada *smartphone* mempunyai kemampuan komputasi dan perangkat tersebut bisa dibawa kemana saja dan kapan saja [5]. Sama seperti halnya komputer, *smartphone* mempunyai sistem operasi yang dapat memajemen seluruh aktivitas yang dilakukan oleh teknologi tersebut. Menurut penelitian I, Parawidati, I.A Musnar dan Rizki [6] *Smartphone* adalah telepon yang bisa menyediakan fungsi *Assistant Personal*, yaitu alarm, *stopwatch*, pengingat catatan, melihat berita dan lain-lain.

Dikarenakan perkembangan teknologi sangat cepat maka dari itu teknologi juga bisa membantu untuk mengumpulkan data dan bahkan menghitung data. Sesuai dari salah satu misi komisi pemilihan umum ialah memaksimalkan pemanfaatan teknologi, oleh karena itu data dari pemungutan suara pada PEMILU tahun 2019 juga mudah untuk diakumulasi atau dihitung. Berhubungan dengan pemungutan suara PEMILU tahun 2019, menurut CEO Jeune & Raccord Comunication Monica JR pada konferensi pers [24] mengatakan hasil survei pihaknya dalam kurun waktu 10-16 maret 2019 terhadap 1.200 responden pada PEMILU tahun 2019 data yang diperoleh setelah diakumulasikan bahwasanya kebanyakan dari milenial-milenial kurang berpartisipasi pada pemilu yang dikarenakan tidak ketertarikan mereka pada politik dan juga tidak mengetahui benar kapan pemilu itu dimulai.

Maka dari itu tujuan penelitian ini ialah untuk membantu para milenial yang mulai ditarget dari siswa SMA/SMK yang sudah memenuhi syarat untuk melaksanakan PEMILU untuk dibimbing dan diberi pelajaran tentang bagaimana mengikuti PEMILU dengan baik dan benar. Peneliti juga sudah mewawancari pihak KPU untuk bekerjasama dalam membimbing siswa SMA/SMK yang sudah bisa ikut dalam partisipasi PEMILU. karena itu, peneliti menyarankan untuk memberikan pembelajaran tentang cara mengikuti PEMILU dengan metode pembelajaran yang *simple*, efisien dan menyenangkan yaitu membuat *game* edukasi

berbasis *smartphone* sebagai sarana pembelajaran cara mengikuti PEMILU bagi siswa SMA/SMK.

1.2. Perumusan Masalah

Bedasarkan pada latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya minat para milenial yang mulai ditargetkan ialah siswa SMA/SMK dalam mempelajari dan mengenal PEMILU, maka dari itu dibutuhkannya sarana pembelajaran yang lebih efisien dan mudah untuk membantu siswa SMA/SMK dalam mengenal dan mempelajari PEMILU.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Bedasarkan pada latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* edukasi pemilihan umum untuk siswa SMA/SMK menggunakan metode GDLC?
2. Bagaimana hasil pengujian *game* edukasi pemilihan umum yang berbasis *android*?

1.4. Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dimainkan *single player*.
2. Berkonsep simulasi.
3. Berbasis *mobile* dengan sistem operasi android.
4. Responden berasal dari siswa SMK/SMA.
5. Iterasi hanya sebatas satu kali.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian tersebut adalah:

1. Menghasilkan sebuah *game* edukasi pemilihan umum.

2. Mengetahui hasil pengujian terhadap *game* edukasi pemilihan umum yang berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu siswa SMA/SMK untuk lebih mengenal KPU dengan cara menyelesaikan kuis yang ada didalam *game*.
2. Membantu siswa SMA/SMK dalam memahami PEMILU dengan cara menyelesaikan kuis yang ada didalam *game*.
3. Membantu siswa SMA/SMK dalam keikutsertaannya didalam PEMILU dengan cara mempraktekan pembelajaran yang ada didalam *game*.