

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam membangun bangsa yang maju dan sejahtera. Sumber daya manusia yang berkualitas menjadi faktor pendorong kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa. Indonesia sebagai negara berkembang terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk masa depan seorang pemuda, dan kesempatan yang dimilikinya seringkali bergantung pada pendidikan yang tersedia. Di Indonesia, perkembangan industri pendidikan telah mengalami transformasi signifikan dengan bantuan teknologi. Salah satu bentuk inovasi yang menonjol adalah Edutech, yang menggabungkan teknologi dengan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan akses pendidikan.

Perkembangan Edutech di Indonesia telah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya peran teknologi dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, bisnis Edutech telah mengalami pertumbuhan pesat, dengan peningkatan permintaan terhadap pembelajaran online dan penyediaan konten edukasi yang inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan individu. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan analisis data memungkinkan platform Edutech untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personalisasi.

Edutech telah membuka peluang baru untuk pengembangan dan pembelajaran yang dapat diakses, mempromosikan akses yang lebih luas terhadap pendidikan berkualitas dan memperkuat keterampilan digital yang diperlukan untuk membangun karier secara sukses dalam masyarakat saat ini. Dengan adanya

COVID-19, penggunaan teknologi jarak jauh dalam proses belajar mengajar telah menjadi solusi utama untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, sehingga pertumbuhan Edtech makin naik dari tahun ke tahun.

Banyak perusahaan teknologi pendidikan mulai bermunculan di Indonesia dan mengembangkan berbagai produk inovatif, seperti aplikasi pembelajaran daring yang terintegrasi dengan video, kelas virtual, dan akses ke ribuan materi pembelajaran. Perusahaan seperti Ruang guru telah berhasil menjadi salah satu perusahaan Edutech yang terkenal di Indonesia, menawarkan platform pembelajaran daring yang terintegrasi dengan video, kelas virtual, dan akses ke ribuan materi pembelajaran.

Dalam perkembangannya, Edutech turut mewarnai pendidikan di Indonesia dengan layanan yang dapat diakses oleh masyarakat dari berbagai kalangan, baik anak-anak pra-sekolah, anak-anak dan remaja usia sekolah, maupun pengguna secara umum. Fasilitas yang diberikan oleh Edutech beragam, mulai dari penyedia materi pembelajaran secara online, membantu perencanaan kegiatan pembelajaran, memberikan informasi yang berkaitan dengan pendidikan, dan lain sebagainya. Adanya fasilitas yang cukup lengkap inilah yang membuat Edutech menjadi primadona baru dalam dunia pendidikan, sehingga mulai dikembangkan oleh institusi-institusi pendidikan, tidak hanya dari perusahaan-perusahaan IT saja.

Dalam konteks tersebut, peran teknologi pendidikan menjadi semakin penting. Teknologi pendidikan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. PT Alfa and Friends, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan, melihat peluang besar untuk berkontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran melalui pengembangan program dan produk berbasis teknologi pendidikan. PT Alfa and Friends berkomitmen untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia. Salah satu program yang dilakukan oleh PT Alfa and Friends adalah dengan menyediakan program pembelajaran yang berfokus untuk anak-anak TK(Preschool. Dalam era digital saat ini, kemampuan dalam bidang sains, teknologi, dan matematika menjadi sangat penting untuk dimiliki sejak dini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil kesempatan magang di PT Alfa and Friends, sebuah perusahaan yang

berfokus pada pengembangan program pendidikan sains dan matematika untuk anak-anak usia dini.

PT Alfa and Friends memiliki visi untuk menjadi pelopor dalam pengembangan teknologi pendidikan yang inovatif dan berkualitas. Perusahaan inimenawarkan berbagai macam program dan produk yang dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Program dan produk tersebut meliputi Learning Management System (LMS) Sebuah platform. Pembelajaran berbasis online yang memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi secara virtual, dan memantau kemajuan belajar. Simulasi dan Gamifikasi Penggunaan teknologi simulasi dan gamifikasi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Konten Pembelajaran Digital PT Alfa and Friends menyediakan berbagai macam konten pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, seperti video pembelajaran, animasi, dan permainan edukatif. Pelatihan dan Bimbingan Teknis, PT Alfa and Friends juga menawarkan pelatihan dan bimbingan teknis kepada guru dan tenaga kependidikan lainnya untuk membantu mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan secara efektif.

Peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada teknologi pendidikan saja. Faktor penting lainnya adalah sumber daya manusia yang kompeten dan memiliki pengalaman langsung dalam dunia pendidikan.). Oleh karena itu, PT Alfa and Friends berkomitmen untuk mengembangkan sumber daya manusia yang handal di bidang pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menyelenggarakan program magang bagi mahasiswa/i jurusan pendidikan atau jurusan terkait. Program magang ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa/i.

Penulis berkesempatan untuk mengikuti program magang di PT Alfa and Friends selama 4 Bulan di bagian Sales & Marketing sebagai Marketing Intern. Selama masa magang, penulis mendapatkan berbagai pengalaman berharga yang dapat membantu penulis dalam mengembangkan diri dan meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan. Dengan melakukan magang di perusahaan ini, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memperkenalkan dan mengajarkan konsep-konsep dasar sains dan matematika kepada anak-anak

melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan. Penulis memilih PT Alfa and Friends didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, perusahaan ini memiliki reputasi yang baik dalam bidang pendidikan dan pengembangan program sains dan matematika untuk pendidikan pra-sekolah. Kedua, PT Alfa and Friends memiliki visi yang jelas untuk memberi inspirasi serta memberdayakan setiap anak untuk mencintai belajar, yang sesuai dengan tujuan program MBKM yang ingin meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi dengan industri dan meningkatkan kualitas lulusan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Magang merdeka merupakan prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui magang merdeka, penulis bertujuan untuk menyesuaikan diri dan mempelajari aspek-aspek dunia kerja, terutama di bidang sumber daya manusia. Ini menjadi harapan penulis untuk mengaplikasikan teori-teori yang telah dipelajari di kampus secara langsung dalam situasi pekerjaan.

Maksud dari kegiatan magang yang dilakukan penulis di PT Alfa and Friends adalah untuk memperoleh pengalaman kerja nyata di bidang pemasaran dan promosi program pendidikan sains dan matematika untuk anak-anak usia dini. Melalui magang ini, penulis dapat mempelajari secara langsung strategi dan metode yang digunakan perusahaan dalam mempromosikan dan memasarkan program-program pendidikan mereka kepada sekolah-sekolah dan orang tua.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam berinteraksi dengan industri dan meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman langsung dalam bekerja di PT Alfa and Friends. Selain itu, penulis ingin memahami bagaimana perusahaan ini menggunakan empat pilar organisasi, yaitu Pendidikan, Akademi, Wawasan, dan Yayasan, untuk mencapai visi mereka. Dengan demikian, penulis dapat meningkatkan kemampuan penulis dalam berinteraksi dengan industri dan meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman langsung dalam bekerja di PT Alfa and Friends. Adapun tujuan penulis menjalani proses magang merdeka, yaitu :

- Memahami proses perencanaan dan pengembangan program pendidikan sains

dan matematika untuk anak-anak usia dini.

- Mempelajari strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk menarik minat sekolah-sekolah dan orang tua dalam mengikuti program pendidikan sains dan matematika.
- Mengembangkan keterampilan komunikasi dan presentasi dalam mempromosikan program pendidikan kepada calon klien.
- Memperoleh pengalaman dalam membantu persiapan dan pelaksanaan kegiatan pelatihan atau workshop untuk guru-guru terkait program pendidikan sains dan matematika.
- Menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama studi di bidang manajemen dan pemasaran dalam situasi kerja nyata.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Durasi kerja magang yang telah ditetapkan oleh Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah minimal 800 jam atau setara dengan 100 hari kerja. Berikut adalah penjelasannya.

Nama Perusahaan : Alfa and Friends

Bidang Usaha : Pendidikan

Alamat : Ruko 6, Jl. KH. Hasyim Ashari No.79, RT.001/RW.004, Buaran Indah, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15148

Tanggal Pelaksanaan : 1 Februari 2024 – 31 Mei 2024

Hari & Waktu : Senin - Jumat, 07.30 - 17.30 WIB

Sub Kelompok : Sales & Marketing

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah rangkaian langkah-langkah yang dijalani penulis dalam menjalankan kerja magang merdeka, mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

- 1) Penulis mencari informasi mengenai lowongan magang melalui berbagai sumber yaitu LinkedIn, Jobstreet, Glints dan termasuk referensi dari teman serta jejaring sosial.
- 2) Penulis mengirim Curriculum Vitae (CV) pada tanggal 16 Januari 2024 kepada PT Alfa and Friends sebagai langkah awal dalam melamar magang.
- 3) Penulis diundang untuk melakukan wawancara dan survei di tempat kerja pada tanggal 20 Januari 2024. Ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan kerja yang akan Penulis lakukan.
- 4) Setelah menjalani wawancara, penulis dinyatakan diterima untuk menjalani PT Alfa and Friends sebagai Marketing Intern. Penulis kemudian memberikan persetujuan atas syarat dan ketentuan yang ditetapkan, termasuk periode kerja magang dari 1 Februari 2024 hingga 31 Mei 2024.
- 5) Pada tanggal yang telah ditentukan, yaitu 1 Februari 2024, penulis memulai program magang di lokasi yang telah ditetapkan..
- 6) Penulis melakukan registrasi untuk Internship Track 1 di platform yang disediakan oleh merdeka.umn.ac.id Universitas Multimedia Nusantara yaitu
- 7) Penulis mengisi form registrasi, menyertakan data diri dan data perusahaan tempat penulis akan menjalankan proses kerja magang merdeka.
- 8) Penulis menerima Cover Letter MBKM Internship Track 1 dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai surat pengantar universitas kepada PT Alfa and Friends.
- 9) Penulis melengkapi Complete Registration dengan semua informasi yang diperlukan, memastikan bahwa semua persyaratan telah terpenuhi pada website merdeka.umn.ac.id
- 10) Sebagai bagian dari magang, penulis secara rutin mencatat Daily Activities yang dilakukan selama menjalani program di PT Alfa and Friends.

- 11) Penulis mengikuti sesi bimbingan magang bersama dosen pembimbing serta Input Counseling Meeting melalui platform yang disediakan oleh universitas yaitu Merdeka UMN.
- 12) Penulis menentukan topik judul laporan magang dan memasukkan pada website merdeka.umn.ac.id
- 13) Penulis secara teliti menyusun dan merevisi laporan magang sesuai dengan format yang telah ditetapkan, memastikan bahwa semua informasi relevan telah tercakup.
- 14) Pada batas waktu yang telah ditentukan, penulis mengumpulkan laporan magang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- 15) Penulis melakukan sidang magang, dengan mempresentasikan hasil magang kepada pihak universitas multimedia nusantara serta pihak terkait lainnya.