

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Metode pembelajaran tradisional yang mengandalkan pendekatan tatap muka konvensional mulai tergantikan oleh inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Transformasi ini membuka peluang besar bagi institusi pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar [1].

Namun, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) terhadap 4.014 sekolah di seluruh Indonesia, proporsi sekolah yang memiliki akses internet untuk kegiatan belajar mengajar masih tergolong rendah. Hanya 33,67 persen siswa di semua jenjang pendidikan yang dapat mengakses internet di sekolah. Selain itu, proporsi guru yang memiliki kualifikasi di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) hanya sebesar 10,10 persen, dengan jenjang SMA memiliki proporsi tertinggi yaitu 14,43 persen, diikuti SMP sebesar 11,33 persen, dan SD hanya 6,90 persen. Data ini menunjukkan adanya tantangan besar dalam optimalisasi pemanfaatan teknologi di sektor pendidikan, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah [2].

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurangnya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran yang adaptif. Media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [3]. Namun, survei BPS menunjukkan bahwa hanya 21,32 persen sekolah yang menggunakan televisi dalam kegiatan belajar mengajar, dan proporsi penggunaan media seperti telepon masing-masing hanya 46,01 persen [2]. Data ini mencerminkan rendahnya adopsi teknologi modern dalam mendukung pembelajaran.

PT. Digikidz Indonesia merupakan perusahaan yang fokus pada pengembangan media edukasi berbasis teknologi. Perusahaan ini memiliki visi untuk menghadirkan solusi pembelajaran inovatif, khususnya dalam bidang pengajaran *coding* untuk anak-anak. Keterampilan *coding* telah menjadi salah satu kebutuhan mendasar di era revolusi industri 4.0, mengingat kemajuan teknologi

dan digitalisasi telah menjadikan kemampuan ini sebagai salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki generasi muda. Namun, pengajaran *coding* kepada anak-anak bukanlah tugas yang mudah, terutama karena sifatnya yang abstrak dan teknis sehingga sulit dipahami oleh siswa, terutama pada usia dini [4].

Metode pembelajaran *coding* tradisional yang bersifat tekstual dan kompleks sering menjadi hambatan dalam upaya memperkenalkan konsep dasar pemrograman kepada siswa. Anak-anak cenderung kehilangan minat jika metode yang digunakan tidak menarik atau terlalu sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyederhanakan konsep *coding* tetapi juga membuatnya menarik dan menyenangkan. Modul digital dan video pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk memecahkan masalah ini [5].

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif bukan tanpa tantangan. Proses ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan siswa, kemampuan teknis untuk menciptakan konten yang menarik, dan pemanfaatan teknologi terkini. Di sinilah PT. Digikidz Indonesia memainkan perannya, dengan menghadirkan solusi melalui pengembangan media edukasi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa muda. Dengan pengalaman dan fokusnya pada teknologi pendidikan, perusahaan ini menjadi tempat yang ideal untuk mengatasi masalah tersebut.

Penulis memandang bahwa magang di PT. Digikidz Indonesia merupakan langkah strategis untuk mempelajari dan terlibat langsung dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk memahami secara mendalam proses produksi modul digital dan video pembelajaran *coding*, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan solusi inovatif bagi dunia pendidikan. Dengan terlibat dalam proyek pengembangan media interaktif, penulis dapat memperkuat keterampilan teknis dan strategis yang relevan dengan tantangan pendidikan masa kini.

Dengan memanfaatkan teknologi terkini dan pendekatan yang lebih menarik, media pembelajaran yang dikembangkan di PT. Digikidz Indonesia diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran *coding* yang dihadapi oleh institusi pendidikan. Magang ini menjadi solusi strategis yang tidak hanya membantu penulis mengembangkan kompetensi profesional tetapi juga mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud

Maksud dari kegiatan magang ini adalah untuk memberikan pengalaman praktis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di PT. Digikidz Indonesia. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terkait proses produksi modul digital dan video pembelajaran coding untuk anak-anak, serta penerapan teknologi dalam mendukung pembelajaran di era digital.

1.2.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari proses pengembangan produk edukasi berbasis teknologi di PT. Digikidz Indonesia.
2. Mengembangkan modul dan video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari coding.
3. Menyusun strategi peningkatan keterlibatan siswa melalui media pembelajaran interaktif.
4. Mengimplementasikan keterampilan coding yang sudah dipelajari dalam lingkungan profesional.
5. Memberikan kontribusi nyata dalam proyek pengembangan media pembelajaran di PT. Digikidz Indonesia.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan kerja magang dilaksanakan selama periode waktu yang telah ditentukan, yaitu dari tanggal 27 Agustus 2024 hingga tanggal Y. Selama periode magang, jam kerja yang berlaku adalah dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB. Pekerjaan dilakukan secara *Work From Home* (WFH), mengikuti kebijakan yang diberlakukan oleh PT. Digikidz Indonesia.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan kerja magang dilakukan sebagai berikut:

1. **Work From Home (WFH):** Sebagian besar aktivitas kerja dilakukan secara daring dari rumah.
2. **Laporan Kemajuan:** Secara berkala, laporan progres pekerjaan disampaikan melalui rapat *online* yang dijadwalkan secara rutin. Laporan ini mencakup perkembangan dari tugas yang telah dikerjakan, kendala yang dihadapi, serta rencana kerja untuk hari berikutnya.
3. **Koordinasi dengan Koordinator:** Koordinasi antar penulis dan supervisi magang dilakukan melalui pertemuan virtual menggunakan aplikasi konferensi video seperti *Zoom Meeting* . Pertemuan ini bertujuan untuk mendiskusikan langkah-langkah yang harus dilakukan, serta memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan rencana.
4. **Penyusunan Laporan Akhir:** Di akhir periode magang, laporan akhir terkait kegiatan magang disusun dan diserahkan kepada supervisor untuk dievaluasi. Laporan ini mencakup seluruh aktivitas yang telah dilakukan selama masa magang, serta hasil akhir dari proyek yang dikerjakan.

