

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di tengah pesatnya perkembangan era digitalisasi, dunia pendidikan dihadapkan dengan tantangan baru dalam upaya memastikan para siswa di Indonesia memiliki kemampuan literasi yang memadai serta sesuai dengan kebutuhan zaman. Pengembangan budaya literasi merupakan fondasi penting sebagai prasyarat untuk membekali peserta didik dengan kecakapan hidup, terutama di era saat ini yang mencakup enam literasi dasar, yaitu literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan [1]. Enam literasi dasar tersebut, dapat dijadikan sebagai aspek penting dalam membangun generasi siswa di Indonesia dalam menghadapi tantangan di masa yang akan mendatang. Namun, metode pembelajaran tradisional sering kali dinilai kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan minat belajar mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih dan Prihantoro, penggunaan media digital yang digunakan sebagai sarana penyajian materi yang diimplementasikan secara kontekstual, visual, dan interaktif, mampu meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif khususnya di kalangan siswa [2]. Indonesia saat ini menghadapi sebuah tantangan dalam hal litera tingkat global, di mana berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA), peringkat literasi Indonesia berada pada posisi yang memprihatinkan dibandingkan dengan negara lainnya yaitu menempati peringkat 62 dari 70 negara, yang menunjukkan bahwa Indonesia termasuk dalam negara terendah dengan tingkat literasi yang rendah [3]. Menurut Laporan UNESCO juga menunjukkan bahwa tingkat minat baca masyarakat Indonesia tergolong sangat rendah, dengan indeks pembacaan hanya mencapai 0,001% [4].

Dalam mengatasi permasalahan ini, pemerintah telah membuat program literasi, seperti Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang bertujuan dalam meningkatkan budaya membaca di sekolah-sekolah serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan teknologi, termasuk melalui suatu platform digital yang diterapkan dalam pendidikan, dapat dijadikan sebagai

acuan dalam meningkatkan keterampilan literasi akademik. Menanggapi tantangan ini, IOTA Kreatif Media bekerja sama dengan Nyalanesia untuk berkolaborasi dalam mengembangkan suatu proyek *game* bernama *Nyalagames*. Proyek *Nyalagames* merupakan sebuah platform edukasi berbasis *game* yang dirancang khusus dalam meningkatkan literasi khususnya pada siswa sekolah di negara Indonesia. Platform *game* ini dirancang menggunakan pendekatan gamifikasi, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, interaktif, dan penuh dengan tantangan.

IOTA Kreatif Media dan Nyalanesia bekerja sama menghadirkan *game Nyalagames* sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan literasi siswa. IOTA Kreatif Media bertanggung jawab atas pengembangan teknologi berupa platform *game* digital, sementara Nyalanesia fokus pada implementasi dan pemasaran di sekolah-sekolah. Dengan pendekatan berbasis *game*, *Nyalagames* diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa di berbagai tingkat pendidikan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan pelaksanaan kerja magang ini dilakukan untuk mencapai maksud dan tujuan tertentu yaitu sebagai berikut:

Maksud Kerja Magang:

1. Menerapkan dan mengembangkan keterampilan teknis pemrograman *C#* dan *software Unity* pada proyek nyata berdasarkan teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Memperoleh pengalaman kerja di lingkungan profesional, khususnya dalam membangun relasi dan kolaborasi tim sebelum terjun sepenuhnya ke dunia kerja.
3. Mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran baru mengenai pengembangan *game* dari mentor yang berpengalaman di bidang pengembangan *game*.

Tujuan Kerja Magang:

1. Mengembangkan platform edukasi literasi berbasis *game Nyalagames* pada PT IOTA Kreatif Media.
2. Membantu dalam mengimplementasikan mode *game* pada platform *Nyalagames* dengan implementasi fitur dan mekanisme *gameplay*.

3. Berpartisipasi aktif dalam proses pengembangan dan penyempurnaan produk *game* edukasi yang berkualitas sesuai standar perusahaan.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu pelaksanaan kerja magang di PT IOTA Kreatif Media dilaksanakan selama kurun waktu enam bulan dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 3 Agustus 2025. Selama enam bulan tersebut, pelaksanaan magang dibimbing oleh tim IOTA Kreatif Media, yaitu Bapak Gunawan Wibisono dan Saudari Putri Hadya sebagai pembimbing selama proses magang, serta Saudara Jessen Rusiandi selaku mentor yang secara khusus membimbing selama proses pengerjaan pengembangan proyek. Pelaksanaan magang dilakukan secara *remote* dengan jadwal kerja yaitu dari hari Senin hingga hari Jumat dengan durasi jam kerja 8 jam dari jam 08:00 WIB hingga jam 17:00 WIB. Total waktu bekerja dalam seminggu adalah 40 jam.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada tahap awal persiapan, proses persiapan dimulai dengan melakukan pendaftaran tempat perusahaan pelaksanaan magang melalui website Merdeka UMN. Setelah pengajuan tempat perusahaan telah disetujui oleh Ketua Program Studi, dilakukan pendataan registrasi perusahaan pada website Merdeka UMN dengan mengunggah surat penerimaan magang. Selanjutnya, proses registrasi dilanjutkan untuk mendokumentasikan informasi terkait profil perusahaan dan data *supervisor*. Pada tahap kegiatan pelaksanaan kerja magang, hari pertama diawali dengan rapat daring bersama Tim IOTA dan Tim *Internship*, dilanjutkan dengan sesi perkenalan serta pemahaman profil perusahaan. Hari kedua difokuskan pada penjelasan proyek dan penugasan pekerjaan yang akan dikerjakan selama periode magang.