

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi kini menjadi salah satu pilar utama dalam menunjang proses pembelajaran, baik di tingkat lokal maupun global. Di Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar terus mengalami peningkatan, namun masih ditemukan sejumlah tantangan yang berkaitan dengan efektivitas metode pembelajaran itu sendiri. Tantangan tersebut meliputi rendahnya keterlibatan aktif siswa, terbatasnya metode pembelajaran yang interaktif, serta minimnya pemanfaatan media digital yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa [1]. Kondisi ini mendorong perlunya pendekatan inovatif yang memadukan teknologi dengan strategi pembelajaran yang menarik, guna mewujudkan pendidikan yang inklusif, adaptif, dan berkualitas.

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam menjawab tantangan tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*. Konsep ini memanfaatkan elemen permainan, seperti interaktivitas, tantangan, dan penghargaan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan bahkan kemampuan kognitif mereka [2]. Khususnya untuk anak usia dini, metode ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa, menjadikannya salah satu pendekatan pembelajaran yang holistik (menyeluruh) [3].

Di sisi lain, kajian terbaru menyoroti bahwa pendekatan *game-based learning* juga memiliki potensi untuk meningkatkan hasil pembelajaran di bidang sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM). Penelitian yang dilakukan oleh Sung et al. menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis permainan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep abstrak, dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional [4]. Dalam konteks pendidikan dasar, hal ini menjadi relevan karena kemampuan STEM merupakan fondasi penting bagi generasi muda untuk bersaing di era digital.

Namun, penerapan teknologi pendidikan di Indonesia masih menghadapi

tantangan dalam hal optimalisasi penggunaannya dalam proses pembelajaran. Meskipun beberapa platform digital seperti Ruangguru dan Zenius telah berhasil menjangkau banyak siswa, pembelajaran yang disampaikan cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif [5]. Di sisi lain, belum seluruh tenaga pendidik memiliki kompetensi yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, pengembangan kurikulum berbasis teknologi, khususnya melalui pendekatan *game-based learning*, menjadi langkah strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Kajian literatur lain menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *game-based learning* sangat bergantung pada kualitas desain game itu sendiri. Faktor-faktor seperti relevansi konten, tingkat kesulitan, dan elemen interaktif berperan penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran [6]. Dalam hal ini, integrasi teknologi pendidikan dengan pendekatan pedagogis yang baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal, terutama bagi siswa sekolah dasar hingga menengah.

PT. DIGIKIDZ INDONESIA, sebagai perusahaan yang berfokus pada pendidikan berbasis teknologi untuk anak-anak dan remaja, memainkan peran penting dalam upaya ini. Dengan pengalaman yang mendalam di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *game*, PT. DIGIKIDZ INDONESIA berkomitmen untuk menciptakan kurikulum yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa. Kurikulum ini dirancang untuk mencakup siswa dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendukung perkembangan berbagai kemampuan siswa.

Melalui program magang di PT. DIGIKIDZ INDONESIA, kesempatan diperoleh untuk terlibat langsung dalam proses pengembangan kurikulum edukasi berbasis *game*. Selama periode magang, keterlibatan mencakup berbagai aktivitas, mulai dari riset kebutuhan siswa, perancangan materi, hingga evaluasi efektivitas kurikulum. Proses ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan teknologi pendidikan di Indonesia. Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan pengalaman tersebut, serta memberikan gambaran mengenai bagaimana pendekatan *game-based learning* dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di Indonesia.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

### **1.2.1 Maksud Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, khususnya di bidang pengembangan teknologi pendidikan. Melalui kegiatan magang di PT. DIGIKIDZ INDONESIA, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses kerja di industri pendidikan teknologi, serta kesempatan untuk berkontribusi dalam proyek pengembangan kurikulum edukasi berbasis *game*.

### **1.2.2 Tujuan Kerja Magang**

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini meliputi:

1. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang serta mengembangkan materi ajar interaktif berbasis teknologi.
2. Mengimplementasikan pendekatan *game-based learning* untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran bagi siswa jenjang SD hingga SMA.
3. Memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan materi ajar dan media interaktif yang sesuai dengan standar PT. DIGIKIDZ INDONESIA.

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

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Program magang dilaksanakan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, yakni dimulai pada tanggal 3 Maret 2025 hingga tanggal 3 September 2025. Selama periode tersebut, jam kerja yang diberlakukan adalah pukul 09.00 hingga 18.00 WIB. Seluruh kegiatan magang dilaksanakan secara langsung di kantor (*Work From Office/WFO*), sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh PT. DDIGIKIDZ INDONESIA.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan program magang dirancang sebagai berikut:

1. **Pelaksanaan *Work From Office (WFO)***

Seluruh aktivitas kerja dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan kantor, sebagaimana ketentuan sistem kerja yang berlaku di PT. DIGIKIDZ INDONESIA.

2. **Penyampaian Laporan Kemajuan**

Peserta magang diwajibkan menyampaikan laporan kemajuan pekerjaan secara berkala kepada koordinator divisi. Laporan tersebut mencakup perkembangan penyelesaian tugas, hambatan yang dihadapi, serta rencana kerja selanjutnya.

3. **Koordinasi dengan Koordinator**

Interaksi dan supervisi antara peserta magang dan koordinator dilakukan secara langsung dalam rangka pelaksanaan proyek. Pertemuan tersebut bertujuan untuk mendiskusikan langkah-langkah strategis guna memastikan proyek berjalan sesuai rencana.

4. **Penyusunan Laporan Akhir**

Pada akhir masa magang, peserta wajib menyusun laporan akhir yang memuat keseluruhan kegiatan yang telah dilaksanakan serta hasil dari proyek yang dikerjakan. Laporan tersebut akan diserahkan kepada pembimbing magang untuk dilakukan evaluasi.