

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Perkembangan teknologi dan inovasi yang begitu cepat berdampak terhadap beberapa sektor, salah satunya termasuk dalam sektor pendidikan. Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk arah karir pekerjaan seseorang. Namun, pendidikan secara formal tanpa didukung oleh keterampilan praktek yang sesuai dinilai masih belum cukup untuk menghadapi dunia kerja saat ini (Kurniawati, 2025). Hal ini didukung oleh pernyataan Azelia & Azzahra (2024) yang mengatakan bahwa dengan memiliki pendidikan tinggi di Indonesia bukan jaminan seseorang tersebut tidak menjadi pengangguran. Faktanya, orang yang berpendidikan tingkat tinggi justru menjadi penyumbang pengangguran sebesar 13,33% dari total keseluruhan (Kemendikburistek, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa antara pendidikan dengan praktek kerja di lapangan bisa sangat berbeda dalam prosedur pengerjaan.

Beberapa kampus sebagai instansi pendidikan termasuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menerapkan program kebijakan yang diusulkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia dalam Program PRO-STEP (Merdeka Belajar –Kampus Merdeka) ini (Skolla, 2023). Tujuan dari program ini sebagai wadah penghubung mahasiswa terhadap 2 dunia berbeda (pendidikan dan kerja), yang memanfaatkan wawasan pengetahuan mahasiswa ketika masuk dalam dunia kerja (Kemendikbud, 2020). Dalam melaksanakan program ini, Universitas Multimedia Nusantara bekerjasama dengan Skystar Ventures memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki ide bisnis kewirausahaan yang unik, berteknologi, dan mampu menjadi solusi dari permasalahan yang hadir saat ini.

Tingkat pembelajaran sekolah dasar disebut sebagai fondasi pembentukan pengetahuan dasar yang paling penting (Barus et al., 2022). Di sisi lain,

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memegang peranan penting sebagai upaya untuk mencapai pendidikan lebih tinggi (Sihotang & Mustika, 2025). pembelajaran IPA saat ini memiliki materi yang lebih kompleks dan abstrak terutama pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan di kelas 4. Christy (2020) mengatakan bahwa minat belajar siswa terhadap sains sangat kurang, hal ini dibuktikan dengan tingginya miskonsepsi sebesar 41,3% yang membuat pemahaman siswa menurun seiring waktu (Laeli et al., n.d).

Anak-anak sekolah dasar terbiasa membutuhkan fisik yang bisa dilihat secara langsung, bukan berupa tekstual yang dibayangkan dalam pikiran (Sihotang & Mustika, 2025). Faktanya, metode pembelajaran belum mengadopsi alat bantu interaktif, sehingga siswa merasa cepat bosan karena hanya menghafal tanpa memahami konsep pembelajaran (Halid, 2025). Permasalahan tersebut melahirkan sebuah solusi media pembelajaran sains secara interaktif yang menggunakan digital aplikasi dengan konsep *gamifikasi* dengan nama “Ludobi”. Aplikasi Ludobi didesain sebagai modul edukasi tambahan kepada siswa sekolah dasar dalam belajar materi sains secara interaktif dan edukatif.

Dalam menjalankan sebuah bisnis yang mampu berkelanjutan dalam jangka panjang kedepannya, diperlukan sebuah strategi pengembangan produk yang tepat. Hal ini selaras dengan pernyataan Hananto et al. (2024) yang mengatakan bahwa pengembangan produk dalam mencapai bisnis yang kompetitif merupakan hal utama dalam mendapatkan kepuasan pelanggan serta keberhasilan bisnis untuk jangka panjang. Pengembangan produk merupakan strategi yang untuk merancang, meluncurkan, hingga mengoperasikan suatu produk atau layanan guna memenuhi kebutuhan pasar (Sangapan et al., 2025). Proses ini dimulai dari pencarian ide, pengembangan produk, tahap pengujian, dan tahap pemasaran kepada masyarakat umum.

Dalam prosesnya, strategi pengembangan produk berkaitan erat dengan relevansi target audiens. Metode ini mampu mengumpulkan seluruh konsep design thinking, lean startup, dan metode iteratif sehingga pengembangan produk yang dilakukan dapat terstruktur mulai dari tahap pengembangan ide hingga tahap

implementasi (Kruachottikul et al., 2023). Sebagai produk media pembelajaran digital berkonsep gamifikasi, Ludobi membutuhkan strategi pengembangan yang tepat agar aplikasi yang dirancang dapat menyelesaikan permasalahan dan relevan bagi siswa sekolah dasar kelas 4-6. Pengembangan yang dilakukan pada Ludobi tidak hanya sebatas pada perancangan materi pembelajaran relevan, tetapi juga mempertimbangkan perancangan gaya visual, fitur mini *games*, tombol interaksi, strategi promosi, strategi distribusi, dan monetisasi produk. Konsep gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, karena permainan yang dirancang memiliki tujuan sebagai media belajar sekaligus hiburan (Ratinho & Martins, 2023).

Bate & Zebua (2026) mengatakan bahwa strategi penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan dapat mendukung proses pembelajaran yang kreatif, dinamis, dan praktis. Oleh karena itu, penulis mengembangkan aplikasi Ludobi tidak sebatas pada perancangan aplikasi, namun merancang platform digital yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, terdapat nilai pembelajaran, dan memiliki peluang besar untuk dikembangkan melalui strategi distribusi yang lebih luas seperti sekolah, komunitas parenting, hingga ke dalam institusi pendidikan (UNICEF, 2025).

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Tingginya kesalahpahaman siswa sekolah dasar dalam memahami materi sains karena materi yang bersifat abstrak dan kurang didukung media pembelajaran yang interaktif.
2. Dibutuhkan strategi pengembangan produk Ludobi sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna serta memiliki potensi untuk berkembang secara kompetitif dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan strategi pengembangan Ludobi sebagai pembelajaran berbasis gamifikasi?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut.

1.3.1 Demografis

Demografis pada perusahaan Ludobi mencakup beberapa aspek, yaitu:

- a. Usia : 10-13 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Tingkat Ekonomi : SES B-A
- d. Tingkat Pendidikan : Sekolah Dasar
- e. Pekerjaan : Pelajar

1.3.2 Geografis

Geografis pada Perusahaan Ludobi mencakup beberapa aspek, yaitu:

- a. Negara : Indonesia
- b. Kota/Desa : Urban (Perkotaan)
- c. Kepadatan Penduduk : Menengah dan Tinggi

1.3.3 Psikografis

Psikografis pada perusahaan Ludobi memiliki target audiens utama. Siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi dengan ilustrasi atau animasi dan termotivasi oleh konsep permainan yang kompetitif.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Maksud dan tujuan pelaksanaan PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation Program ini untuk mengembangkan gagasan ide bisnis dalam setiap kelompok hingga mampu memberikan sebuah solusi dari permasalahan tersebut. Melalui program ini, penulis akan mengembangkan strategi perancangan aplikasi

Ludobi sebagai media pembelajaran interaktif dengan konsep gamifikasi bagi siswa sekolah dasar.

Perancangan ini berfungsi sebagai upaya tepat dalam memperkenalkan aplikasi Ludobi sehingga mampu relevan bagi target audiens, yaitu siswa sekolah dasar 4-6. Strategi tersebut berfokus pada proses perancangan konsep produk, yaitu perancangan fitur interaktif, gaya visual, validasi bisnis, sistem monetisasi, strategi promosi, dan potensi pengembangan produk melalui jenis usaha B2C.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Dalam menjalankan Entrepreneurship and Innovation Program melalui perancangan strategi operasional Ludobi diharapkan mampu memberikan manfaat, sebagai berikut.

1. Bagi Penulis. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan tentang ilmu strategi operasional, pengalaman dalam dunia kerja, dan penerapan strategi dalam sebuah bisnis kepada penulis.
2. Bagi Orang Lain. Perancangan strategi operasional Ludobi diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi pihak lain dalam menilai kredibel sebuah perusahaan.
3. Bagi Universitas. Perancangan strategi operasional Ludobi diharapkan dapat menjadi referensi secara akademis dalam merancang strategi operasional saat menjalankan sebuah usaha. Perancangan ini juga dapat berkontribusi meningkatkan citra universitas.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation Program

Entrepreneurship and Innovation Program yang dilaksanakan pada semester Genap 2025-2026 dengan kurun waktu 4 bulan sebagai program yang dirancang oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan Skystar Ventures yang memberikan kesempatan merasakan pengalaman praktek secara langsung untuk terjun ke dunia kerja sekaligus mengembangkan ide bisnis. Program ini diciptakan dengan bobot sebesar 20 SKS dalam satu semester di semester 6. Total waktu yang

dilaksanakan dalam program ini sekitar 18 hingga 20 minggu terhitung sejak bulan Februari 2026 hingga Juni 2026. Mahasiswa ditargetkan untuk dapat menempuh 640 jam kerja selama proses kewirausahaan ini, dan seluruh proses aktivitas kerja dapat direkap sebagai bukti dalam bentuk logbook (*Daily Task*) yang diunggah pada website PRO-STEP UMN.

Tahap pertama, program diawali dengan adanya sosialisasi PRO-STEP dan briefing PRO-STEP pada 10 November 2025 di Lecture Hall Gedung D lantai 1 untuk memberikan Gambaran umum mengenai ketentuan PRO-STEP untuk semester selanjutnya. Kemudian, mahasiswa menggunakan website Merdeka PRO-STEP UMN untuk melakukan registrasi dengan jangka waktu yang diberikan 10 November hingga 1 Desember 2025 dengan mengirimkan *Letter of Acceptance* (LoA) sebagai syarat mendapatkan dokumen PRO-STEP 02 dan menjadi bukti peserta PRO-STEP secara resmi. Peserta juga diwajibkan mengisi form registrasi melalui OneDrive yang mencakup mengenai ide bisnis yang sudah disepakati bersama kelompok untuk dikembangkan dalam *Program Entrepreneurship and Innovation Program*. Selain itu, setiap peserta juga diminta mengirimkan dokumen *portfolio* secara pribadi tentang hal-hal yang sudah pernah dibuat atau dijalankan selama ini. Hasil pengumuman seleksi penerimaan kelompok PRO-STEP yang dikirim melalui e-mail mahasiswa diterima pada tanggal 8 Desember 2025. Penulis dan kelompok berhasil lolos tanpa catatan revisi, jika dengan catatan revisi dokumen harus dikumpulkan paling lambat pada 12 Desember 2025.

Setelah melewati tahapan seleksi proposal dan pengumuman final pada tahun 2025, mahasiswa wajib melakukan input ulang KRS pada 19 hingga 23 Januari 2026 untuk mendapatkan data registrasi dan surat penerimaan. Tahapan selanjutnya, pertemuan pertama diawali oleh acara *workshop* dengan tema “*The Entrepreneurial Mindset*” pada 2 Februari 2026 pukul 13:00. Selama periode 2 Februari hingga 27 Maret 2026, mahasiswa wajib menjalankan kegiatan kewirausahaan bisnisnya yang juga ditambah dengan bimbingan rutin dari *Supervisor* (eksternal) maupun *Advisor* (internal) sebanyak 4x pertemuan. Seluruh proses pengerjaan dapat direkap melalui menu *Daily Task* pada website PRO-STEP

UMN. Pada minggu ke-6 (9-13 Maret 2026), dilaksanakan Evaluasi Tahap 1, mahasiswa diwajibkan mengunggah laporan PRO-STEP yang sudah diberikan masukan dan arahan oleh dosen pembimbing sebelumnya ke website PRO-STEP dengan beberapa ketentuan sesuai buku panduan PRO-STEP.

Tahap akhir, mahasiswa diberikan kesempatan untuk memenuhi 4x bimbingan sebelum sidang akhir untuk proses penyusunan laporan akhir PRO-STEP. Kemudian, Pada 25-29 Mei 2026, dokumen laporan dilakukan konfirmasi pengecekan oleh pembimbing sebelum mahasiswa melakukan pengumpulan laporan sebagai penilaian Evaluasi 2 yang dilaksanakan paling lambat 2 Juni 2026. Tahapan paling akhir dari program ini yaitu sidang evaluasi PRO-STEP yang dilaksanakan secara *offline/onsite* di Universitas Multimedia Nusantara pada 4-5 Juni 2026. Proses ini diakhiri oleh tahapan revisi dan pengesahan laporan PRO-STEP, mahasiswa juga diwajibkan untuk mengunggah laporan akhir yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing ke dalam website PRO-STEP paling lambat pada 2 Juni 2026. Dengan menyelesaikan seluruh rangkaian proses ini, maka peserta dianggap telah memenuhi dan menyelesaikan seluruh persyaratan kegiatan *Entrepreneurship and Innovation Program PRO-STEP* semester Genap 2026.

