

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan anak. Penerapan *Artificial Intelligence* (AI) memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, di mana materi dan metode dapat menyesuaikan kebutuhan individu setiap anak [1]. Platform edukasi berbasis AI mampu menganalisis pola belajar siswa dan menyesuaikan tingkat kesulitan serta kecepatan penyampaian materi sesuai gaya belajar masing-masing [1]. Hal ini sejalan dengan konsep *personalized learning* yang terbukti meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, seperti ditunjukkan dalam penelitian tingkat sekolah dasar yang melaporkan pengalaman belajar lebih personal dan pertumbuhan holistik siswa yang lebih baik berkat AI. AI juga dapat membuat proses belajar anak lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Di sisi lain, teori **Multiple Intelligences** atau kecerdasan majemuk oleh Howard Gardner menegaskan bahwa setiap anak memiliki berbagai jenis kecerdasan yang unik [4]. Ada setidaknya delapan hingga sembilan jenis kecerdasan yang berbeda pada manusia, mulai dari kecerdasan linguistik, logis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, hingga eksistensial [4]. Pendekatan pendidikan modern mengakui bahwa potensi optimal setiap anak dapat berbeda-beda; oleh karena itu, penting untuk menyediakan sarana belajar yang dapat mengakomodasi keragaman kecerdasan tersebut. Dengan mengidentifikasi profil kecerdasan majemuk pada anak, orang tua dan pendidik dapat memberikan stimulasi dan kegiatan yang sesuai untuk mengembangkan potensi maksimal anak tersebut [4].

Kenyataan ini mendorong perlunya platform edukasi yang tidak hanya adaptif secara umum, tetapi juga mampu memetakan **minat dan bakat** anak secara komprehensif. Integrasi AI dalam platform semacam itu dapat membantu melakukan asesmen kecerdasan majemuk secara otomatis dan memberikan rekomendasi aktivitas yang selaras dengan keunggulan masing-masing anak.

Selanjutnya, meningkatnya konektivitas internet menghadirkan tantangan pada aspek **keamanan siber** dalam pendidikan digital. **Keamanan siber** menjadi landasan krusial bagi setiap platform digital, terutama yang ditujukan bagi anak-anak sebagai pengguna utama [2]. Serangan siber dan kebocoran data dapat berdampak serius, mengancam **privasi dan keselamatan** anak di dunia maya. Intel Security mencatat bahwa sektor pendidikan rentan terhadap serangan seperti *phishing*, ransomware, dan pencurian data, yang tidak hanya membahayakan guru dan institusi, tetapi juga siswa. Bagi anak di bawah umur, risiko ini menjadi lebih tinggi karena mereka adalah kelompok yang rentan terhadap pelanggaran privasi. Oleh sebab itu, merancang platform edukasi anak harus mengutamakan prinsip *security by design* sejak tahap pengembangan. Platform harus dilengkapi autentikasi pengguna yang kuat, enkripsi data tingkat tinggi, dan perlindungan berlapis untuk mencegah akses tidak sah. Upaya ini penting agar orang tua merasa tenang mempercayakan anaknya belajar secara daring pada platform tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi dalam bentuk platform edukasi anak yang mampu **memaksimalkan potensi anak** melalui teknologi AI sekaligus menjamin **keamanan siber**. Platform *SkillUpKids* hadir sebagai jawaban atas kebutuhan ini, mengintegrasikan AI untuk personalisasi pembelajaran anak dengan penekanan pada keamanan data pengguna. Keberhasilan *SkillUpKids* dalam meraih pengakuan nasional menunjukkan relevansi dan urgensi latar belakang tersebut, di mana inovasi teknologi pendidikan yang aman dan

adaptif mendapatkan apresiasi tinggi dalam kompetisi **Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI) Expo 2025**.

## 1.2 Uraian Lomba

**Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW) 2025** adalah program berskala nasional yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa), Ditjen Dikristek, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. P2MW bertujuan sebagai *inkubator pengembangan usaha mahasiswa*, terutama bagi mahasiswa yang telah memiliki ide atau bisnis awal. Melalui program ini, peserta mendapatkan **bantuan pendanaan usaha** serta **pembinaan berupa pendampingan dan pelatihan (coaching)** intensif selama beberapa bulan. Kegiatan P2MW mencakup berbagai tahapan seleksi, mulai dari seleksi internal di tingkat perguruan tinggi hingga seleksi tingkat nasional oleh Kemendikbud. Pada tahun 2025, P2MW diikuti oleh 4.114 kelompok usaha *310 perguruan tinggi* se-Indonesia dengan total *743 kelompok usaha mahasiswa* yang berhasil lolos pendanaan tahap nasional. Setiap tim menerima dana pengembangan usaha sesuai kategori bisnisnya, dengan kategori meliputi: Industri Kreatif, Jasa & Perdagangan, Makanan & Minuman, Teknologi Terapan, Produksi/Budidaya, dan Bisnis Digital. *SkillUpKids* masuk dalam kategori **Bisnis Digital**. Selama P2MW 2025, tim *SkillUpKids* memperoleh pendanaan dan pendampingan untuk mengembangkan prototipe platform menjadi produk yang siap pasar. Program ini menjadi fondasi penting sebelum melangkah ke kompetisi berikutnya.

**KMI Expo 2025** (Expo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia XVI tahun 2025) merupakan puncak dari rangkaian program P2MW pada tahun tersebut. KMI Expo adalah acara berskala nasional berupa pameran dan kompetisi bisnis yang mempertemukan seluruh tim mahasiswa wirausaha unggulan dari berbagai perguruan tinggi. Pada KMI Expo XVI 2025, sebanyak **265 perguruan tinggi** dan **457 kelompok usaha mahasiswa**

tampil sebagai finalis yang lolos kurasi nasional untuk memamerkan produk dan usaha mereka. Acara ini diselenggarakan secara luring pada tanggal **19–21 November 2025** di Universitas Tidar, Magelang. KMI Expo bukan sekadar pameran, tetapi juga mencakup rangkaian penilaian oleh dewan juri (disebut **KMI Award**) untuk menentukan pemenang nasional di masing-masing kategori dan tahap perkembangan usaha. Terdapat berbagai kategori penghargaan sesuai bidang usaha dan tingkatan (Tahap Awal atau Tahap Bertumbuh). *SkillUpKids* berkompetisi pada kategori **Bisnis Digital – Tahap Bertumbuh**. Event ini unik karena selain penilaian formal, juga diwarnai dengan kegiatan *expo* interaktif: setiap tim menyiapkan **booth pameran** yang dikunjungi ribuan pengunjung umum [7], mengikuti **kirab budaya nusantara** sebagai bagian dari upacara pembukaan, serta terlibat dalam seminar dan *networking* dengan investor maupun sesama wirausahawan muda. KMI Expo 2025 mengusung tema “*Karsa Lokal Daya Nasional: Kewirausahaan Mahasiswa dalam Bingkai Budaya Nusantara*”, menekankan pentingnya kearifan lokal yang diangkat ke level nasional dalam semangat technopreneurship.

Dengan demikian, P2MW dan KMI Expo merupakan dua tahapan berkelanjutan: P2MW sebagai fase pembinaan dan inkubasi awal di tingkat proposal, sedangkan KMI Expo adalah **fase puncak kompetisi nasional** yang menguji kesiapan produk dan tim secara komprehensif [6]. Kombinasi kedua event ini memberikan ekosistem lengkap bagi mahasiswa wirausaha, mulai dari **pendanaan, pelatihan, uji pasar, hingga apresiasi nasional** atas inovasi yang dihasilkan.

### 1.3 Keunikan Event

Event P2MW dan KMI Expo memiliki sejumlah keunikan yang membedakannya dari kompetisi mahasiswa lainnya. Pada tahap P2MW, keunikan terletak pada **fokus pendampingan intensif**. Tidak seperti lomba yang hanya menilai proposal, P2MW mewajibkan peserta menjalani serangkaian workshop dan mentoring bisnis selama periode 4–6 bulan. Tim

*SkillUpKids* merasakan manfaat pendampingan ini, di mana mentor dari kalangan praktisi startup dan akademisi memberikan masukan untuk pengembangan produk maupun model bisnis. Evaluasi progress (Penilaian Kemajuan Pelaksanaan/PKP) dilakukan di tengah periode untuk memastikan tim berkembang sesuai target. Proses ini menjadikan P2MW bukan sekadar seleksi, tetapi program **inkubasi mini** yang menyiapkan mental dan kapasitas tim sebelum maju ke ajang lebih besar.

Adapun KMI Expo memiliki keunikan dalam hal **skala dan format acara**. Berbeda dari kompetisi yang biasanya hanya berupa presentasi tertutup, KMI Expo diselenggarakan layaknya **pameran bisnis terbuka**. Setiap tim finalis membuka booth dan memamerkan produk usahanya kepada publik selama tiga hari penuh [8]. Interaksi langsung dengan **ribuan pengunjung** (tercatat sekitar 13.000 pengunjung di Expo 2025 [7]) memberikan pengalaman berharga terkait pemasaran, customer engagement, dan feedback pasar secara real-time. Selain itu, adanya **kirab budaya** di KMI Expo – di mana delegasi tiap universitas tampil dengan pakaian adat dan membawa panji kampus – menjadikan event ini meriah dan sarat nilai kebudayaan. Hal ini unik karena menggabungkan semangat wirausaha muda dengan pelestarian budaya lokal. Para peserta juga mengikuti beberapa *side event* kompetitif seperti lomba vlog expo, penghargaan stan terbaik, dan lainnya, yang menambah kaya pengalaman.

Keunikan lainnya adalah pada **penjurian KMI Award** yang sangat komprehensif. Dewan juri berasal dari beragam latar belakang (akademisi, praktisi industri, investor) dan menilai aspek inovasi produk, dampak sosial, **kesiapan implementasi**, pertumbuhan pengguna, keberlanjutan usaha, hingga kemampuan tim mempresentasikan dan mempertanggungjawabkan bisnisnya. Proses penjurian meliputi presentasi di depan juri, demo produk langsung di booth, serta tanya jawab mendalam mencakup aspek teknis hingga laporan keuangan usaha [7]. Tingkat kedalaman penilaian ini menjadikan KMI Expo sebagai ajang yang **menantang sekaligus**

**bergengsi**, karena benar-benar menguji peserta di berbagai dimensi. Bagi *SkillUpKids*, kesempatan ini dimanfaatkan untuk menunjukkan keunggulan platform baik dari segi teknologi (AI dan keamanan) maupun model bisnisnya.

#### 1.4 Manfaat dan Tujuan Event

Secara umum, tujuan diselenggarakannya program P2MW dan KMI Expo oleh Kemendikbud adalah untuk **menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa** dan mendorong lahirnya inovasi yang berdampak bagi masyarakat. P2MW bertujuan mencetak wirausaha muda berkelanjutan di lingkungan kampus melalui skema pembinaan. Dengan pendanaan langsung dan pendampingan, diharapkan mahasiswa berani keluar dari zona nyaman dan memulai usaha rintisan sejak dini. Program ini menjadi katalis untuk membangun *entrepreneurial mindset* di kalangan akademik yang kelak berkontribusi pada perekonomian kreatif nasional. Adapun KMI Expo bertujuan menjadi **platform unjuk prestasi dan kolaborasi** bagi wirausaha mahasiswa se-Indonesia. Melalui expo nasional ini, pemerintah ingin mempertemukan inovator muda dengan para stakeholder (investor, pemerintah daerah, komunitas bisnis) sehingga terjadi alih pengetahuan dan peluang scaling-up usaha. KMI Expo juga bermanfaat sebagai *benchmark* pencapaian – mendorong tiap perguruan tinggi meningkatkan kualitas pembinaan wirausaha mahasiswa tiap tahunnya [7].

Bagi peserta seperti *SkillUpKids*, manfaat mengikuti event ini sangat nyata. Selama P2MW, tim mendapat akses pendanaan yang membantu mempercepat pengembangan platform (biaya hosting cloud, integrasi API berbayar, pembuatan materi promosi, dll). Selain itu, tim mendapat bimbingan bisnis dan teknis sehingga produk lebih matang dan market-fit saat dilombakan. P2MW juga menjadi ajang validasi awal: *SkillUpKids* harus lolos seleksi internal kampus dari puluhan tim (tercatat

44 tim, dipilih 12 terbaik) dan meraih skor tertinggi dalam penilaian proposal internal [7]. Hal ini membuktikan bahwa ide SkillUpKids diakui potensial sejak awal oleh para reviewer. Sementara itu, manfaat mengikuti KMI Expo adalah peningkatan eksposur dan jejaring. Tim SkillUpKids berkesempatan memamerkan produknya di panggung nasional, mendapatkan masukan langsung dari juri-juri ahli, serta menjalin relasi dengan sesama finalis dari berbagai daerah. Koneksi dengan finalis lain membuka peluang kolaborasi, dan banyak di antara mereka saling berbagi pengalaman selama expo. Dari sisi promo, SkillUpKids memperoleh publisitas luas sebagai Juara 1 nasional, termasuk diliput di media kampus [7] dan media sosial kemahasiswaan. Pengakuan ini meningkatkan kepercayaan publik terhadap platform SkillUpKids ke depannya.

Singkatnya, P2MW dan KMI Expo tidak hanya memberikan penghargaan atas inovasi mahasiswa, tetapi juga membangun ekosistem pendukung di mana mahasiswa dapat belajar berwirausaha secara aman (terarah oleh mentor) dan akhirnya berkompetisi secara sehat menunjukkan karya terbaiknya. Tujuan akhirnya adalah melahirkan generasi sarjana yang tidak hanya job-seeker, tetapi juga job-creator yang inovatif.