

**LAPORAN KERJA PRAKTIK INDUSTRI
PERANCANGAN GAME EDUKASI DAN VIDEO PROFIL DI
DINAS PERTANIAN, PERIKANAN DAN KETAHANAN
PANGAN KABUPATEN BANGKALAN**



Ilham Akbar Dyransyha

220631100059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNODJOYO MADURA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTIK INDUSTRI
PERANCANGAN GAME EDUKASI DAN VIDEO PROFIL DI
DINAS PERTANIAN, PERIKANAN DAN KETAHANAN
PANGAN KABUPATEN BANGKALAN**

Dengan ini mahasiswa,

Nama : Ilham Akbar Dyransyha

NIM : 220631100059

Dinyatakan telah melaksanakan Program Kerja Praktik Industri yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunodjoyo Madura, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 bertempat di Dinas Pertanian Kabupaten Bangkalan dan laporan yang disusun oleh mahasiswa tersebut telah mendapat persetujuan dari Pembimbing Industri, Penanggungjawab Industri, dan Dosen Pembimbing Kerja Praktik Industri.

Pada tanggal: 11 Februari 2026

Penanggung jawab Industri

Pembimbing Industri

Dr. CHK Karyadinata, S.Pt., M.E

R.A. Rika Prarifitriya, S.P., M.Si

NIP 198209242006041019

NIP 198107312011012003

Dosen Pembimbing

Evy Maya Stefany, S.Pd., M.Pd.

NIP 199009262022032005

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Kerja Praktik Industri (KPI) berjudul “Perancangan Game Edukasi dan Video Profil di Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan” dapat disusun dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan Kerja Praktik Industri mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Universitas Trunojoyo Madura.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan beserta seluruh jajaran yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan selama pelaksanaan KPI.
2. Ibu Evy Maya Stefany, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyusunan laporan.
3. Ibu R.A. Rika Prarifitriya, S.P., M.Si. selaku pembimbing industri yang telah membimbing serta memberikan pengalaman kerja secara langsung.
4. Seluruh anggota kelompok KPI, yaitu: (1) Annis Izzaturrahmah; (2) Ayu Pratiwi; (3) Zidan Zam Zami; (4) Muhammad Syahrul Fawaid; (5) Ilham Akbar Dyransyha; (6) M. Amin, yang telah bekerja sama dengan baik selama pelaksanaan kegiatan.

Penyusun menyadari laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Bangkalan, 11 Februari 2026

Ilham Akbar Dyransyha

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan	3
BAB II PROFIL DINAS PERTANIAN, PERIKANAN DAN KETAHANAN PANGAN KABUPATEN BANGKALAN	4
2.1 Struktur Dinas	4
BAB III TEORI PENUNJANG TOPIK KERJA PRAKTIK INDUSTRI.....	6
3.1 Dinas Pertanian	6
3.2 Media Informasi	6
3.3 Media Digital	7
3.4 Media Edukasi.....	7
3.5 Video Profil.....	8
3.6 Game Edukasi	8
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK INDUSTRI	9
4.1 Proyek yang Dikerjakan/Solusi yang Ditawarkan	9
4.2 Pekerjaan yang Dikerjakan Selama KPI	10
4.3 Dokumentasi	12
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	15
5.1 Kesimpulan	15

5.2 Saran.....	15
DAFTAR PUSTAKA.....	16
LAMPIRAN.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Jabatan Dinas PPKP	4
Gambar 4. 1 Membantu mengoperasikan printer.....	12
Gambar 4. 2 Membantu Memperbaiki Printer	12
Gambar 4. 3 Membantu Membajak tanah di dinas pertanian	13
Gambar 4. 4 Membantu di Bidang Perkebunan.....	14
Gambar 4. 5 Melakukan wawancara kepada Bapak kepala Bidang Perikanan	14
Gambar 4. 6 Membantu dan melakukan pengambilan dokumentasi ke bidang penyuluhan kepiting dan udang	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktik Industri (KPI) merupakan suatu kegiatan yang harus diikuti oleh mahasiswa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja. Melalui KPI, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik langsung. Selain itu, KPI juga melatih mahasiswa untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja. Dengan adanya KPI, mahasiswa diharapkan memiliki gambaran mengenai dunia kerja yang sesungguhnya.

Magang di instansi pemerintahan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan sektor lainnya. Mahasiswa dapat melihat secara langsung sistem kerja dan pelayanan yang dilakukan kepada masyarakat. Lingkungan kerja di instansi pemerintah juga mengajarkan kedisiplinan dan kerja sama. Mahasiswa belajar menyesuaikan diri dengan aturan dan budaya kerja yang berlaku. Pengalaman ini menjadi bekal penting bagi mahasiswa di masa depan.

Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan merupakan instansi pemerintah yang bergerak di bidang pertanian. Dinas ini memiliki peran dalam pengelolaan, pembinaan, dan pelayanan sektor pertanian kepada masyarakat. Selain menjalankan tugas administrasi, dinas juga berperan dalam kegiatan edukasi pertanian. Edukasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pertanian, perikanan dan ketahanan pangan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu penyampaian informasi secara efektif.

Pemilihan Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan sebagai tempat magang didasarkan pada kebutuhan instansi terhadap dukungan media digital. Salah satu kendala yang dihadapi adalah terbatasnya media edukasi interaktif bagi pengunjung kebun. Selain itu, media informasi yang menarik masih perlu dikembangkan. Mahasiswa berperan dalam memberikan solusi berbasis teknologi informasi. Solusi

tersebut berupa pembuatan video profil dan pengembangan game edukasi sederhana.

1.2 Permasalahan

Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan menghadapi kebutuhan akan media informasi yang terintegrasi dan berbasis digital. Informasi terkait tugas, fungsi, kegiatan, serta program kerja dinas sebelumnya masih didominasi oleh media fisik dan disampaikan secara terpisah oleh masing-masing bidang teknis. Kondisi tersebut menyebabkan informasi belum terdokumentasi dan tersaji dalam satu media terpadu yang dapat diakses secara praktis oleh masyarakat.

Selain itu, dalam kegiatan kunjungan edukatif ke Kebun Bang Jani, media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi interaktif untuk meningkatkan minat serta pemahaman anak-anak terhadap materi pertanian, khususnya pengenalan jenis sayuran dan buah-buahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika mengaitkan pelaksanaan KPI dengan mata kuliah yang telah dipelajari, seperti Game Edukasi dan Multimedia Edukasi, untuk menghadirkan solusi berbasis teknologi digital. Melalui kolaborasi dengan pihak dinas, mahasiswa mengembangkan video profil sebagai media informasi terpadu yang merangkum tugas, fungsi, kegiatan, program, serta dampak pengabdian kepada masyarakat dari kelima bidang yang ada dalam satu kesatuan video yang informatif dan komunikatif.

Selain itu, mahasiswa juga mengembangkan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang edukasi bagi murid yang berkunjung ke Kebun Bang Jani.

Dalam proses pengumpulan data dan pengembangan produk, pihak dinas memberikan dukungan penuh serta akses informasi yang diperlukan, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan luaran yang dapat dimanfaatkan secara optimal oleh dinas.

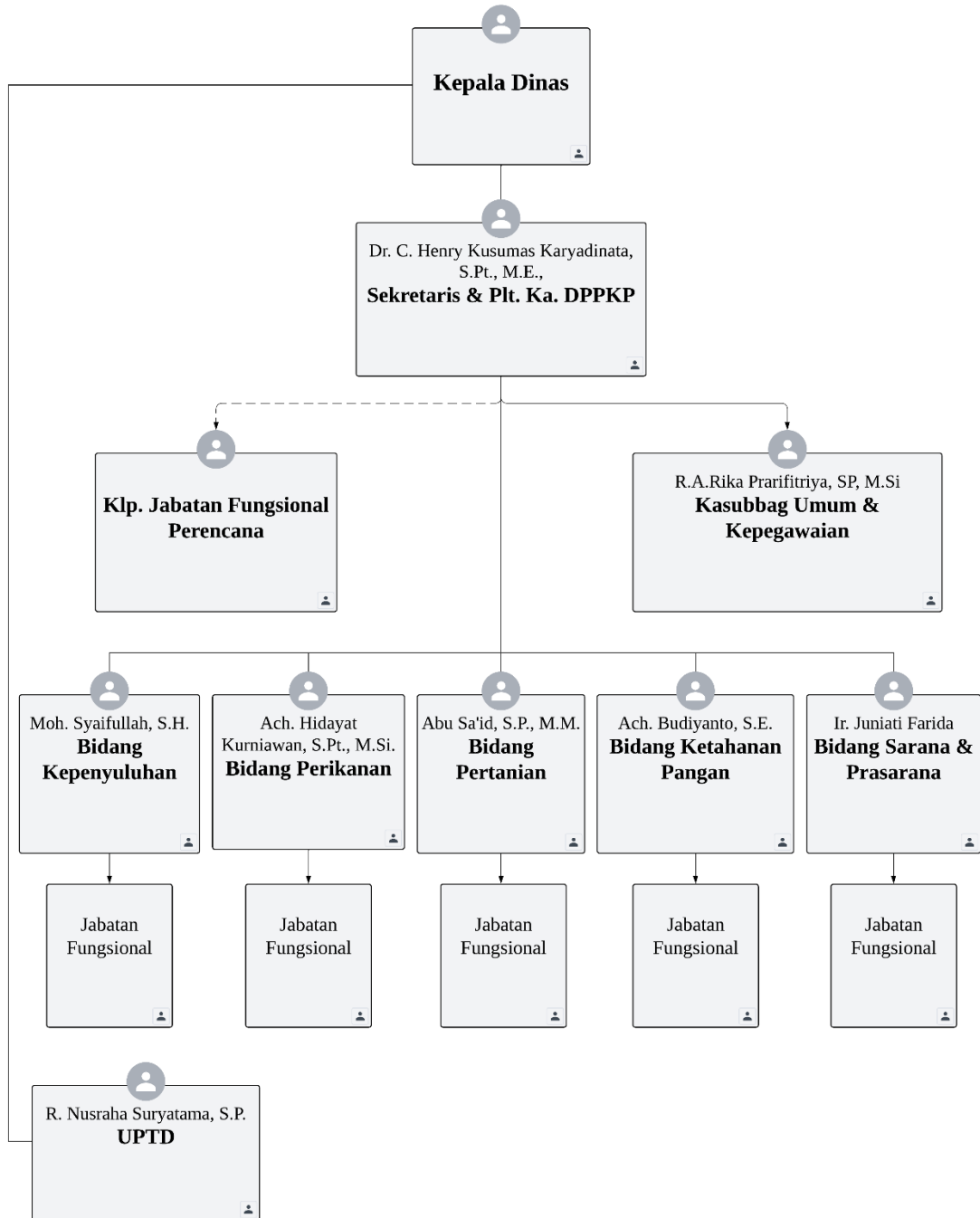
1.3 Tujuan

Tujuan pelaksanaan Kerja Praktik Industri ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Mahasiswa dapat memahami lingkungan kerja di instansi pemerintah secara langsung. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. KPI juga melatih mahasiswa dalam bersikap disiplin dan bertanggung jawab. Dengan demikian, mahasiswa memiliki bekal sebelum memasuki dunia kerja. Secara khusus, tujuan dari pelaksanaan KPI ini adalah :

1. Meningkatkan penerapan ilmu pengetahuan mahasiswa dalam praktek kerja dilingkup Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan.
2. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pengembangan media digital. Selain itu, mahasiswa dilatih untuk bekerja sama dalam lingkungan kerja.
3. Menghasilkan prakarya (output) sebagai bentuk KPI yaitu pengembangan media digital berupa video profil dan game edukasi.

BAB II
PROFIL DINAS PERTANIAN, PERIKANAN DAN KETAHANAN
PANGAN KABUPATEN BANGKALAN

2.1 Struktur Dinas



Gambar 1. 1 Struktur Jabatan Dinas PPKP

Struktur organisasi Dinas disusun untuk mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi secara efektif dan terkoordinasi. Pada struktur tersebut, Kepala Dinas berada pada posisi tertinggi sebagai penanggung jawab utama seluruh kegiatan dan kebijakan dinas. Namun, pada saat ini jabatan Kepala Dinas dalam kondisi kosong dikarenakan pejabat sebelumnya telah memasuki masa purna tugas. Oleh karena itu, untuk menjamin keberlangsungan penyelenggaraan tugas kedinasan, Sekretaris Dinas ditunjuk sebagai Pelaksana Tugas (Plt.) Kepala Dinas yang bertanggung jawab dalam mengoordinasikan pelaksanaan program, kegiatan, serta administrasi dinas secara keseluruhan.

Di bawah Kepala Dinas terdapat Sekretariat yang memiliki peran dalam membantu pelaksanaan tugas administratif, perencanaan, serta pengelolaan kepegawaian. Sekretariat membawahi Kasubbag Umum dan Kepegawaian yang bertugas dalam penyelenggaraan administrasi dinas, termasuk pengelolaan sumber daya manusia, persuratan, dan urusan umum lainnya. Selain Sekretariat, struktur organisasi juga terdiri atas lima bidang yang disusun secara horizontal, yaitu Bidang Pertanian, Bidang Perikanan, Bidang Kepenyuluhan, Bidang Ketahanan Pangan, serta Bidang Sarana dan Prasarana. Masing-masing bidang dipimpin oleh seorang Kepala Bidang yang bertanggung jawab atas pelaksanaan tugas teknis operasional dan administrasi sesuai dengan lingkup bidangnya masing-masing.

Setiap bidang dalam struktur organisasi tersebut didukung oleh jabatan fungsional yang berada di bawah koordinasi Kepala Bidang. Jabatan fungsional merupakan jabatan yang didasarkan pada keahlian dan keterampilan tertentu sesuai dengan bidang tugasnya, serta berperan langsung dalam pelaksanaan kegiatan teknis dan pelayanan kepada masyarakat. Selain bidang-bidang tersebut, terdapat Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) yang merupakan UPTD Produksi Benih dan berfungsi sebagai unsur pelaksana teknis di lapangan. Dengan susunan organisasi tersebut, diharapkan pelaksanaan tugas dan fungsi dinas dapat berjalan secara optimal, terkoordinasi, dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

BAB III

TEORI PENUNJANG TOPIK KERJA PRAKTIK INDUSTRI

3.1 Dinas Pertanian

Menurut penelitian Ningsih & Prasodjo (2024), Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan sebagai instansi pemerintah daerah memiliki peran strategis dalam menyampaikan informasi teknis dan sosial kepada masyarakat melalui media digital karena meningkatkan efisiensi dan jangkauan informasi. Dinas secara umum adalah bagian dari struktur pemerintahan yang bertugas menyelenggarakan urusan publik sesuai visi dan misi pemerintah daerah.

Pertanian mencakup kegiatan budidaya tanaman dan pengelolaan sumber daya pangan yang menjadi dasar ketahanan pangan masyarakat. Dalam fungsi utamanya, Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan berperan dalam pelayanan publik, pembinaan, dan penyuluhan pertanian untuk meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan petani. Perkembangan teknologi menuntut dinas pertanian untuk memanfaatkan media informasi digital sebagai sarana komunikasi efektif. Dengan demikian, pemahaman tentang peran dinas pertanian diperlukan untuk menjelaskan alasan pemilihan video profil dan game edukasi sebagai media dalam KPI ini.

3.2 Media Informasi

Menurut penelitian Samsidar (2025), yang mengulas implementasi media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa, media informasi digital yang menyertakan elemen interaktif seperti animasi dan video terbukti lebih menarik serta efektif dalam penyampaian konten dibanding media konvensional. Media informasi adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau konten kepada audiens dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima terhadap informasi yang disajikan.

Fungsi media informasi adalah memfasilitasi arus komunikasi dari sumber ke audiens secara efisien dan tepat sasaran. Dalam konteks pemerintahan atau instansi seperti dinas pertanian, media informasi digital menjadi sarana penyampai kebijakan, program, dan edukasi kepada

masyarakat luas. Oleh karena itu, teori media informasi mendukung alasan pemilihan konten visual dan interaktif seperti video profil dan game edukasi dalam laporan KPI ini.

3.3 Media Digital

Menurut penelitian Pinilih (2024), yang menganalisis penggunaan media pembelajaran digital, kombinasi unsur visual, audio, dan interaksi terbukti meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan dibanding media tunggal. Media digital adalah gabungan dari berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disatukan dalam platform digital untuk menyampaikan konten secara interaktif.

Fungsi multimedia adalah menyajikan informasi yang kompleks secara lebih menarik dan mudah dipahami karena melibatkan lebih dari satu indera pengguna. Media digital modern memungkinkan audiens berinteraksi langsung dengan konten sehingga pengalaman belajar atau informasi menjadi lebih efektif. Dalam laporan KPI ini, konsep multimedia digunakan sebagai dasar teknis pengembangan video profil dan game edukasi agar pesan yang disampaikan kepada masyarakat dapat diterima secara optimal dan menarik.

3.4 Media Edukasi

Menurut Samsidar (2025), media edukasi berbasis digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Media edukasi adalah media yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran sehingga dapat membantu pengguna memahami informasi secara sistematis.

Fungsi media edukasi adalah mempermudah proses penyampaian materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Media edukasi yang efektif mampu menggabungkan unsur visual dan interaktif sehingga pengguna merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Dalam laporan KPI ini, pemilihan game edukasi sebagai media pembelajaran pertanian mencerminkan penggunaan media edukasi digital untuk menyampaikan materi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

3.5 Video Profil

Menurut penelitian Pinilih (2024), media pembelajaran digital berbasis multimedia yaitu kombinasi antara unsur visual, audio, dan interaksi terbukti meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan dibanding media tunggal. Salah satunya video profil gabungan dari berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disatukan dalam platform digital untuk menyampaikan konten secara interaktif.

Fungsi multimedia adalah menyajikan informasi yang kompleks secara lebih menarik dan mudah dipahami karena melibatkan lebih dari satu indera pengguna. Media digital modern memungkinkan audiens berinteraksi langsung dengan konten sehingga pengalaman belajar atau informasi menjadi lebih efektif. Dalam laporan KPI ini, konsep multimedia digunakan sebagai dasar teknis pengembangan video profil dan game edukasi agar pesan yang disampaikan kepada masyarakat dapat diterima secara optimal dan menarik.

3.6 Game Edukasi

Menurut penelitian (Safitri & Marwanto, 2025) yang membahas media game edukasi digital, game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa karena unsur tantangan dan interaksi permainan yang sistematis. Game edukasi adalah permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran sehingga pengguna tidak hanya bermain tetapi juga memahami materi tertentu melalui aktivitas interaktif.

Fungsi game edukasi adalah mendorong pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu proses pemahaman materi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Game edukasi sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk menjembatani pembelajaran konvensional dan digital sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dalam konteks KPI ini, game edukasi dipilih sebagai media pembelajaran pertanian untuk masyarakat karena pendekatannya yang interaktif dan sesuai dengan karakter pengguna generasi digital.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK INDUSTRI

Kerja Praktik Industri (KPI) dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan mulai dari tanggal 5 Januari sampai 30 Januari sesuai dengan ketentuan dari pihak kampus. Selama periode tersebut, mahasiswa melaksanakan kegiatan magang secara rutin pada hari senin-jum'at. Kegiatan Kerja Praktik Industri dilaksanakan di Dinas Pertanian Tanaman Pangan, Hortikultura, dan Perkebunan Kabupaten Bangkalan. Dinas ini berlokasi di Jl. Soekarno Hatta No.20, Wr 05, Mlajah, Kec. Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur.

4.1 Proyek yang Dikerjakan/Solusi yang Ditawarkan

Selama pelaksanaan Kerja Praktik Industri (KPI) di Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan, mahasiswa mengidentifikasi data lalu menyampaikan media informasi dan edukasi yang digunakan dalam kegiatan penyampaian informasi kepada masyarakat. Media yang tersedia sebelumnya bersifat fisik dan terpisah pada masing-masing bidang teknis sehingga dibuat informasi secara digital, khususnya kepada anak-anak yang berkunjung ke kebun, agar lebih menarik dan tetap mengedukasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa membuat pengembangan media digital yang diharapkan dapat membantu dinas dalam meningkatkan kegiatan informasi dan edukasi. Media digital yang dikembangkan meliputi pembuatan video profil dinas dan pengembangan game edukasi sederhana. Kedua media ini dirancang agar dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan dinas, khususnya yang berkaitan dengan pengenalan lingkungan kebun kepada pengunjung.

Video profil dinas dikembangkan sebagai media informasi yang memuat gambaran umum mengenai Dinas Pertanian Kabupaten Bangkalan serta beberapa kegiatan yang dilaksanakan. Video ini disusun dengan tampilan yang sederhana dan alur penyampaian yang mudah dipahami sehingga dapat digunakan sebagai media informasi bagi masyarakat yang ingin mengetahui peran dan aktivitas dinas.

Selain itu, mahasiswa juga mengembangkan game edukasi yang ditujukan untuk anak-anak sebagai pengunjung utama kebun. Game edukasi

ini berisi materi pengenalan jenis sayuran dan buah-buahan yang ada di lingkungan kebun. Dengan adanya game edukasi tersebut, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif selama berkunjung.

4.2 Pekerjaan yang Dikerjakan Selama KPI

Selama pelaksanaan Kerja Praktik Industri di Dinas Pertanian Tanaman Pangan, Hortikultura, dan Perkebunan Kabupaten Bangkalan, mahasiswa melaksanakan berbagai kegiatan sesuai dengan arahan pembimbing di instansi. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya berkaitan dengan pengembangan media digital, tetapi juga mencakup kegiatan administrasi dan pendukung lainnya. Mahasiswa terlibat secara langsung dalam aktivitas harian dinas sesuai kebutuhan. Kegiatan tersebut dilakukan sebagai bentuk partisipasi mahasiswa dalam mendukung pelaksanaan tugas dinas. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman kerja di lingkungan instansi pemerintah.

Pada kegiatan administrasi, mahasiswa membantu dalam pengelompokan data daerah yang sudah mendapatkan pupuk dan belum mendapatkan pupuk dalam dokumen yang digunakan oleh dinas. Mahasiswa juga membantu melakukan pengecekan hasil cetak dokumen agar sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, mahasiswa membantu dalam pengoperasian printer, dan juga membuat desain cover buku ukuran A5.

Mahasiswa juga melakukan kegiatan observasi terhadap lingkungan kerja dan aktivitas pegawai dinas. Observasi dilakukan untuk memahami sistem kerja, pola pelayanan, serta pembagian tugas di lingkungan dinas. Kegiatan observasi ini dilakukan secara bertahap selama masa KPI. Selain itu, mahasiswa menyesuaikan diri dengan budaya kerja dan aturan yang berlaku. Kegiatan ini membantu mahasiswa dalam memahami etika kerja di instansi pemerintah.

Selain kegiatan administrasi dan observasi, mahasiswa turut terlibat dalam kegiatan pendukung seperti kerja bakti. Kerja bakti dilakukan untuk menjaga kebersihan dan kerapian lingkungan kerja dinas, menanam bibit lombok dan bibit terong hijau serta membuat pupuk. Mahasiswa mengikuti kegiatan kerja bakti bersama pegawai sesuai jadwal yang telah ditentukan.

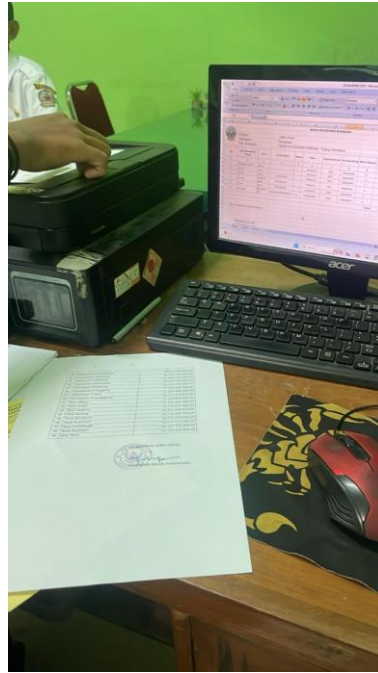
Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan pegawai dinas.

Dalam proses pengembangan media digital yang diberikan mahasiswa kepada dinas diwujudkan melalui pengembangan media informasi berupa video profil dinas dan game edukasi. Media informasi berupa video profil dinas digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan Dinas Pertanian Kabupaten Bangkalan, termasuk tugas, fungsi, serta kegiatan yang dilaksanakan sehingga informasi dapat disampaikan kepada masyarakat secara lebih jelas dan menarik. Sementara itu, game edukasi dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang ditujukan bagi pengunjung kebun, khususnya anak-anak, untuk membantu mengenal jenis sayuran dan buah-buahan dengan cara yang lebih menyenangkan. Proses pengerjaan media digital tersebut dilakukan dengan membagi tugas secara merata kepada setiap anggota tim sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing.

Program Kerja Praktik Industri (KPI) dilaksanakan oleh lima orang mahasiswa dimana dalam pelaksanaannya, Ilham Akbar Dyranasya bertanggung jawab pada bagian pengambilan video dan foto setiap bidang umum dan kegiatan yang dilaksanakan di dinas pertanian dan perikanan dalam.

Adapun tugas yang dilakukan meliputi menyusun rencana dan struktur pengambilan foto dan video disetiap bidang umum dan kegiatan.

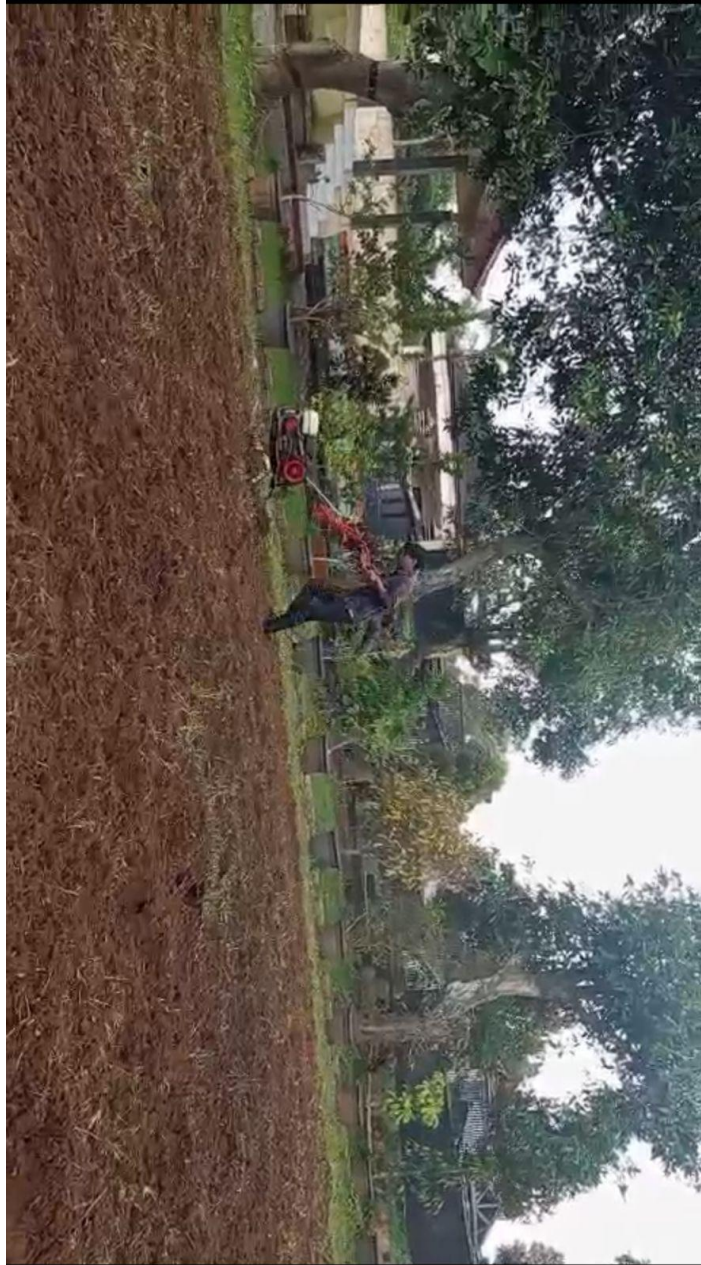
4.3 Dokumentasi



Gambar 4. 1 Membantu dalam pengeoperasian printer



Gambar 4. 2 Membantu Memperbaiki Printer



Gambar 4. 3 Membantu Membajak tanah didinas pertanian



Gambar 4. 4 Membantu dibidang perkebunan



Gambar 4. 5 Melakukan wawancara kepada Bapak Kepala Bidang Perikanan



Gambar 4. 6 Membantu melakukan pengambilan dokumentasi ke bidang penyuluhan pengepul kepiting dan udang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kegiatan Kerja Praktik Industri (KPI) telah memberikan pengalaman kerja nyata bagi mahasiswa dalam lingkungan instansi pemerintahan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pemahaman mengenai sistem kerja, budaya kerja, serta pelayanan publik yang diterapkan di dinas terkait. Selain itu, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam bidang pengembangan media digital. Kontribusi mahasiswa dalam kegiatan KPI diwujudkan melalui pengembangan video profil dinas dan game edukasi sebagai media informasi dan pembelajaran.

Video profil berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan tugas, fungsi, serta kegiatan Dinas Pertanian Kabupaten Bangkalan kepada masyarakat secara lebih menarik. Sementara itu, game edukasi dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang ditujukan bagi anak-anak pengunjung kebun agar lebih mudah mengenal jenis sayuran dan buah-buahan. Dengan adanya media digital tersebut, diharapkan kegiatan informasi dan edukasi di lingkungan dinas dapat berjalan lebih efektif dan menarik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan Kerja Praktik Industri, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan di masa mendatang. Bagi pihak Dinas Pertanian, Perikanan dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bangkalan, disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media digital sebagai sarana informasi dan edukasi bagi masyarakat. Media video profil dan game edukasi yang telah dikembangkan dapat diperbarui secara berkala agar tetap relevan dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ningsih, A. W., & Prasodjo, N. W. (2024). Profil Rumah Tangga Miskin Ekstrem Di Pedesaan (Kajian Pada Komunitas Rumah Tangga Buruh, Kecamatan Buayan, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah). *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat* [Jskpm], 8(03), 1–14. <https://doi.org/10.29244/jskpm.v8i03.1160>
- Pinilih, Y., Rejekiningsih, T., & Musadad, A. A. (2024). Development Of Digital Learning Media In Interactive Multimedia Based On Inquiry Approach For Sociology Learning In High Schools. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2022(2), 438–454. <https://doi.org/10.21009/jtp2001.6>
- Safitri, R. R., & Marwanto, E. (2025). Game-Based Learning Media: Effort To Increase Self-Regulated Learning And Critical Thinking Skills In Science. *Jurnal Didaktika Dasar*, (3). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021>
- Samsidar. (2025). Implementation Of Digital Learning Media In Increasing Elementary School Students' Interest In Learning: A Literature Review. *Ludi Litterarri*, (4). <https://doi.org/10.62872/kdd1h826>

LAMPIRAN