

COMPANY PROFILE
SMART EDUPLAY VISITAMA
“Belajar, Bermain, Berkreasi, dan Bertumbuh Bersama”

1. PROFIL PERUSAHAAN

Smart Eduplay Visitama merupakan sebuah perusahaan/brand yang bergerak di bidang **edukasi, permainan edukatif, kegiatan rekreatif, dan pengembangan pengalaman belajar anak**. Smart Eduplay Visitama hadir dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan melalui perpaduan antara edukasi, permainan, kreativitas, teknologi, dan aktivitas pengalaman langsung.

Kami percaya bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung di dalam ruang kelas. Anak-anak dapat belajar secara optimal melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, eksploratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Melalui konsep **Eduplay (Education & Play)**, Smart Eduplay Visitama berupaya menghadirkan berbagai program dan aktivitas yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, emosional, kreativitas, komunikasi, serta kemandirian.

Smart Eduplay Visitama juga membuka peluang kerja sama dengan sekolah, lembaga pendidikan, komunitas, perusahaan, instansi pemerintah, dan berbagai pihak lainnya dalam penyelenggaraan program edukasi dan rekreasi.

2. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan saat ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan. Anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mencoba, mengeksplorasi, berinteraksi, dan menghasilkan sesuatu.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, Smart Eduplay Visitama hadir sebagai mitra yang menyediakan kegiatan **edukatif sekaligus rekreatif**.

Konsep yang dikembangkan menggabungkan unsur:

- Education
- Play
- Creativity
- Exploration
- Experience
- Collaboration

Dengan pendekatan tersebut, kegiatan edukasi diharapkan menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta.

3. VISI

Menjadi mitra edukasi dan rekreasi yang inovatif, kreatif, dan terpercaya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak dan masyarakat.

4. MISI

1. Menyelenggarakan program edukasi yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.
 2. Mengembangkan kegiatan bermain yang memiliki nilai pendidikan.
 3. Mendukung perkembangan potensi anak melalui pengalaman langsung.
 4. Menghadirkan program yang menggabungkan pendidikan, kreativitas, teknologi, dan rekreasi.
 5. Membangun kerja sama dengan sekolah, lembaga pendidikan, komunitas, perusahaan, dan instansi.
 6. Mengutamakan kualitas pelayanan, keamanan, kenyamanan, dan kepuasan peserta.
 7. Mengembangkan inovasi program sesuai dengan kebutuhan perkembangan pendidikan dan masyarakat.
-

5. NILAI-NILAI PERUSAHAAN

SMART

Mengembangkan program dengan pendekatan yang kreatif, inovatif, dan sesuai kebutuhan peserta.

EDUCATIVE

Setiap aktivitas dirancang agar memberikan pengalaman dan nilai pembelajaran.

PLAYFUL

Belajar dilakukan dengan suasana yang menyenangkan sehingga peserta dapat menikmati prosesnya.

CREATIVE

Mendorong peserta untuk berpikir, mencipta, mencoba, dan menghasilkan karya.

COLLABORATIVE

Membangun kerja sama dengan berbagai pihak untuk menciptakan program yang lebih luas dan bermanfaat.

CARING

Mengutamakan keamanan, kenyamanan, dan kebutuhan peserta dalam setiap kegiatan.

6. PRODUK DAN LAYANAN

Smart Eduplay Visitama dapat menyediakan berbagai layanan edukasi dan rekreasi, antara lain:

A. EDUPLAY SCHOOL VISIT

Program kunjungan edukatif untuk siswa sekolah dengan konsep belajar sambil bermain. Kegiatan dapat disesuaikan dengan usia dan jenjang pendidikan, mulai dari PAUD/TK, SD, SMP, hingga program tertentu untuk masyarakat umum.

B. FIELD TRIP EDUKATIF

Kegiatan kunjungan lapangan yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta.

Program dapat dikemas dalam bentuk:

- Kunjungan edukatif
 - Outdoor learning
 - Eksplorasi lingkungan
 - Science activity
 - Creative activity
 - Cultural learning
 - Team building
-

C. PROGRAM EDUKASI ANAK

Program pengembangan kemampuan anak melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti:

- Permainan edukatif
 - Eksperimen sederhana
 - Aktivitas kreativitas
 - Permainan motorik
 - Permainan kelompok
 - Storytelling
 - Art & craft
 - Problem solving games
-

D. OUTBOUND & TEAM BUILDING

Kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan:

- Kerja sama
- Komunikasi
- Kepemimpinan
- Kepercayaan diri
- Kedisiplinan
- Problem solving
- Kekompakan kelompok

Program dapat disesuaikan untuk siswa, mahasiswa, guru, organisasi, komunitas, maupun perusahaan.

E. WORKSHOP & CREATIVE CLASS

Smart Eduplay Visitama dapat menyelenggarakan berbagai kelas dan workshop kreatif, seperti:

- Art & craft
- Cooking class
- Science experiment
- Entrepreneurship for kids
- Public speaking for kids
- Creative writing
- Digital creativity
- Environmental education

Jenis kegiatan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan mitra.

F. EVENT EDUKATIF

Smart Eduplay Visitama juga dapat menjadi mitra dalam penyelenggaraan berbagai kegiatan, seperti:

- Family gathering
 - School event
 - Children event
 - Educational exhibition
 - Festival pendidikan
 - Lomba kreativitas anak
 - Corporate family gathering
 - Community event
-

7. KONSEP PROGRAM

Setiap program Smart Eduplay Visitama dikembangkan dengan konsep:

LEARN – PLAY – EXPLORE – CREATE – SHARE

LEARN

Peserta memperoleh pengetahuan baru.

PLAY

Pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan.

EXPLORE

Peserta diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan dan pengalaman baru.

CREATE

Peserta didorong untuk menghasilkan karya dan solusi kreatif.

SHARE

Peserta belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi pengalaman.

8. TARGET PESERTA

Smart Eduplay Visitama melayani berbagai kelompok peserta, antara lain:

Pendidikan

- PAUD
- TK
- SD
- SMP
- SMA
- Perguruan Tinggi

Kelembagaan

- Sekolah
- Yayasan pendidikan
- Lembaga kursus
- Komunitas
- Organisasi kepemudaan

Korporasi

- Perusahaan
- Instansi
- BUMN/BUMD
- Corporate community
- Family gathering

Masyarakat

- Keluarga
 - Komunitas
 - Kelompok masyarakat
 - Peserta umum
-

9. KEUNGGULAN SMART EDUPLAY VISITAMA

1. Edukatif

Program tidak hanya menghibur tetapi memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

2. Menyenangkan

Aktivitas dikemas dalam bentuk permainan dan pengalaman yang menarik.

3. Fleksibel

Program dapat disesuaikan dengan usia, jumlah peserta, tema, lokasi, dan kebutuhan mitra.

4. Kreatif dan Inovatif

Mengembangkan konsep kegiatan yang mengikuti perkembangan dunia pendidikan dan kebutuhan peserta.

5. Berbasis Pengalaman

Peserta mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui praktik dan pengalaman langsung.

6. Kolaboratif

Terbuka terhadap kerja sama dengan sekolah, lembaga, komunitas, perusahaan, dan berbagai pihak.

7. Berorientasi pada Peserta

Kenyamanan, keamanan, dan pengalaman peserta menjadi perhatian utama dalam pelaksanaan kegiatan.

10. METODE PEMBELAJARAN

Smart Eduplay Visitama menggunakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman peserta.

Metode yang dapat digunakan antara lain:

Experiential Learning

Peserta belajar melalui pengalaman langsung.

Learning by Doing

Peserta belajar dengan melakukan aktivitas secara langsung.

Play-Based Learning

Permainan digunakan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Project-Based Activity

Peserta mengerjakan aktivitas atau proyek sederhana secara individu maupun kelompok.

Collaborative Learning

Peserta belajar melalui kerja sama dan interaksi dengan peserta lain.

11. KESELAMATAN DAN KENYAMANAN

Dalam pelaksanaan program, Smart Eduplay Visitama berkomitmen untuk memperhatikan aspek:

- Keselamatan peserta
- Kenyamanan lokasi
- Kesesuaian aktivitas dengan usia peserta
- Pendampingan kegiatan
- Pengelolaan kelompok peserta

- Kesiapan peralatan
- Kebersihan area kegiatan
- Prosedur pelaksanaan kegiatan

Setiap program dapat disusun berdasarkan karakteristik peserta dan kondisi lokasi pelaksanaan.

12. KEMITRAAN

Smart Eduplay Visitama membuka peluang kerja sama dengan berbagai pihak untuk mengembangkan program pendidikan dan kegiatan kreatif.

Bentuk kerja sama dapat meliputi:

Sekolah

Program field trip, school visit, outbound, workshop, dan kegiatan siswa.

Perguruan Tinggi

Program edukasi, kegiatan mahasiswa, pengabdian masyarakat, penelitian, dan event.

Perusahaan

Family gathering, employee engagement, CSR, dan kegiatan edukatif.

Pemerintah dan Instansi

Program pemberdayaan masyarakat, edukasi anak, kegiatan sosial, dan event publik.

Komunitas

Kolaborasi kegiatan kreatif, edukasi, sosial, dan lingkungan.

13. KOMITMEN PERUSAHAAN

Smart Eduplay Visitama berkomitmen untuk terus memberikan layanan yang:

AMAN

Mengutamakan keselamatan dan kenyamanan peserta.

EDUKATIF

Memberikan pengalaman yang memiliki nilai pembelajaran.

KREATIF

Mengembangkan kegiatan yang menarik dan inovatif.

PROFESIONAL

Memberikan pelayanan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik.

MENYENANGKAN

Menciptakan pengalaman yang positif dan berkesan.

14. HARAPAN DAN PENGEMBANGAN

Ke depan, Smart Eduplay Visitama diarahkan untuk terus mengembangkan berbagai program edukasi dan rekreasi yang dapat menjangkau lebih banyak sekolah, keluarga, komunitas, dan institusi.

Pengembangan program akan dilakukan melalui inovasi aktivitas, pemanfaatan teknologi, pengembangan jaringan kemitraan, peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta penyusunan program yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Smart Eduplay Visitama percaya bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat menjadi bagian penting dalam membentuk generasi yang kreatif, percaya diri, mandiri, mampu bekerja sama, dan memiliki keinginan untuk terus belajar.

15. PENUTUP

Smart Eduplay Visitama hadir sebagai **partner edukasi dan rekreasi** yang menggabungkan unsur belajar, bermain, kreativitas, dan pengalaman.

Kami terbuka untuk menjalin kerja sama dengan sekolah, perguruan tinggi, perusahaan, instansi pemerintah, komunitas, maupun masyarakat dalam menciptakan berbagai program yang memberikan manfaat dan pengalaman positif bagi peserta.

Dengan semangat inovasi dan kolaborasi, Smart Eduplay Visitama siap menjadi bagian dari perjalanan pendidikan dan pengembangan potensi generasi masa depan.

SMART EDUPLAY VISITAMA

Learn • Play • Explore • Create • Share

Kontak Person Smart Eduplay Visitama : Jessica Festy Maharani, S.Pd., M.Pd