

Kode>Nama Rumpun Ilmu**:
561/ Ekonomi Pembangunan

LAPORAN PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI



Pengembangan Konten Media Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Mahasiswa Universitas Trilogi Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbaris Kearifan Lokal Indonesia

TIM PENGUSUL :

Ketua : Dr. Ir. Benny Pasaribu, M.Ec NIDK. 8906210021
Anggota 1 : Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd NIDN. 0310028901

**UNIVERSITAS TRILOGI
OKTOBER 2022**

LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

Judul Penelitian	:	Pengembangan Konten Media Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Mahasiswa Universitas Trilogi Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep <i>Reduce, Reuse and Recycle</i> Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbaris Kearifan Lokal Indonesia
Kode>Nama Rumpun Ilmu	:	561/Ekonomi Pembangunan
Ketua Peneliti	:	
a. Nama Lengkap	:	Ir. S. Benny Pasaribu, M.Ec., Ph.D.
b. NIDK	:	8906210021
c. Jabatan Fungsional	:	-
d. Program Studi	:	Ekonomi Pembangunan
e. Nomor HP	:	0811858889
f. Alamat Email	:	bennypasaribu@trilogi.ac.id
Anggota Peneliti (1)	:	
a. Nama Lengkap	:	Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd
b. NIDN	:	0310028901
Anggota Peneliti (2)	:	
a. Nama Lengkap	:	-
b. NIDN/NIM	:	-
Biaya Penelitian	:	- Diusulkan ke Universitas Trilogi Rp. 4.000.000,-

Jakarta, 20 Oktober 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan



Dr. Mangasi Panjaitan
NIK. 050605

Ketua Tim Pelaksana,



Ir. S. Benny Pasaribu, M.A, Ph.D
NIK. 9903262694

Mengesahkan,


(Herawati)
NIK 200904

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	:	1
Lembar pengesahan.....	:	2
Daftar Isi.....	:	3
Ringkasan	:	4
BAB I Pendahuluan	:	5
BAB II Kajian Pustaka	:	11
BAB III Metode Penelitian	:	22
Daftar Pustaka	:	38
BAB IV Luaran penelitian	:	39
BAB V Biaya dan Jadwal Penelitian.....	:	40
Lampiran	:	41

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dengan dihasilkan dan dipublikasikannya konten-konten berupa gambar, poster, lagu, pantun, video, dan cerita berseri yang dikemas secara digital dengan menarik dan *publish* dalam berbagai media sosial (Instagram/ facebook/ tik tok dan atau youtube) terkait urgenitas serta contoh penerapan konsep *Reduce, Reuse and Recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia. Konsep yang akan dilakukan, peneliti bersama-sama dengan Dinas Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, serta aktivis peduli dan pecinta lingkungan serta mahasiswa Universitas Trilogi akan membumikan Gerakan Cinta Lingkungan dengan menebarkan virus-virus positif mengenai apa itu konsep *reduce* (pengurangan), *reuse* (penggunaan/pemanfaatn kembali), dan *recycle* (daur ulang) (3R) sampah, serta pentingnya penerapan ketiga konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, serta contohnya seperti apa implementasi ketiga konsep tersebut dari para tokoh-tokoh peduli sampah di berbagai penjuru Indonesia dan dunia Internasional.

Latar belakang dari penelitian ini adalah, (1) tingginya angka pengguna media sosial di Indonesia yang dapat dijadikan market publikasi media yang akan dibuat, (3) belum meratanya kemampuan literasi mahasiswa, (3) fenomena semakin tingginya volume sampah yang dihasilkan masyarakat Indonesia (67,8 ton pada tahun 2020), (4) belum semua mahasiswa Universitas Trilogi memiliki pemahaman konsep yang utuh mengenai bahayanya sampah, serta pentingnya penerapan konsep 3R, (5) masih rendahnya kesadaran masyarakat terkait pentingnya menerapkan konsep 3R dalam kehidupan sehari-hari, dan (6) potensi bahayanya sampah, jika tidak dikendalikan dan dikeloa dengan baik, bagi kesehatan bumi kita Indonesia dan nasib generasi selanjutnya, dan (7) semakin berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang efektif dan efisien sebagai salah satu alternative solusi edukasi bagi masyarakat.

Kegiatan kampanye dan edukasi penyebaran virus-virus cinta lingkungan akan dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mengemas informasi-informasi terkait gerakan cinta lingkungan melalui media sosial. Kami akan membuat akun instagram bernama @kamicintaIndonesia dan pada setiap postingan akan ada hashtag #ayokurangisampah; #ayopilahsampah; #ayodaurulangsampah; #bumikangerakancintalingkungan; dan me-mention @Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, @Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan RI. Dari proses edukasi yang dilakukan tersebut diharapkan dapat memperkaya wawasan mahasiswa mengenai pentingnya gotong royong dalam usaha penanggulangan dan pengelolaan sampah, serta menggugah jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa sehingga melalui aksi nyatanya bisa berpikir dan berkarya dengan kreatif dan inovatif dalam mengemas kembali sampah-sampah yang dihasilkan menjadi barang-barang daur ulang yang memiliki nilai ekonomi lebih tinggi dan *usefull*, sehingga masalah sampah dapat teratasi dengan lahirnya teknososiopreneur-teknososiopreneur muda yang peduli lingkungan.

Model pengembangan yang diterapkan adalah ASSURE Model. Dengan langkah-langkah, (1) analisis karakteristik mahasiswa, (2) menentukan tujuan capaian, (3) memilih strategi, teknologi, media dan materi untuk dipublikasikan, (4) penerapan teknologi, media dan materi, (5) uji coba dan diseminasi, dan (6) menilai serta merevisi keefektifan multimedia.

Luaran dari penelitian ini akan dipublikasikan ke jurnal internasional bereputasi, serta multimedia yang dihasilkan akan didaftarkan HaKI.

Kata kunci; Media Sosial, Literasi Digital, Keteknososiopreneuran, *Reduce, Reuse, Recycle*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai akses informasi membutuhkan keterampilan dalam literasi digital bagi masyarakat pengguna internet. Literasi memiliki cakupan yang sangat luas. Literasi bukanlah bakat melainkan keterampilan yang harus dilatih. Di abad 21 ini, keterampilan literasi adalah kebutuhan mendesak yang perlu dimiliki oleh siapapun untuk dapat bersaing secara global. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dikutip dari Materi Pendukung Literasi Digital Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, terdapat delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, di antaranya adalah, (1) kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital, (2) kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten, (3) konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; (4) komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; (5) kepercayaan diri yang bertanggung jawab; (6) kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; (7) kritis dalam menyikapi konten; dan (8) bertanggung jawab secara sosial.

Berdasarkan riset yang dilansir oleh wearesocial.sg bahwa pada tahun 2017 terdapat 132 juta pengguna internet di Indonesia dengan angka pertumbuhan sebesar 51% hanya dalam setahun. Sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, perkembangan dunia digital di Indonesia punya dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Di satu sisi mudahnya akses informasi memudahkan kita memenuhi kebutuhan dan rasa ingin tahu, di sisi lain dengan tidak memiliki keterampilan di dunia digital, maka hal ini akan berdampak negatif untuk kehidupan kita. Berkembangnya peralatan digital dan akses informasi tentu menjadi tantangan sekaligus peluang. Hal tersebut bisa menjadi peluang jika kita memiliki kualitas literasi digital yang baik, serta sensitivitas dalam menangkap peluang dengan pemikiran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menghasilkan *income*.

Berdasarkan informasi dari Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud (2020) didapatkan data bahwa, media digital sangat memungkinkan adanya peluang, seperti meningkatnya keuntungan dalam bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan pekerjaan baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Pemerintah melihat hal ini sebagai peluang

untuk menciptakan 1.000 *technopreneurs* dengan nilai bisnis sebesar \$10 miliar dengan nilai *e-commerce* mencapai \$130 miliar atau setara dengan Rp1.800 triliun pada tahun 2020. Pengemasan informasi secara digital menjadi salah satu wadah untuk memfasilitasi lahirnya teknosopreneur Indonesia. Salah satu modal yang sangat murah, bahkan gratis, jumlahnya banyak dan diproduksi setiap hari oleh masyarakat serta dapat menjadi peluang usaha para teknosopreneur di Indonesia yaitu “sampah”.

Sampah merupakan barang yang manusia hasilkan setiap hari, baik berupa sampah organik maupun non organik. Saat ini jumlah volume sampah di Indonesia terus meningkat. Berdasarkan data yang didapatkan dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) pada 8 September 2020 disampaikan bahwa timbunan sampah di Indonesia saat ini mencapai 64 juta ton/tahun atau setara dengan 64.000.000.000 kg/tahun. Pada tahun 2020 ini jumlah sampah sampai pada bulan Oktober 2020 mencapai 67.800 kg . Data dari organisasi internasional FAO menunjukkan ada 13 juta ton sampah makanan yang dihasilkan warga Indonesia per-tahunnya. Hal ini juga menjadikan Indonesia sebagai penghasil sampah makanan kedua terbanyak setelah Arab Saudi (Widiyanto, 2020).

Fakta tingginya jumlah sampah yang dihasilkan oleh masyarakat Indonesia menjadi PR bagi kita semua. Hal tersebut terjadi karena belum semua masyarakat memiliki pemahaman yang sama mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce* (mengurangi), *reuse* (menggunakan kembali) dan *recycle* (mendaur ulang) sampah. Data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) pada 3 September 2020 menjelaskan bahwa, tiga masalah utama dalam pengelolaan sampah di Indonesia yaitu: (1) 72% masyarakat belum sadar akan pentingnya mengelola sampah, (2) jumlah sampah plastik semakin meningkat dari waktu ke waktu, dan (3) kurangnya kapasitas Pemerintah Daerah dalam mengelola sampah yang baik dan benar. Pola pengelolaan sampah di Indonesia masih bergantung pada penimbunan sampah di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) yaitu sebesar 69% dari seluruh total timbunan sampah. Data sampah yang belum terkelola sebesar 8,5%, sampah yang sudah dimanfaatkan hanya 7,5%, dan pengolahan sampah lainnya seperti dibakar (insinerator) sebesar 5% dan yang dikubur sebesar 10% (KLHK, 2020).

Ketika ribuan ton sampah organik dan non-organik dibiarkan membumbung tinggi di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) tanpa adanya teknologi pengolahan yang memadai, saat itulah bom waktu mulai berdetak (Widiyanto, 2020). Saat ton demi ton sampah dibiarkan menggunung dan tidak mendapat paparan oksigen, metanogen (gas metana) muncul dan tersimpan di bawah permukaan sampah. Gas metana memiliki sifat mudah terbakar, mampu meledak seperti bom, sehingga tak mengherankan jika di tempat pembuangan sampah kerap terjadi kebakaran yang tidak jelas asal usulnya (Widiyanto, 2020). Salah satu fenomena yang terjadi akibat adanya timbunan sampah yaitu, pada 21 Februari 2005, TPA Leuwigajah

meledak karena deposit metanogen yang luar biasa di dalam TPA itu. 143 orang meninggal dunia dan meratakan dua desa. Inilah tragedi yang saat ini kita ingat sebagai Hari Peduli Sampah Nasional. Peristiwa ini mengingatkan bagaimana sampah makanan (organik) dapat menjadi sesuatu yang sangat berbahaya.

Selain bahaya di atas berdasarkan informasi dari KLHK (2020) setiap tahun 50 milyar botol plastik sekali pakai diproduksi. Untuk memproduksi botol plastik tersebut diperlukan air 3x lipat dari volume botol tersebut dan 17 Milyar barel BBM (cukup untuk BBM 1 juta mobil/tahun). Jika plastik tersebut didaur ulang : 20-23%/tahun, maka 38 Milyar botol plastik menjadi sampah. Saat ini Indonesia adalah kontributor tertinggi kedua terdunia sampah plastik di laut 187.000.000 ton atau setara 187.000.000.000 kg.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pemerintah mengeluarkan berbagai regulasi terkait sampah, baik pemerintah pusat (KLHK) maupun pemerintah daerah. Adapun inti dari regulasi tersebut adalah sampah harus dikelola dengan konsep 3R (reduce, reuse and recycle) (KLHK, 2020). Beberapa regulasi pemerintah terkait sampah yaitu, (1) UU 32/2009 tentang Perlindungan & Pengelolaan Lingkungan Hidup, (2) UU 18/2008 tentang Pengelolaan Sampah, (3) PP 81/2012 tentang pengelolaan Sampah & Sejenis Sampah Rumah Tangga, (4) PermenLH 13/2012 tentang Bank Sampah, dan (5)Perpres No.97 tahun 2017 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengelolaan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Sampah Rumah Tangga (23 Okt 2017).

Gambar 1.1 Alur kebijakan dan strategi nasional terkait sampah:



Sumber : Arsip Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2020.

Adapun pesan dari Wakil Menteri Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan bahwa Generasi muda merupakan aset yang potensial sebagai agen lingkungan. Generasi muda memiliki peran yang penting

dalam mendukung pelestarian lingkungan dan kehutanan. Kementerian LHK terus menumbuhkan kesadaran dan kepedulian generasi muda (milenial) untuk menanam pohon, mengurangi sampah (terutama) plastik, memilah sampah dari sumbernya, serta menjaga kelestarian lingkungan. (Dohong, Alue. 2019).

Berdasarkan fenomena yang ada di atas, maka peneliti tergugah hatinya untuk bersama mendukung pemerintah untuk menjaga kesehatan dan kebersihan lingkungan Indonesia melalui gerakan peduli nasional melalui Pengembangan Konten Sosial Media untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Masyarakat Indonesia Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbaris Kearifan Lokal Indonesia. Harapan dari penelitian ini, dengan dibangunnya konten-konten edukasi yang menarik terkait sosialisasi gerakan 3R dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa. Selain itu diharapkan masyarakat juga memiliki jiwa teknososiopreneur untuk memilah, mengolah, mendaur ulang dan menggunakan kembali sampah-sampah baik organik maupun non organik yang dihasilkan.

Hal tersebut sesuai dengan Kewajiban setiap orang, pengelola kawasan dan produsen sampah berdasarkan peraturan KLHK yaitu, (1) setiap orang wajib mengurangi dan menangani sampah dengan cara yang berwawasan lingkungan, (2) pengelola kawasan permukiman, kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas umum, fasilitas sosial, dan fasilitas lainnya wajib menyediakan fasilitas pemilahan sampah, (3) setiap produsen harus mencantumkan label atau tanda yang berhubungan dengan pengurangan dan penanganan sampah pada kemasan dan/atau produknya, dan (4) produsen wajib mengelola kemasan dan atau barang yang diproduksinya yang tidak dapat atau sulit terurai oleh proses alam.

Fenomena kurang pahamnya masyarakat mengenai pentingnya penerapan konsep 3R pada sampah salah satunya disebabkan oleh kurangnya publikasi media, sumber maupun bahan yang menjelaskan terkait konsep tersebut. Dimilikinya pengetahuan, pemahaman dan kesadaran untuk mengimplementasikan konsep 3R menjadi sangat perlu, mengingat Indonesia saat ini menjadi produsen sampah terbanyak kedua di dunia. Penguatan pemahaman literasi digital dapat diperoleh melalui disebarluaskannya konsep 3R dan gerakan cinta lingkungan dalam bentuk konten-konten menarik seperti gambar, poster, pantun, lagu, video dan cerita berseri yang kekinian dan dipublikasikan melalui sosial media yang banyak digunakan oleh lapisan masyarakat, terutama generasi muda yaitu Instagram, facebook, tik tok, dan youtube.

Dengan diperolehnya pemahaman yang baik mengenai pentingnya penerapan konsep 3R, serta contoh-contoh penerapan konsep tersebut sehingga dapat membawa kebermanfaatan bagi pelakunya maka diharapkan hal tersebut dapat menimbulkan munculnya profesi baru yaitu sebagai teknososiopreneur.

Karena dengan dimilikinya pemahaman mengenai *reduce* (pengurangan) dapat menekan volume sampah organik dan non organik yang dihasilkan di Indonesia, mengingat waktu terurainya sampah sangat lama, terutama sampah non organik. Sehingga memperkecil peluang adanya bencana banjir, TPA meledak, wabah penyakit, dan dampak negative lainnya. Selain itu dengan dimilikinya pemahaman dan kesadaran pentingnya konsep *reuse* (menggunakan kembali) dan *recycle* (mendaur ulang) sampah, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi serta inovasi masyarakat Indoensia sehingga muncullah talent-talent baru, teknososiopreneur pengelola sampah menjadi barang yang memiliki nilai ekonomi lebih tinggi dan ramah lingkungan, sehingga dapat berdampak pada perbaikan kualitas perkembangan ekonomi dan kelestarian lingkungan alam Indoensia.

Penelitian ini akan dilakukan Dosen bersama mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Semester 1 pada mata kuliah Strategi Pembelajaran. Proses pembuatan media dalam konten media sosial lebih difokuskan pada pengembangan media dan sumber belajar tema “Aku dan Lingkungan”. Mahasiswa diarahkan untuk membuat konten-konten kreatif dalam bentuk gambar, video singkat, cerita, pantun, lagu, maupun konten menarik lainnya berkaitan dengan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan bumi kita dengan menerapkan konsep 3R (*Reduce, Reuse dan Recycle*) dan mengkaitkannya dengan kearifan lokal Indonesia (budaya: irama lagu daerah, pantun, cerita rakyat, dan kesenian lainnya).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul, **“Pengembangan Konten Sosial Media untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Mahasiswa Universitas Trilogi Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbaris Kearifan Lokal Indonesia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan konten sosial media untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa teknososiopreneuran mahasiswa Universitas Trilogi mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia?

2. Bagaimana tingkat kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dari konten sosial media mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia yang dibuat sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran masyarakat Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan konten sosial media untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa Universitas Trilogi mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia yang valid secara teoretik, memiliki nilai kemenarikan yang baik dan efektif mencapai tujuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Adapaun uraiannya adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah keilmuan berkaitan dengan pengembangan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia.

b. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah, memberikan penguatan dan masukan kepada berbagai pihak yaitu:

1. Universitas Trilogi

Memberikan rekomendasi dan bahan pertimbangan terkait efektivitas pengembangan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa melalui pengembangan konten 3R berbasis kearifan lokal Indonesia dalam media sosial.

2. Dosen Prodi PGSD

Memberikan pertimbangan berupa ide baru dari hasil penelitian yang valid berkaitan dengan upaya efektif pengembangan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa melalui pengembangan konten 3R berbasis kearifan lokal Indonesia dalam media sosial.

3. Mahasiswa

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan serta efektif bagi mahasiswa dalam memfasilitasi pengembangan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa melalui pengembangan konten 3R berbasis kearifan lokal Indonesia dalam media sosial.

4. Peneliti Selanjutnya

Memberikan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan penelitian yang relevan.

1.5 Target Capaian Luaran (ringkas)

Target capaian luaran dari penelitian ini adalah diterbitkannya artikel dalam jurnal internasional terindeks Thomson Reuters, dan terdaftarnya HKI dari konten-konten yang dibuat, semua ditargetkan tercapai pada bulan Desember tahun 2021.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

1. Media Sosial

A. Pengertian Media Sosial

Menurut Wikipedia media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi *blog*, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan Kaplan dan Haenlein yang mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa yang saling membagi ide, bekerja sama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan seseorang sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan media sosial berkembang pesat. Tidak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan *personal branding*. Jadi media sosial merupakan media daring berbasis internet yang memfasilitasi penggunanya untuk berpartisipasi dalam mengisi, membuat maupun menyebarkan konten sesuai dengan passion dan kepentingannya.

B. Ciri-ciri Media Sosial

1. Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang tetapi lebih luas jangkauannya. Contohnya pesan melalui SMS ataupun *internet*.
2. Pesan yang disampaikan bebas atau tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*.
3. Pesan yang disampaikan cenderung lebih cepat dibanding media lainnya.
4. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

C. Perkembangan Media Sosial

Pesatnya perkembangan media sosial masa kini disebabkan oleh semua orang yang merasa seperti bisa "memiliki" media sendiri. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, dan memodifikasi (baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya). Berdasarkan data

tren internet dan media sosial di Indonesia menurut hotsuit pada Januari tahun 2020 total populasi (jumlah penduduk): 272,1 juta, pengguna mobile unik: 338,2 juta, pengguna internet: 175,4 juta, dan pengguna media sosial aktif: 160 juta jiwa.

Berdasarkan laporan terbaru We Are Social, pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya. Berikut gambar pendukung data tersebut.

Gambar 2.1 Data Masyarakat dan Pengguna Internet di Indonesia:



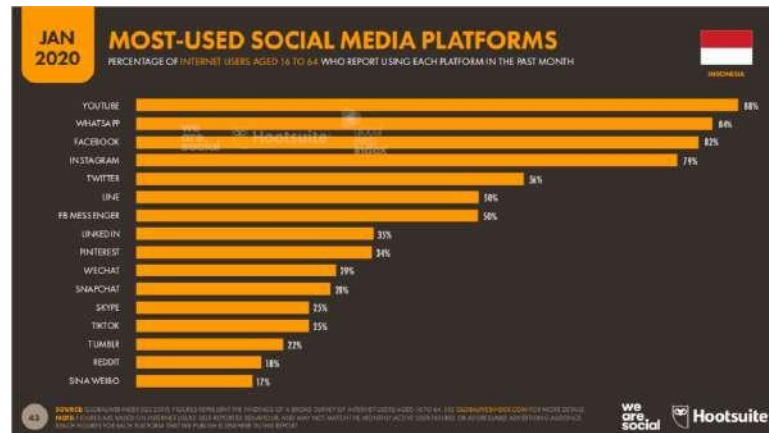
Berdasarkan data tren internet dan media sosial di Indonesia menurut hotsuit pada Januari tahun 2020, waktu yang dihabiskan masyarakat dalam mengakses media bervariasi yaitu, rata-rata setiap hari waktu menggunakan internet melalui perangkat apa pun: 7 jam, 59 menit. Rata-rata setiap hari waktu menggunakan media sosial melalui perangkat apa pun: 3 jam, 26 menit. Rata-rata setiap hari waktu melihat televisi (broadcast, streaming dan video tentang permintaan): 3 jam, 4 menit. Rata-rata setiap hari waktu menghabiskan mendapatkan musik: 1 jam, 30 menit. Rata-rata setiap hari waktu bermain game: 1 jam, 23 menit.

Berdasarkan uraian di atas mengenai tingginya angka pengguna media sosial di Indonesia menyebabkan peneliti melihat peluang bahwa media sosial merupakan salah satu tempat yang efektif untuk mengedukasi generasi muda, terutama mahasiswa Universitas Trilogi terkait konsep 3R (reduce, reuse and recycle) sampah. Adapun pemilihan media sosial Instagram, facebook, youtube dan tik-tok berdasar pada kajian analisis data sebagai berikut:

Platforms media sosial yang paling aktif berdasarkan survey yang dilakukan hotsuit pada Januari tahun

2020 yaitu, (1) pengguna Youtube di Indonesia sebanyak 88% dari jumlah populasi. (2) Pengguna Whatsapp di Indonesia sebanyak 84% dari jumlah populasi. (3) Pengguna Facebook di Indonesia sebanyak 82% dari jumlah populasi. (4) Pengguna Instagram di Indonesia sebanyak 79% dari jumlah populasi. Data tersebut secara jelas ditunjukkan pada gambar 2.2.

Gambar 2.2 Data Urutan Sosial Media dan Penggunaanya Indonesia:



Sumber: Hotsuit (2020)

Data pengguna facebook di Indonesia pada 2020 berdasarkan Hotsuit (2020) yaitu, (1) jumlah pengguna facebook di Indonesia tahun 2020: 130 juta jiwa, (2) prosentase pengguna Facebook berjenis kelamin perempuan: 44,4%, dan (3) prosentase pengguna Facebook berjenis kelamin laki-laki: 55,6%. Data tersebut juga menunjukkan bahwa 62% pengguna facebook berusia 13 tahun ke atas. Hal tersebut seperti tergambar pada gambar 2.3 di bawah ini:

Gambar 2.3 Data Pengguna Facebook di Indonesia:



Sumber : (Hotsuit (2020))

Data pengguna Instagram di Indonesia tahun 2020 berdasarkan Hotsuit (2020) yaitu, (1) jumlah pengguna Instagram di Indonesia tahun 2020: 63 juta jiwa, (2) prosentase pengguna Instagram berjenis kelamin perempuan: 50,8%, (3) prosentase pengguna Instagram berjenis kelamin laki-laki: 49,2%, (4) 30juta jiwa penggunanya berusia di atas 13 tahun. Hal tersebut menjadikan salah satu pertimbangan kami untuk menggunakan platform ini sebagai salah satu media publikasi konsep 3R. Berikut secara jelas tergambar pada gambar 2.4.



Berdasarkan uraian di atas, maka kami merasa sangat penting untuk mempublikasikan virus-virus gerakan cinta lingkungan dengan menerapkan konsep reduce, reuse, and recycle sampah berbasis kearifan lokal Indonesia dalam kemasan postingan berupa gambar, poster, lagu, video, dan cerita berseri dalam media sosial yang menempati urutan top rank digunakan oleh masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda yaitu youtube, Instagram, facebook dan tik-tok.

2. Literasi Digital

Literasi memiliki cakupan yang sangat luas. Literasi bukanlah bakat melainkan keterampilan yang harus dilatih. Di abad 21 ini, keterampilan literasi adalah kebutuhan mendesak yang perlu dimiliki oleh siapa pun untuk dapat bersaing secara global. Forum Ekonomi Dunia 2015 membagi gambaran tentang keterampilan literasi menjadi 6 dasar, yang dikutip dari Panduan Gerakan Literasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, seperti berikut:

- Literasi Baca Tulis
- Literasi Numerasi
- Literasi Sains

- Literasi Digital
- Literasi Finansial
- Literasi Budaya dan Kewargaan

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dikutip dari Materi Pendukung Literasi Digital Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, bahwa terdapat delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, di antaranya adalah:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan
8. Bertanggung jawab secara sosial

Adapun prinsip dasar pengembangan literasi digital yaitu:

1. Pemahaman untuk mengekstrak ide secara eksplisit dan implisit dari media.
2. Saling ketergantungan antara media yang satu dengan media yang lain.
3. Faktor sosial menentukan keberhasilan jangka panjang media yang membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.
4. Kurasi atau kemampuan untuk menilai sebuah informasi, menyimpannya agar dapat di akses kembali.

Kerangka literasi digital Indonesia:

1. Proteksi (safeguard), yaitu perlunya kesadaran atas keselamatan dan kenyamanan pengguna internet, yaitu perlindungan data pribadi, keamanan daring serta privasi individu dengan layanan teknologi enkripsi sebagai salah satu solusi yang disediakan.
2. Hak-hak (right), yaitu hak kebebasan berekspresi yang dilindungi, hak atas kekayaan intelektual, dan hak berserikat dan berkumpul

3. Pemberdayaan (empowerment), yaitu pemberdayaan internet untuk menghasilkan karya produktif, jurnalisme warga, dan kewirausahaan serta hal-hal terkait etika informasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka literasi digital menjadi salah satu aspek penting untuk dimiliki oleh masyarakat Indonesia, terutama generasi muda penerus bangsa. Artinya generasi muda yang terkhusus dalam penelitian ini mahasiswa Universitas Trilogi memiliki kemampuan dalam menangkap maksud dari konsep yang disuguhkan melalui media sosial.

3. Jiwa Keteknososiopreneuran

Teknososioprenur adalah kesatuan wirausaha sosial inovatif. Artinya, kesatuan orang-orang yang berani menanggung risiko, kapabilitas dalam mengolah sumber daya ekonomi secara inovatif, kolaboratif, dan lestari guna memberi nilai tambah bagi masyarakat berupa produktifitas dan efisiensi kolektif yang tinggi, hidup layak dan mandiri (Trilogi, 2020). Teknososiopreneur diharapkan lahir dengan modal sekecil-kecilnya, dengan hasil yang maksimal. Memahami konsep tersebut dengan melihat peluang yang ada, kami yakin bahwa sampah dapat dijadikan salah satu modal dalam menciptakan generasi mahasiswa teknoosiopreneur yang akan memiliki rasa peduli dan cinta serta memiliki wujud aksi nyata yang dapat menghasilkan income melalui gerakan 3R.

Hal tersebut juga didukung dengan data dari KLHK (2020) bahwa, sampah bernilai ekonomis mampu menjadi motor penggerak perekonomian masyarakat. Pemikiran bahwa sampah adalah limbah tidak berguna telah berubah menjadi sampah sebagai sumber berkah. Sampah menjadi bernilai bila dikelola dengan bijak serta melibatkan semua elemen masyarakat. Pada jaman dahulu, sampah hanya dikumpul, diangkut, lalu dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) yang akhirnya menumpuk dan berbahaya terhadap lingkungan. Namun kini, komunitas masyarakat peduli sampah terus tumbuh berkembang di berbagai kota dan mampu memanfaatkan sampah melalui prinsip 3R (*reduce*, *reuse*, *recycle*) sehingga memperoleh manfaat ekonomi sirkular. Pemahaman terhadap keuntungan ekonomi sirkular dari sampah yang semakin berkembang di masyarakat tersebut disampaikan Direktur Jenderal Pengelolaan Sampah, Limbah dan Bahan Beracun Berbahaya (PSLB3) KLHK, Rosa Vivien Ratnawati (2020). Diharapkan melalui penelitian ini jiwa

Jadi diharapkan dari penelitian ini dapat melahirkan jiwa-jiwa teknoosiopreneur dengan meningkatkan pemahaman mahasiswa Universitas Trilogi mengenai pentingnya penerapan *reduce* (pengurangan), *reuse* (menggunakan kembali) dan *recycle* (daur ulang) dan mampu menangkap peluang adanya kesempatan menjadi wirausaha dengan memanfaatkan modal yang sangat murah bahkan gratis untuk dikelola dan menghasilkan income.

4. *Reduce, Reuse and Recycle Sampah*

Berdasarkan Undang-Undang Nomor. 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan atau proses alam yang berbentuk padat. Pengelolaan sampah adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah.

Penduduk Indonesia menghasilkan 65 juta ton sampah setiap harinya. Dari semua sampah yang dihasilkan tersebut, 24% mengotori ekosistem, hanya 7% yang didaur ulang, dan 69% di antaranya berakhir di TPA (CNN Indonesia, 2018). Hal ini juga ditunjang dengan informasi dari Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan (LHK) Siti Nurbaya Bakar (2020) menaksir timbunan sampah di Indonesia tahun ini sebesar 67,8 juta ton. Jumlah ini kemungkinan masih terus bertambah seiring pertumbuhan jumlah penduduk dan dengan semakin membaiknya tingkat kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Ketimpangan kondisi dimana semakin meningkatnya jumlah volume sampah yang dihasilkan dan terus menumpuk di TPA (Tempat Pemrosesan Akhir) dengan kecilnya jumlah sampah yang didaur ulang menimbulkan banyak masalah sosial maupun lingkungan, salah satunya adalah ancaman TPA-TPA di Indonesia yang tidak lagi bisa beroperasi dikarenakan kelebihan kapasitas. Contohnya TPA/TPST Bantar Gebang di wilayah Bekasi, Jawa Barat yang memiliki luas 110,3 hektar dengan ketinggian gundukan sampah mencapai 30 meter disinyalir hanya mampu menampung masuknya 7000-7500 ton sampah penduduk DKI Jakarta hingga maksimal 3 tahun lagi. Hal yang hampir serupa juga terjadi di TPA lainnya seperti TPA Suwung di Bali, dan TPA Piyungan di Jogjakarta. Berikut merupakan salah satu gambar gunung sampah di TPA Bantar Gebang:



2.6 Gambar Gunung sampah di TPST Bantar Gebang

Di luar kondisi TPA kita yang semakin menipis, Indonesia juga menjadi sorotan dunia atas terpilihnya kita sebagai peringkat ke-2 negara dengan sampah lautan terbanyak setelah China (studi Jenna Jambeck, 2016), juga peringkat ke-2 negara penghasil sampah makanan terbanyak setelah Arab Saudi (EIU, 2016).

Semakin meningkatnya jumlah timbunan sampah di Indonesia menjadi salah satu penyebab meningkatnya juga kerusakan lingkungan, yang mana jangka panjangnya berakibat pada adanya risiko bencana di suatu kawasan, terutama di negara-negara kepulauan seperti Indonesia. *World Risk Report* mencatat sepanjang 2002 hingga 2011, telah terjadi 4.130 bencana di seluruh dunia yang mengakibatkan lebih dari 1 juta meninggal dunia dan kerugian material mencapai US\$1,195 triliun. Laporan Risiko Dunia ini juga membuat *World Risk Index* (Indeks Risiko Dunia) yang memeringkatkan 173 negara termasuk Indonesia berdasarkan risiko menjadi korban bencana sebagai akibat dari bencana alam.

Kerusakan lingkungan yang terjadi juga di dominasi dengan sampah- sampah yang tidak sepenuhnya dapat diolah oleh masyarakat Indonesia. Untuk itu perlu adanya kesadaran dari masyarakat untuk mencegah peningkatan kerusakan lingkungan ini. Penanganan sampah di Indonesia masih sangat sulit dan kompleks. Ketua Umum Indonesia Solid Waste Association (InSWA) Sri Bebasari mengatakan saat ini Indonesia sudah masuk ke fase darurat soal penanganan sampah. Hal itu dikatakan Sri dalam FGD Good Governance Tata Kelola Sampah di Gedung DPRD Jawa Barat (2020).

Menilik rendahnya tingkat pemahaman dan penerapan masyarakat Indonesia mengenai prinsip 3R (Reuse, Reduce, Recycle) serta 2 proses yang menyertainya yaitu Recover dan Disposal, pemerintah Indonesia sendiri telah mencanangkan program Indonesia Bersih Sampah 2025 (Peraturan Presiden Indonesia No. 97/2017) yang mengharuskan pemerintah kabupaten dan daerah untuk membuat model perencanaan demi mencapai 2 poin berikut di tahun 2025:

- a) mengurangi 30% sampah dari sumber
 - b) memproses dan mengelola setidaknya 70% sampah agar tidak terkumpul dan menumpuk di TPA
- Tentu saja masyarakat serta perusahaan yang menghasilkan sampah dalam proses bisnisnya diharapkan untuk turut menyesuaikan sistem pengelolaan sampahnya untuk mendukung kesuksesan program tersebut.

Penerapan sistem 3R (*Reduce, Reuse, dan Recycle*) menjadi salah satu solusi dalam menjaga lingkungan di sekitar kita yang murah dan mudah untuk dilakukan di samping mengolah sampah menjadi kompos atau memanfaatkan sampah menjadi sumber listrik (Pembangkit Listrik Tenaga Sampah). Selain itu, penerapan 3R ini juga dapat dilakukan oleh setiap orang dalam kegiatan sehari-hari. 3R (*Reduce, Reuse, dan Recycle*). *Reduce* berarti mengurangi segala sesuatu yang mengakibatkan sampah. *Reuse* berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan untuk fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya. *Recycle* berarti mengolah kembali (daur ulang) sampah menjadi barang atau produk baru yang bermanfaat.

Penjabaran Konsep Reduce, Reuse dan Recycle dengan Implementasinya :

A. *Reduce*

Reduce berarti kita mengurangi penggunaan bahan-bahan yang bisa merusak lingkungan. Reduce juga berarti mengurangi belanja barang-barang yang anda tidak “terlalu” butuhkan seperti baju baru, aksesoris tambahan atau apa pun yang intinya adalah pengurangan kebutuhan. Kurangi juga penggunaan kertas tissue dengan sapu tangan, kurangi penggunaan kertas di kantor dengan print preview sebelum mencetak agar tidak salah, baca koran online, dan lainnya.

Contoh kegiatan *reduce* sehari-hari:

1. Memilih produk dengan kemasan yang dapat didaur ulang.
2. Hindari memakai dan membeli produk yang menghasilkan sampah dalam jumlah besar.
3. Menggunakan produk yang dapat diisi ulang (*refill*). Misalnya alat tulis yang bisa diisi ulang kembali).
4. Mengurangi penggunaan bahan sekali pakai.
5. Menggunakan email (surat elektronik) untuk berkirim surat

B. *Reuse*

Reuse sendiri berarti pemakaian kembali seperti contohnya memberikan baju-baju bekas anda ke yatim piatu. Tapi yang paling dekat adalah memberikan baju yang kekecilan pada adik atau saudara anda, selain itu baju-baju bayi yang hanya beberapa bulan dipakai masih bagus dan bisa diberikan pada saudara yang membutuhkan.

Contoh kegiatan *reuse* sehari-hari:

1. Memilih wadah, kantong atau benda yang dapat digunakan beberapa kali atau berulang-ulang. Misalnya, menggunakan sapu tangan dari pada menggunakan tissue, menggunakan tas belanja dari kain dari pada menggunakan kantong plastik.
2. Menggunakan alat-alat penyimpan elektronik yang dapat dihapus dan ditulis kembali.
3. Menggunakan sisi kertas yang masih kosong untuk menulis.

C. *Recycle*

Recycle adalah mendaur ulang barang. Paling mudah adalah mendaur ulang sampah organik di rumah anda, menggunakan bekas botol plastik air minum atau apapun sebagai pot tanaman, sampai mendaur ulang kertas bekas untuk menjadi kertas kembali.

Daur ulang secara besar-besaran belum menjadi kebiasaan di Indonesia.

Tempat sampah yang membedakan antara organik dan non-organik saja tidak jalan. Malah akhirnya lebih banyak gerilyawan lingkungan yang melakukan daur ulang secara kreatif dan menularkannya pada banyak orang dibandingkan pemerintah.

Contoh kegiatan *recycle* sehari-hari:

1. Memilih produk dan kemasan yang dapat didaur ulang dan mudah terurai.
2. Mengolah sampah kertas menjadi kertas atau karton kembali.
3. Melakukan pengolahan sampah organik menjadi kompos.
4. Lakukan pengolahan sampah non organik menjadi barang yang bermanfaat dan bahkan memiliki nilai jual.

Pada dasarnya Prinsip 3R (*Reduce-Reuse-Recycle*) merupakan urutan langkah untuk mengelola sampah dengan baik. Prioritas utama adalah Reduce, yaitu mengurangi timbulan sampah, lalu Reuse, menggunakan kembali, baru Recycle, mendaur ulang material untuk memberikan bahan tersebut kesempatan kedua. Setelah pelaksanaan 3R, sampah-sampah yang tidak lagi bisa didaur ulang dapat didistribusikan ke TPA (Tempat Pemrosesan Akhir).

Pada hakikinya, sebagian besar produksi sampah dikurangi (*Reduce*) sedari awal, baru saat tak lagi bisa dihindari, barang-barang tersebut digunakan kembali (*Reuse*), salah satunya dengan metode upcycling atau kerajinan tangan, dan saat tak lagi bisa digunakan kembali, sampah-sampah tersebut didaur ulang (*Recycle*), yaitu dileburkan, dicacah, dan dilelehkan untuk dibentuk menjadi produk baru yang kemungkinan akan berkurang kualitas materialnya. Penurunan kualitas material daur ulang, serta energi dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mendaur ulang ini merupakan dua dari beberapa alasan mengapa daur ulang (*recycle*) bukan menjadi prioritas pertama dari penanganan sampah yang baik dan benar. Yang paling utama adalah mengurangi/mencegah produksi sampah sedari awal (*reduce*). Penerapan konsep 3R ini bertujuan untuk mensukseskan program pemerintah “Indonesia Bersih Sampah 2025”.



Gambar 2.7 Program Pemerintah Indonesia Bersih Sampah 2025

5. Kearifan Lokal Indonesia

Pengertian kearifan lokal menurut Sibarani (2012) adalah suatu bentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Pengertian kearifan lokal menurut UU No. 32/2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari.

Kearifan lokal menurut Wikipedia merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal (*local wisdom*) biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat.

Kearifan lokal yang diangkat dalam penelitian ini adalah kearifan lokal budaya Indonesia mencakup, (1) Lagu Daerah, (2) Cerita Rakyat, (3) Tarian Daerah, (4), dan (5) Pantun. Semua aspek tersebut akan dikemas dalam bentuk multimedia berupa gambar, poster, lagu, pantun, video, dan cerita berseri yang memiliki kualitas yang baik, menarik dan efektif dalam mencapai tujuan dan diupload dalam sosial media seperti Instagram/facebook/tik-tok maupun youtube.

2.4 Penelitian Terdahulu dan Kebaruan Penelitian

Tabel 2.1 Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya:

No	Judul Penelitian Terdahulu	Kekurangan Penelitian	Kebaruan Penelitian
1	Peningkatan kepedulian lingkungan melalui pembinaan penerapan sistem 3R (reduce, reuse, recycle)- (<i>Henny Helmi, Yanti Karmila Nengsih, Vina Amilia Suganda. 2018</i>)	Belum dikembangkannya multimedia sebagai sarana penerapan sistem 3R	• Peningkatan kesadaran dan <i>action</i> mahasiswa untuk implementasi 3R dalam kehidupan sehari-hari; • Dikembangkan dan dipublikasikannya Konsep dan Gerakan 3R melalui multimedia yang diupload dari sosial media; • Subjek penelitian : mahasiswa Prodi PGSD
2	Pengelolaan Sampah 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Pada Pembelajaran IPS untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan (Risma Dwi Arisona, 2018)	Belum dikembangkannya multimedia sebagai sarana penerapan sistem 3R	• Dikembangkan dan dipublikasikannya Konsep dan Gerakan 3R melalui multimedia yang diupload dari sosial media; • subjek penelitian : mahasiswa Prodi PGSD
3	Konsep <i>Reduce, Reuse, Recycle</i> dan <i>Replace</i> dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Desa Polanharjo Kabupaten Klaten (Nurul Istiqomah, Izza Mafruhah, Evi Gravitaniani, Supriyadi. 2019).	Belum dikembangkannya multimedia sebagai sarana penerapan sistem 3R	• Dikembangkan dan dipublikasikannya Konsep dan Gerakan 3R melalui multimedia yang diupload dari sosial media; • Subjek penelitian : mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi • Sampah yang menjadi focus adalah sampah keseharian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan pengembangan

Penelitian pengembangan konten sosial media untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Prodi PGSD) Universitas Trilogi mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia menggunakan model pengembangan ASSURE. Model ASSURE dapat digunakan untuk merencanakan pembelajaran yang efektif dengan memadukan teknologi dan media (Smaldino, 2011). Pemilihan model ASSURE dapat menimbulkan minat belajar pembelajarnya dikarenakan produk yang dihasilkan melalui serangkaian proses, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) penyajian dan pengemasan materi dan kegiatan pembelajaran dalam multimedia yang menarik dan melibatkan mahasiswa dalam praktik serta memberikannya umpan balik dan evaluasi. Langkah-langkah yang perlu dikembangkan dalam mendesain produk pengembangan dan model ASSURE digambarkan melalui diagram di bawah ini:

Gambar 3.1 Bagan Alur Model Penelitian ASSURE



Sumber : Smaldino, Lowther and Russel, 2007:86

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti. Langkah pertama adalah menganalisis karakteristik mahasiswa yang meliputi karakteristik umum, kompetensi dasar mengenai 3R dan implementasi gerakan cinta lingkungan berbasis kearifan lokal serta gaya belajar mahasiswa. Tujuan dari analisis mahasiswa adalah untuk mengetahui kemampuan awal, minat terhadap materi, serta metode dan jenis multimedia apa yang tepat untuk diterapkan agar tujuan bisa tercapai.

Adapun ruang lingkup karakteristik umum yang dianalisis meliputi, usia, gender, kelas sosial, dan budaya. Kompetensi dasar meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap awal mahasiswa mengenai konsep dan implementasi 3R serta gerakan cinta lingkungan berbasis kearifan lokal dan gaya belajar yang dimiliki mahasiswa.

Langkah kedua adalah menentukan tujuan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum dan tujuan nasional (kompetensi dan indikator) yang dijadikan acuan. Tujuan capaian pembelajaran mencakup kompetensi apa yang harus dimiliki mahasiswa dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap (*action*) setelah proses edukasi. Pentingnya menentukan tujuan sebelum kegiatan pembelajaran agar kita mengetahui langkah-langkah atau strategi serta model dan media pembelajaran seperti apa yang sesuai dan bisa kita terapkan agar tujuan tersebut bisa tercapai. Tujuan capaian pembelajaran disini tidak dimaksudkan untuk membatasi apa yang mahasiswa pelajari, tapi untuk menyediakan tingkat minimum dari pencapaian mahasiswa terkait kesadaran melakukan dan membumikan gerakan 3R berbasis kearifan lokal melalui media sosial (Instagram, facebook, youtube, dan tiktok) sehingga berdampak pada berkembang dan meningkatnya jiwa teknososiopreneur dan kemampuan literasi digital mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi.

Langkah ketiga adalah memilih strategi, teknologi, media dan materi. Pada pemilihan strategi harus disesuaikan dengan isi materi (konsep 3R berbasis kearifan lokal) dan karakteristik mahasiswa serta gaya belajar. Pemilihan teknologi juga harus disesuaikan dengan perkembangan era, kemajuan teknologi, analisis pasar generasi muda, serta efektivitas, efisiensi dan keberlangsungan penggunaan multimedia tersebut. Langkah selanjutnya adalah mencari materi tambahan dan mengemasnya dalam multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

Langkah keempat adalah menggunakan teknologi, media dan materi yang dikembangkan dan mengemasnya dalam multimedia pembelajaran untuk digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan ini diklasifikasikan dalam tiga skala, yaitu skala kecil dengan jumlah 3 mahasiswa, kemudian dilakukan revisi sebagai bentuk perbaikan. Selanjutnya dilakukan uji coba skala menengah dengan jumlah 6 mahasiswa dan dilakukan revisi sesuai hasil penelitian untuk selanjutnya diperbaiki dan diujicobakan pada skala lapangan dengan jumlah responden mahasiswa satu kelas yang berjumlah 40 pada mata kuliah Strategi Pembelajaran.

Langkah kelima adalah partisipasi mahasiswa dalam menggunakan multimedia yang dikembangkan dan dinilai apakah media tersebut memenuhi aspek multimedia yang sesuai dengan perkembangan mahasiswa seperti dari tingkat kemenarikan, kevalidan, keefektifan mencapai tujuan.

Pengukuran akan dilakukan menggunakan tes, angket, wawancara dengan bantuan aplikasi google form dan quizizz. Langkah keenam adalah menilai dan merevisi. Dari keseluruhan percobaan selalu dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui aspek kevalidan, kemenarikan, keefektifan dan kebermanfaatan multimedia yang dikembangkan untuk pembelajaran di Prodi PGSD Universitas Trilogi. Selanjutnya dilakukan diseminasi dengan: (1) mahasiswa membuat konten berbasis kearifan lokal gerakan 3R sebagai aksi nyata gerakan peduli dan cinta lingkungan kemudian *publish* pada sosial medianya, (2) publikasi dalam jurnal internasional bereputasi dan, (3) pendaftaran HAKI konten digital yang dibuat.

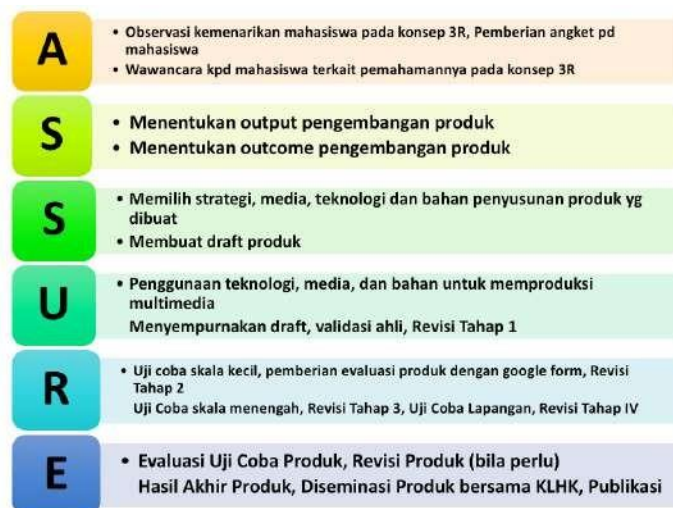
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian adalah pada media sosial Instagram, facebook, youtube dan tik-tok. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi Semester 1 Pada Mata Kuliah PStrategi Pembelajaran yang berjumlah 40 orang.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan konten sosial media untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi mengenai pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbaris kearifan lokal Indonesia melalui beberapa tahapan kegiatan, yaitu:

Gambar 3.2 Bagan Alur Pelaksanaan Penelitian menggunakan Model ASSURE



prosedur penelitian pengembangan dalam bagan di atas bisa dideskripsikan sebagai berikut:

3.2.1 Analisis Karakteristik Mahasiswa

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis mahasiswa Prodi PGSD dari segi usia, jenis kelamin status sosial, dan gaya belajarnya. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data terkait pengetahuan, pemahaman dan ketertarikan mahasiswa Prodi PGSD pada konsep dan implementasi 3R melalui gerakan peduli lingkungan melalui metode observasi, angket dan wawancara. Peneliti juga menyebarkan angket untuk mengetahui minat, dan pemahaman siswa mengenai multimedia. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengumpulkan data awal mengenai modal (pengetahuan dan kemampuan) awal yang dimiliki mahasiswa Prodi PGSD, sehingga peneliti dapat membantu memfasilitasi pengembangan literasi digital melalui media dan pengemasan materi yang tepat serta dapat menghasilkan konten-konten dalam media sosial yang sesuai dengan minat dan ketertarikan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi sehingga dapat menggugah lahirnya generasi-generasi teknosopreneur Indonesia yang peduli dan cinta lingkungan.

3.2.2 Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menjabarkan tujuan pembelajaran dari Capaian Pembelajaran (CPL) disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa, modal awal yang dimiliki mahasiswa, dan kemajuan IPTEKS dan peraturan pemerintah. Sumber materi, metode, dan multimedia yang diterapkan berlandaskan pada usaha pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu dimilikinya kesadaran melakukan dan membumikan gerakan 3R berbasis kearifan lokal melalui media sosial (Instagram, facebook, youtube, tiktok) sehingga berdampak pada berkembang dan meningkatnya jiwa teknosopreneur dan kemampuan literasi digital mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi. Penentuan tujuan pembelajaran ini dikaitkan dengan rumus ABCD serta output dan outcome yang harus dicapai meliputi: *audience* (karakteristik mahasiswa), *behavior* (tingkah laku yang ditunjukkan dan harus dicapai mahasiswa), *condition* (kondisi di Indonesia (top second rank penghasil sampah dan negara pengguna medsos dengan jumlah tinggi), dan *degree* (nilai) yang harus dicapai mahasiswa (meningkatnya kualitas literasi digital dan jiwa teknosopreneur mahasiswa).

3.2.3 Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan

Peneliti memilih model, strategi, media, teknologi dan bahan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa Prodi PGSD. Pemilihan ini berdasar pada hasil observasi, wawancara dan angket yang telah diisi oleh mahasiswa. Pemilihan konten, jenis multimedia untuk mendiseminasi, dan strategi penugasan yang diberikan kepada mahasiswa Prodi PGSD lebih ditekankan pada edukasi dan internalisasi pentingnya implementasi gerakan 3R sebagai wujud cinta dan bela Negara Indonesia. Dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan jenis

teknologi yang akan diaplikasikan dalam pembuatan multimedia yang kekinian, menarik, dan efektif mencapai tujuan. Selanjutnya peneliti menyusun *story board* yang berfungsi memberikan gambaran tentang produk yang akan dikembangkan.

3.2.4 Memproduksi Media Pembelajaran

Langkah keempat adalah Penggunaan teknologi, media dan bahan untuk memproduksi multimedia. Setelah pengkajian karakteristik mahasiswa, materi 3R, kearifan lokal yang bisa diterapkan dan sumber pendukung lainnya untuk multimedia yang dikembangkan. Peneliti menyatukan seluruh hasil riset tersebut dan mengemasnya dalam multimedia yang kekinian, menarik, dan efektif mencapai tujuan.

Media yang dihasilkan berupa media digital berbentuk gambar, poster, lagu (suara dan lirik), pantun, dan video yang menjelaskan mengenai konsep 3R, pentingnya implementasi 3R dalam kehidupan sehari-hari serta bagaimana caranya agar kita bisa berkontribusi mensukseskan gerakan 3R sebagai sumbangsih cinta dan bela Negara. Melalui kegiatan edukasi dan internalisasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa.

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi pada multimedia yang sudah dibuat (gambar, poster, lagu (suara dan lirik), pantun, dan video, (1) kepada ahli teknologi pendidikan, Prof. Dr. Sumantri (Guru Besar Bidang TEP Universitas Negeri Jakarta), (2) ahli materi (sampah dan konsep 3R) Dr.Meuthia Alvernia Naim (Trainer dan Widiaiswara KLHK). Selanjutnya masukan dari validator peneliti gunakan sebagai rujukan dalam merevisi produk yang dikembangkan. Setelah multimedia divalidasi oleh Ahli dengan angket penilaian, jika ada masukan dan perbaikan maka akan dilakukan revisi I.

3.2.5 Melibatkan Siswa dalam Pembelajaran

Tahap kelima adalah melakukan uji coba kepada mahasiswa Prodi PGSD pada mata kuliah Strategi Pembelajaran dalam tiga skala, yaitu: (1) skala kecil dengan subjek coba 3 mahasiswa berkemampuan heterogen (*low, intermediate, dan high*), (2) skala menengah dengan jumlah 6 mahasiswa yang terdiri atas siswa *low, intermediate, dan high*, (3) uji coba lapangan yang terdiri atas 40 mahasiswa dengan kemampuan yang heterogen dan jenis kelamin yang beragam. Pada setiap uji coba, peneliti melakukan revisi sebagai perbaikan jika ditemukan ketidak sesuaian (pemilihan bahasa, tingkat kesulitan dan kevalidan) dari proses uji coba.

Uji coba dilakukan dengan tahapan, (1) dosen mem*publish* konten-konten (gambar, poster, pantun, lagu, dan video) yang telah dibuat dengan bantuan tim ahli serta sudah tervalidasi oleh ahli TEP dan Materi dari KLHK dalam Instagram, facebook, tik-tok dan youtube; (2) mahasiswa diminta menganalisis secara berkelompok mengenai isi, kualitas serta pesan yang ingin disampaikan dari multimedia tersebut; (3)

mahasiswa diminta secara berkelompok (sesuai konsep teknosopreneur: kesatuan orang-orang) untuk membuat konten membumikan gerakan 3R dan gerakan peduli lingkungan kemudian menguploadnya pada sosmed yang dimiliki (Instagram, facebook, tik-tok dan youtube) dengan mentag sosmed: admin @kamicintaIndonesia, @KLHK, @Puslatmas PGL, dan 5 orang teman/saudaranya. Pada setiap postingan akan ada hashtag #ayokurangsampah; #ayopilahsampah; #ayodaurulangsampah; #bumikangerakancintalingkungan. Jadi diharapkan dengan edukasi yang sudah diterima serta aksi nyata pembuatan multimedia dan mempublishnya dapat meningkatkan kualitas literasi digital yang dimiliki serta implementasi menularkan virus-virus cinta lingkungan.

3.2.6 Evaluasi dan Revisi

Langkah terakhir adalah evaluasi produk multimedia berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan pada tiga siklus. Selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan temuan di lapangan. Produk yang telah direvisi selanjutnya siap disebarluaskan di media massa, media sosial serta didiseminasikan.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk pada penelitian pengembangan konten dalam media sosial berbentuk multimedia ini meliputi desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data. Adapun tahap uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Produk berupa multimedia yang telah divalidasi oleh para ahli dan direvisi, selanjutnya diuji cobakan kepada mahasiswa dengan tiga tahapan yaitu, (1) uji coba skala kepada 3 orang mahasiswa Prodi PGSD pada MK Strategi Pembelajaran yang heterogen yang dipilih oleh dosen sebagai pelaksana multimedia yang dikembangkan, (2) uji coba skala kecil kepada 6 orang mahasiswa yang heterogen dan dipilih oleh dosen sebagai pelaksana multimedia yang dikembangkan, (3) uji coba lapangan kepada 40 mahasiswa sebagai pelaksana multimedia yang dikembangkan.

Kekurangan dalam multimedia yang dikembangkan ditemukan dari uji coba skala kecil dijadikan dasar untuk melakukan revisi. Setelah revisi selesai, dilakukan uji coba skala menengah. Kekurangan dalam multimedia yang dikembangkan yang didapatkan pada uji coba skala menengah dijadikan sebagai rujukan revisi. Setelah revisi selesai dilakukan, multimedia yang dikembangkan sebagai suplemen tersebut selanjutnya diuji cobakan pada siswa satu kelas dalam uji coba lapangan.

Uji coba dilakukan dengan cara menggunakan multimedia yang dikembangkan dalam kegiatan perkuliahan. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat: (1) keterlaksanaan berdasarkan angket respon dari dosen dan mahasiswa, (2) keefektifan multimedia berdasarkan angket respon mahasiswa dan hasil belajar yang diperoleh, serta (4) kemenarikan multimedia diketahui dengan angket respon mahasiswa. Multimedia yang telah diuji cobakan tersebut kemudian direvisi kembali jika terdapat kekurangan-kekurangan yang muncul saat digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Produk Akhir

Berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan oleh peneliti, akhirnya diperoleh produk pembelajaran berupa Konten-konten Media Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Mahasiswa Universitas Trilogi Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbaris Kearifan Lokal Indonesia yang siap digunakan dalam pembelajaran.

A. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba berisi rancangan kegiatan uji coba yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Kegiatan uji coba produk dalam penelitian pengembangan konten-konten dalam multimedia yang dikembangkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan dosen mata kuliah Strategi Pembelajaran sebagai dosen yang akan menyusun dan menerapkan produk yang dikembangkan.
- b. Menetapkan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Semester 1 Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran sebagai subyek yang akan menerapkan produk yang telah dikembangkan.
- c. Menetapkan dosen EKP sebagai observer dalam pelaksanaan uji coba produk.
- d. Peneliti mengenalkan sekaligus menjelaskan tentang produk yang dikembangkan dengan cara mendeskripsikan tujuan pembuatan, isi, bentuk, dan cara penggunaan produk kepada dosen dan mahasiswa.
- e. Peneliti menjelaskan tujuan pelaksanaan uji coba dan juga cara pengambilan data serta penilaian hasil belajar mahasiswa.
- f. Melakukan simulasi pelaksanaan pembelajaran atau uji coba skala kecil, skala menengah dan skala lapangan dengan menggunakan multimedia yang telah dikembangkan. Simulasi pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan kepada 40 mahasiswa Semester 1 Prodi PGSD yang dipilih oleh Dosen sebagai subjek penelitian.

- g. Setelah selesai melakukan simulasi pembelajaran atau uji coba skala kecil, selanjutnya dilakukan diskusi dan analisis pembelajaran sebagai bahan untuk melakukan revisi kedua dan setelah uji coba skala menengah dilakukan revisi ketiga dan kemudian dilakukan uji coba lapangan.
- h. Melakukan diskusi dan revisi berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan
- i. Dihasilkan produk yang valid, dapat terlaksana, bermanfaat dan efektif.

1. Subyek Coba

Subyek coba dalam penelitian pengembangan ini meliputi ahli teknologi pembelajaran, ahli materi/isi, dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Semester 1 pada Mata Kuliah Startegi Pembelajaran. Kriteria yang dimiliki oleh subjek coba tersebut antara lain:

- a. Ahli Teknologi Pembelajaran, dengan kriteria: (1) memiliki latar belakang pendidikan minimal S3 sesuai dengan bidangnya; (2) memiliki wawasan tentang berbagai teori terkait teknologi pembelajaran; (3) memiliki wawasan tentang karakteristik mahasiswa. Ahli teknologi pembelajaran dalam penelitian ini adalah Prof. Sumantri, M.Pd. Beliau adalah Guru Besar Bidang Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Fungsi ahli teknologi pembelajaran tersebut adalah untuk memvalidasi kualitas teknologi dalam multimedia yang dikembangkan oleh peneliti.
- b. **Ahli materi/ isi** dalam penelitian ini adalah Dr. Meuthia Alvernia Naim. Beliau merupakan Widya Iswhara/ Trainer Pusdiklat Sumber Daya Manusia Lingkungan Hidup dan Kehutanan, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Indonesia. Lulusan *Griffith University, Nathan, Brisbane, Queensland*, Australia. Beliau juga sudah Lebih dari 20 tahun fokus dalam berbagai pengembangan program lingkungan baik nasional/ internasional. Fungsi ahli materi/isi konsep 3R dan gerakan cinta lingkungan tersebut adalah untuk memvalidasi materi/konten yang tertulis/tergambar/tersajikan dalam multimedia yang dikembangkan oleh peneliti. Tahapan ini dapat dimasukkan dalam uji kelayakan produk secara teoretik.
- c. **Mahasiswa**, dengan kriteria : (1) berada pada semester 1 mata kuliah Strategi Pembelajaran dan (2) tidak memiliki keterbatasan fisik serta mental. Mahasiswa merupakan salah satu subyek coba produk multimedia yang berfungsi untuk mengetahui tingkat efektifitas dan kemenarikan multimedia yang telah dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk yang dikembangkan dibagi menjadi dua jenis. Data pertama adalah data kuantitatif berupa angka-angka atau skor yang diperoleh dari instrumen

pengumpulan data. Data kedua adalah data kualitatif berupa saran perbaikan serta tanggapan dari ahli dan guru yang juga diperoleh dari instrumen pengumpulan data.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Konten Media Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Mahasiswa Universitas Trilogi Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal Indonesia yang valid secara teoretik, serta praktis dari segi keterlaksanaan, serta menarik dari segi penampilan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Demi mewujudkan multimedia yang valid secara teoretik dan praktik tersebut, diperlukan instrumen yang dapat memberikan kriteria kevalidannya.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan memasukkan muatan kearifan lokal dan optimalisasi literasi dalam kegiatan pembelajarannya. Aspek yang dinilai, instrumen yang digunakan, data yang diamati, dan responden dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Aspek yang dinilai, Instrumen, Data yang Diamati, dan Responden

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Ketepatan multimedia berbasis kearifan lokal	Angket validasi multimedia berbasis kearifan lokal	Kevalidan multimedia berbasis kearifan lokal	Ahli TEP, Ahli Materi/isi,
Ketepatan multimedia berbasis optimalisasi literasi digital	Angket validasi multimedia berbasis optimalisasi literasi digital	Kevalidan multimedia berbasis optimalisasi literasi digital;	Ahli TEP, Ahli Materi/isi
Ketepatan multimedia berbasis keteknososiopreneuran	Angket validasi multimedia berbasis keteknososiopreneuran	Kevalidan multimedia berbasis keteknososiopreneuran	Ahli TEP, Ahli Materi/isi
Keterlaksanaan multimedia berbasis kearifan lokal	Lembar observasi keterlaksanaan multimedia berbasis kearifan lokal	Pelaksanaan pembelajaran MK Strategi Pembelajaran berbasis <i>kearifan lokal</i>	Dosen
	Angket respon dosen	Respon dan pendapat guru tentang kemanfaatan multimedia berbasis kearifan lokal yang telah dipraktekan	Dosen
Keterlaksanaan dan kemanfaatan multimedia berbasis optimalisasi literasi digital	Lembar observasi keterlaksanaan multimedia berbasis optimalisasi literasi digital	Pelaksanaan pembelajaran MK Strategi Pembelajaran dengan produk yg dikembangkan berbasis <i>optimalisasi literasi</i>	Dosen
	Angket respon Dosen	Respon dan pendapat dosen tentang kemanfaatan multimedia berbasis optimalisasi literasi yang telah dipraktekan	Dosen

Kemenarikan multimedia berbasis kearifan lokal dan optimalisasi literasi digital	Lembar observasi kemenarikan multimedia berbasis optimalisasi literasi digital	Ketertarikan mahasiswa belajar menggunakan multimedia berbasis optimalisasi literasi digital	Dosen, mahasiswa
Keefektifan multimedia berbasis kearifan lokal dan optimalisasi literasi digital	Angket respon mahasiswa	Respon dari mahasiswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal dan optimalisasi literasi digital	Mahasiswa
	Tes hasil belajar	Capaian Hasil belajar mahasiswa	Mahasiswa

Sumber: Olahan Peneliti

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

a. Angket Validasi

Angket validasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mendapatkan masukan dari ahli teknologi pembelajaran dan ahli materi/isi yang berbentuk saran perbaikan, kritik yang membangun, dan tanggapan terhadap multimedia yang sedang dikembangkan. Validator memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan pada indikator validasi dengan memberi tanda (✓) pada baris kolom yang telah tersedia, serta memberikan kritik dan saran di bawah kolom tersebut.

Setelah dilakukan penilaian, maka validator diminta memberikan penilaian secara umum terhadap multimedia berbasis kearifan lokal dan optimalisasi literasi dengan cara memilih salah satu dari kategori yang disediakan, yakni : 1) kurang baik/ kurang lengkap/ kurang sesuai/ kurang jelas/ kurang tepat, 2) cukup baik/ cukup lengkap/ cukup sesuai/ cukup jelas/ cukup tepat, 3) baik/lengkap/ sesuai/ jelas/ tepat, dan 4) sangat baik/ sangat lengkap/ sangat sesuai/sangat jelas/sangat tepat. Berikut adalah tabel kisi-kisi angket validasi pengembangan konten-konten dalam sosial media berbentuk multimedia berbasis kearifan lokal dan optimalisasi literasi digital:

Tabel 3.2 Angket Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif *Mobile Learning*

No	Aspek	Deskriptor
1	a. Komponen multimedia	Gambar: Gambar sesuai dengan wujud visualisasi pendukung untuk mendeskripsikan pesan terkait konsep dan implementasi 3R.
		Lagu : Lirik lagu berisi tentang konsep dan wujud aplikatif sebagai ajakan membumikan gerakan cinta lingkungan melalui penerapan 3R yang menggugah dengan irama lagu daerah Indonesia maupun lagu-lagu yang sedang hits saat ini.
		Poster : Berisikan gambar dan tulisan dengan wujud visualisasi dan konsep pendukung untuk mendeskripsikan pesan terkait konsep dan implementasi 3R

		Pantun: Berisi pantun dengan irama AB/AB berisi syair dan ajakan cintai lingkungan, selamatkan bumi melalui implementasi 3R
		Video : Berisi gambar bergerak, suara dan tulisan dengan wujud audiovisual untuk menyampaikan pesan terkait konsep dan implementasi 3R
	b. Isi multimedia	Multimedia : a. Kesesuaian isi multimedia dengan materi 3R untuk memperkuat jiwa keteknososiopreneuran b. Kesesuaian isi multimedia dengan teori kerifan local dan optimalisasi literasi digital c. Kemudahan penerapan multimedia selama digunakan dalam pembelajaran d. Kesesuaian isi multimedia dengan capaian pembelajaran e. Keaktualan isi multimedia dengan kebutuhan mahasiswa f. Kejelasan petunjuk yang menyertai penggunaan multimedia
2	Sajian multimedia	a. Kejelasan materi b. Keutuhan materi c. Kemenarikan tampilan d. Kejelasan suara
3.	Bahasa Multimedia	a. Kesesuaian penggunaan Bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan b. Ketepatan pemilihan bahasa (bahasa komunikatif) c. Kemudahan penyampaian pesan

Sumer : Olahan Peneliti

b. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini adalah lembar keterlaksanaan produk yang dikembangkan selama pembelajaran berlangsung.

1) Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa

Lembar Observasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang :

c. Angket Respon Dosen

Angket respon guru ini bersifat terbuka, karena bertujuan untuk mendapatkan masukan dari dosen dan digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon dosen terhadap kemanfaatan dari multimedia yang dikembangkan, meliputi kemanfaatan yang dirasakan dosen saat menerapkan multimedia, antara lain: penyajian konten, langkah-langkah pembelajaran, tampilan dan penyajian bahasa dalam media yang dikembangkan.

Data dari angket kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan untuk menentukan kemanfaatan dari media yang dikembangkan. Angket respon dosen dapat berfungsi sebagai dasar untuk merevisi media yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon guru yang dimaksud di atas, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Dosen

No	Aspek	Deskriptor
1	Kemanfaatan media	a. multimedia yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran b. multimedia yang dikembangkan telah mencakup materi mengenai gerakan cinta lingkungan berbasis kearifan lokal dengan implementasi konsep 3R c. multimedia yang dikembangkan melibatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar d. Melalui penerapan multimedia yang dikembangkan, mahasiswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal e. Melalui penerapan multimedia yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan pengembangan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa f. multimedia yang dikembangkan dapat dijadikan acuan bagi dosen dalam membuat bahan suplemen untuk tema-tema yang lain
2	Keterlibatan Mahasiswa	a. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan telah melibatkan mahasiswa secara dominan selama pembelajaran berlangsung b. Aktivitas mahasiswa yang diberikan dengan media yang dikembangkan ini, lebih baik jika dibandingkan dengan media suplemen lainnya
3	Penyajian materi	a. Mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan dalam media yang dikembangkan b. Materi, kegiatan, latihan yg ada di dalam multimedia yg dikembangkan dapat dilaksanakan dengan baik sesuai alokasi waktu yang direncanakan
4	Kecukupan waktu	a. Seluruh kegiatan pembelajaran yg terdapat dalam multimedia yang dikembangkan dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan b. Jumlah materi yg disajikan pada tiap pertemuan sesuai dengan alokasi waktu belajar untuk mahasiswa Prodi PGSD yang tersedia pada setiap pertemuan
5	Langkah-langkah pembelajaran	a. Dosen dapat dengan mudah mengaplikasikan multimedia dalam pembelajaran b. Mahasiswa merasa senang dan nyaman selama pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan
6	Tampilan media yang dikembangkan	a. Komponen multimedia yang dikembangkan dapat dengan mudah dipahami dosen b. Komponen isi dalam multimedia yang dikembangkan dapat dengan mudah dipahami dan dilaksanakan mahasiswa
7	Penyajian bahasa pada media yang dikembangkan	a. Bahasa yg digunakan untuk menyajikan materi/ kegiatan pembelajaran/ latihan soal bersifat komunikatif sehingga mudah dipahami b. Bahasa yg digunakan sesuai dengan EYD
Sumber : Olahan Peneliti		

d. Angket Respon Mahasiswa

Angket respon siswa adalah angket tertutup dan digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon mahasiswa terhadap keefektifan multimedia yang dikembangkan. Aspek dalam angket tersebut berhubungan dengan perasaan siswa saat belajar menggunakan multimedia yang dikembangkan oleh

peneliti. Data dari angket kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan untuk menentukan keefektifan dari multimedia dikembangkan dan digunakan sebagai dasar untuk merevisi multimedia yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon mahasiswa tersaji pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Mahasiswa

Aspek	Deskriptor
Penerapan multimedia	a. Perasaan mahasiswa setelah mengalami pembelajaran dengan menggunakan multimedia b. Pemahaman mahasiswa terhadap konsep 3R c. Peran konten yang sudah dipelajari dan dibuat terhadap berkembangnya jiwa keteknososiopreneuran d. Peran konten yang sudah dipelajari dan dibuat terhadap berkembangnya literasi digital mahasiswa

Sumber : Olahan Peneliti

e. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dalam penelitian ini tercantum dalam akhir kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang keefektifan multimedia yang dikembangkan. Instrumen tes hasil belajar dikembangkan berdasarkan kompetensi yang diturunkan dari capaian pembelajaran secara lebih spesifik. Pada penelitian ini, skor tes hasil belajar berasal dari penilaian tes kinerja dan penilaian aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran, sehingga jenis penilaian dalam penelitian ini adalah tes menggunakan aplikasi dalam multimedia, portofolio, dan aktivitas mahasiswa yang dinilai dengan lembar penilaian kognitif, observasi ketercapaian keterampilan dan sikap terutama pada aspek pengembangan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa melalui dibuatnya tugas berupa konten-konten edukasi dan gerakan nyata implementasi konsep 3R secara berkelompok dalam bentuk gambar, poster, video, pantun dan lagu yang diupload dalam sosial media yang dimilikinya dengan men-tag sosial media yang telah ditentukan sebagai tim penilai.

f. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Perbedaan dari kedua teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa saran maupun tanggapan dari hasil penilaian pada lembar validasi, lembar observasi, dan angket yang berbentuk data deskriptif.

b. Analisis Deskriptif

Digunakan untuk menganalisis data berbentuk skor dari hasil angket validasi, observasi, angket respon dosen, angket respon mahasiswa, dan tes hasil belajar mahasiswa. Analisis statistik deskriptif tersebut digunakan untuk mengubah data yang diperoleh peneliti dalam analisis persentase.

Teknik persentase digunakan untuk menyajikan data yang merupakan frekuensi atas tanggapan subjek uji coba terhadap produk desain pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk mengolah data secara keseluruhan dengan menggunakan teknik persentase (diadaptasi dari Akbar, 2013:83) adalah sebagai berikut :

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{TS\%} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{Tse}{TS\%} \times 100\%$$

$$V\text{-au} = \frac{Tse}{TS\%} \times 100\%$$

Setelah masing-masing uji validasi hasilnya diketahui, pengembang dapat melakukan perhitungan validitas gabungan ke dalam rumus berikut :

$$V = \frac{V\text{-ah} + V\text{-pg} + V\text{-au}}{3} = \dots\dots\dots\%$$

Keterangan : V : Validasi (gabungan)

V-ah : Validasi Ahli

V-pg : Validasi Pengguna

V-au : Validasi *Audience*

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai mahasiswa)

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

100% : Konstanta

Hasil validitas yang telah diperoleh kemudian dicocokkan dengan persentase kriteria tabel 3.5:

Tabel 3.5 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Multimedia oleh Ahli TEP dan Isi

No	Kriteria Validitas	Persentase	Tingkat Kevalidan
1	216-252	86%-100%	Sangat valid atau sangat baik untuk digunakan
2	179-215	71%-85%	Valid atau boleh digunakan dengan direvisi kecil
3	141-178	56%-70%	Cukup valid atau boleh digunakan setelah direvisi besar
4	104-140	41%-55%	Kurang valid atau tidak boleh digunakan, perlu revisi besar-besaran
5	63-139	25%-40%	Tidak valid, dan tidak boleh digunakan

Sumber : diadaptasi dari Akbar (2013:81)

Tabel 3.6 Kualifikasi Pemberian Makna Tingkat Keterlaksanaan Multimedia Berdasarkan Angket Respon Dosen

No	Kriteria Keterlaksanaan	Persentase	Tingkat Keterlaksanaan
1	136-168	81%-100%	Dapat terlaksana dengan baik, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	102-135	61%-80%	Cukup terlaksana, dapat digunakan namun dengan perbaikan kecil
3	69-101	41%-60%	Kurang terlaksana, disarankan tidak dipergunakan
4	35-68	21%-40%	Tidak terlaksana, tidak bisa digunakan
5	0-34	00%-20%	Sangat tidak terlaksana, tidak bisa digunakan

Sumber : diadaptasi dari Akbar (2013:82)

Tabel 3.7 Kualifikasi Pemberian Makna Tingkat Kemanfaatan Multimedia Berdasarkan Angket Respon Mahasiswa

No	Kriteria Kemanfaatan	Persentase	Tingkat Kemanfaatan
1	65-80	81%-100%	Sangat bermanfaat, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	49-64	61%-80%	Cukup bermanfaat, dapat digunakan, tapi ada perbaikan kecil
3	33-48	41%-60%	Kurang bermanfaat, disarankan tidak dipergunakan
4	17-32	21%-40%	Tidak bermanfaat, tidak bisa digunakan
5	0-16	0%-20%	Sangat tidak bermanfaat, tidak bisa digunakan

Sumber : diadaptasi dari Akbar (2013:82)

Tabel 3.8 Kualifikasi Pemberian Makna Tingkat Keefektifan Multimedia oleh Dosen

No	Kriteria Efektifitas	Persentase	Tingkat Efektifitas
1	81-100	81%-100%	Sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61-80	61%-80%	Cukup efektif dapat digunakan namun dengan perbaikan kecil
3	41-60	41%-60%	Kurang efektif, disarankan tidak dipergunakan
4	21-40	21%-40%	Tidak efektif, tidak bisa digunakan
5	0-20	0%-20%	Sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan

Sumber : diadaptasi dari Akbar (2013:82)

T

Tabel 3.9 Kualifikasi Pemberian Makna Tingkat Kemenarikan Multimedia oleh Mahasiswa

No	Kriteria Efektifitas	Persentase	Tingkat Efektifitas
1	81-100	81%-100%	Sangat menarik dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61-80	61%-80%	Cukup menarik dapat digunakan namun dengan perbaikan kecil
3	41-60	41%-60%	Kurang menarik, disarankan tidak dipergunakan
4	21-40	21%-40%	Tidak menarik, tidak bisa digunakan
5	0-20	0%-20%	Sangat tidak menarik, tidak bisa digunakan

Sumber : diadaptasi dari Akbar (2013:82)

Tes hasil belajar digunakan perhitungan yang berbeda dari instrumen yang lain. Hal ini disebabkan karena tes hasil belajar merupakan instrumen yang menghasilkan data berupa skor tes hasil belajar mahasiswa. Skor hasil belajar yang telah diperoleh mahasiswa kemudian dianalisis untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Skor hasil belajar mahasiswa adalah perpaduan hasil belajar dari ranah kognitif (pengetahuan yang didapatkan mahasiswa), afektif (sikap mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran) dan psikomotorik (keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran terlaksana) yaitu meningkat atau tidaknya pemahaman konsep literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran dalam diri setiap mahasiswa.

Data hasil belajar pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari setiap pertemuan pembelajaran secara umum akan dianalisis dengan rumus yang diadaptasi dari Arikunto (2012:299) sebagai berikut:

$$SA = \frac{\sum S}{\sum N}$$

Keterangan :

SA : Skor Akhir

$\sum S$: Jumlah semua skor yang diperoleh mahasiswa

$\sum N$: Jumlah mahasiswa

Data perhitungan rata-rata belajar kognitif siswa diatas, selanjutnya dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan dalam pembelajaran ini, yakni dengan skor 75. Jika rata-rata hasil belajar mahasiswa lebih dari atau sama dengan KKM, maka produk yang dikembangkan dalam pembelajaran dikatakan efektif. Penjabaran kriteria penilaian hasil belajar mahasiswa tersaji pada tabel 3.13:

Tabel 3.10 Kualifikasi Pemberian Makna Kriteria Hasil Belajar Afektif dan Psikomotor Mahasiswa

No	Persentase	Tingkat efektivitas
1	76-100	Sangat efektif
2	51-75	Efektif
3	26-50	Cukup efektif
4	1-25	Kurang efektif

Sumber : diadaptasi dari Arikunto (2003:245)

Kriteria penilaian pada tabel 3.8 sampai tabel 3.13 digunakan sebagai rujukan bagi peneliti untuk menilai hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan.

BAB V

HASIL PENELITIAN

Link g-drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1REyvXzIH8i-vz6tUcaTX8axim5bgvrKs>

Penelitian ini bertujuan menghasilkan konten sosial media berupa poster yang diposting dalam instagram dan video yang dipuload di youtube yang berisi pentingnya penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah dengan membumikan gerakan cinta lingkungan berbasis kearifan lokal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan jiwa keteknososiopreneuran mahasiswa Universitas Trilogi yang valid secara teoretik, memiliki nilai kemenarikan yang baik dan efektif mencapai tujuan.

A. Pembuatan Konten Sosial Media Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal Indonesia

Produk pengembangan yang dibuat adalah konten media sosial berupa poster dan video mengenai pentingnya gerakan membumikan cinta lingkungan melalui penerapan *reduce* (mengurangi), *reuse* (menggunakan kembali) and *recycle* (mendaur ulang) sampah. Kegiatan ini diimplementasikan dalam pelaksanaan Ujian Tengah Semester mata kuliah Kepemimpinan dan Manajemen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi. Adapun pembuatan produk dilakukan oleh seluruh mahasiswa peserta kelas secara berkelompok. Satu kelompok terdiri atas 3-4 orang mahasiswa. Detail pembuatan multimedia tersebut adalah:

1. Analisis Karakteristik Mahasiswa

Karakteristik mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi berusia 18-21 tahun, aktif berkomunikasi dan memiliki pemikiran kritis. Seluruh mahasiswa sudah bisa mengoperasikan laptop dan *smart phone* untuk membuat konten media sosial, baik berupa gambar atau poster maupun video. Mahasiswa juga memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, yaitu memiliki keluwesan untuk berkolaborasi dan bekerjasama dengan teman-teman di kelompoknya. Mahasiswa termasuk dalam golongan generasi muda yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan dapat bekerjasama untuk membuat multimedia yang berisi informasi gerakan 3R (*reduce, reuse and recycle*) sampah.

2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu :

1. Mahasiswa memahami konsep 3R yaitu *reduce* (mengurangi), *reuse* (menggunakan kembali), and *recycle* (mendaur ulang) sampah.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya penerapan konsep 3R dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mahasiswa mampu membuat konten digital berupa poster dan video ajakan untuk membumikan gerakan 3R.
4. Mahasiswa mampu mendiseminasikan karya poster dan videonya melalui akun media sosial Instagram dan youtube.

3. Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan

Langkah selanjutnya adalah memilih strategi, teknologi, media dan bahan. Strategi yang digunakan oleh peneliti yaitu memberikan penugasan pada mahasiswa secara berkelompok untuk membuat poster dan video gerakan 3R yang dipublikasikan melalui media Instagram dan youtube. Platform Instagram dan youtube merupakan platform berbasis teknologi yang saat ini sedang booming dan digemari oleh masyarakat Indonesia untuk diakses. Harapannya melalui penyebaran informasi pentingnya 3R secara online/digital dapat efektif mencapai tujuan serta efisien dari segi waktu dan biaya.

4. Memproduksi Media

Kegiatan produksi multimedia dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan pembuatan produk, validasi produk dan diseminasi produk. Kegiatan perencanaan dilakukan dengan dosen (peneliti) menjelaskan tentang: (1) kondisi tingginya angka jumlah sampah yang dihasilkan oleh Negara Indonesia setiap harinya, (2) konsep 3R (*reduce, reuse and recycle*) sampah, (3) berdiskusi dengan mahasiswa terkait urgensi penerapan konsep 3R di Indonesia, dan (4) menyimpulkan bahwa penting sekali adanya gerakan pengedukasian dan menerapkan konsep 3R di Indonesia.

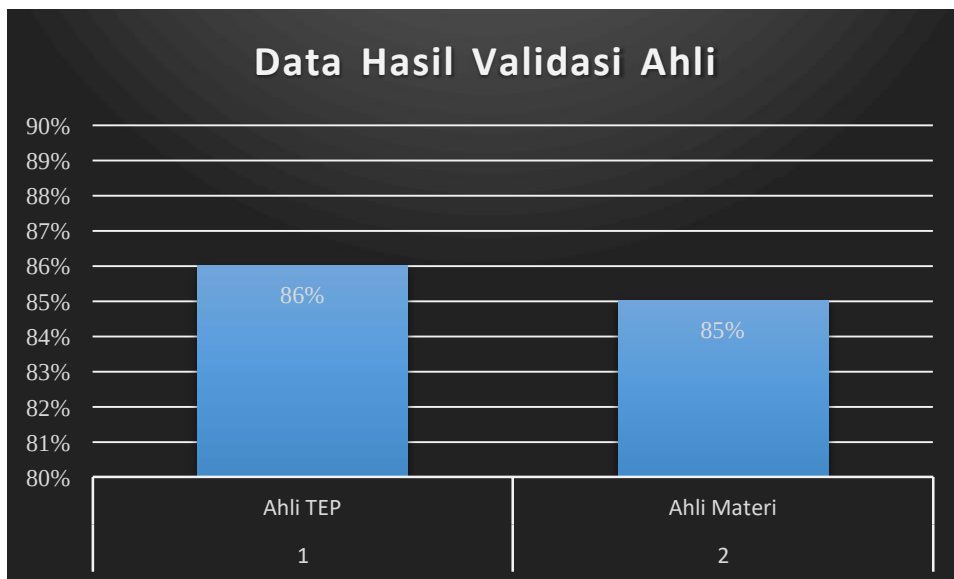
Kegiatan pelaksanaan diawali dengan pembagian kelompok, yaitu mahasiswa yang berjumlah 44 dibagi menjadi 11 kelompok. Satu kelompok terdiri atas 4 orang mahasiswa yang heterogen (laki-laki dan perempuan, berkemampuan *low, intermediate* dan *high*). Selanjutnya pemberian penugasan kepada seluruh mahasiswa untuk membuat karya berupa poster dan video tentang edukasi dan pentingnya pelaksanaan gerakan *reduce* (mengurangi), *reuse* (menggunakan kembali) dan *recycle* (mendaur ulang) sampah secara

berkelompok. Mahasiswa diberikan waktu mengerjakan project pembuatan produk berupa poster dan video selama kurang lebih 4 minggu. Selanjutnya hasil produk tersebut divalidasi oleh ahli.

B. Validasi Produk

Kegiatan studi pendahuluan yang telah dilakukan dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti bersama mahasiswa. Setelah produk selesai dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah validasi ahli. Validasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kemenarikan poster dan video yang dibuat oleh mahasiswa Universitas Trilogi dari segi teoretik.

Validasi dilakukan kepada ahli teknologi pendidikan dan ahli materi. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa:



Gambar 5.4 Diagram Hasil Validasi Ahli

Adapun saran dan masukan dari validator adalah:

Tabel 5.1 Saran perbaikan dari Validator Ahli

No.	Aspek	Saran
1	Tulisan dan layout warna	1. Diganti dengan huruf yang lebih jelas dan ukurannya diperbesar. 2. Penggunaan komposisi warna, ukuran huruf agar disesuaikan.
2	Tampilan media	1. Ditambahkan gambar yang lebih familiar dengan dunia anak-anak dan menunjang penyampaian informasi.

1. Revisi Produk Tahap 1

Saran dan masukan dari validator selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk yang sudah dikembangkan. Selanjutnya dilakukan proses revisi, dan hasil dari revisi tersebut selanjutnya dikonsultasikan kembali pada validator. Kemudian produk yang sudah valid diujicobakan oleh peneliti.

2. Uji Coba Produk Skala Perorangan

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan validasi ahli yaitu uji coba dengan simulasi produk. Uji coba skala perorangan dilakukan melalui kegiatan upload poster di Instagram oleh perwakilan dari masing-masing kelompok. Hasilnya masing-masing kelompok mendapatkan like tidak lebih dari 50 selama seminggu posting. Hasil dari pelaksanaan uji coba skala perorangan dari multimedia yang dikembangkan adalah, dari segi kemenarikan tercapai 75%, dan keefektifan dalam mencapai tujuan 80%.

Tabel 5.2 Hasil Likes dan Subscribe media di Instagram dan youtube

No	Kelompok	Likes di Instagram	Likes di Youtube
1	Kelompok 1	46	88
2	Kelompok 2	55	85
3	Kelompok 3	23	85
4	Kelompok 4	13	90
5	Kelompok 5	85	88
6	Kelompok 6	15	86
7	Kelompok 7	28	90
8	Kelompok 8	16	70
9	Kelompok 9	25	88
10	Kelompok 10	83	88
11	Kelompok 11	26	88
	Jumlah	415	941

3. Revisi Produk Tahap 2

Revisi tahap kedua dilaksanakan setelah uji coba produk skala perorangan. Revisi didasarkan pada jumlah like dan subscribe di Instagram dan youtube. Selain itu juga diperoleh dari masukan dosen pengampu mata kuliah kepemimpinan dan manajemen. Masukan-masukan tersebut menjadi bahan kajian bagi peneliti untuk merevisi produk yang akan dilaksanakan pada uji coba skala lapangan. Adapun hasil poster yang dipublikasikan oleh mahasiswa:



Gambar 5.1 Produk berupa Poster yang telah direvisi dan dipublish di Instagram

Gambar tersebut di atas merupakan hasil dari poster yang dikerjakan oleh seluruh kelompok untuk membumikan gerakan reduce, reuse and recycle sampah. Gambar tersebut merupakan poster yang dilengkapi dengan gambar dan seruan atau ajakan bagi masyarakat untuk memperkenalkan sekaligus mengajak masyarakat Indonesia untuk melaksanakan kegiatan menjaga bumi kita dengan menerapkan konsep 3R.

4. Uji Coba Produk Skala Lapangan (Kelas)

Uji coba lapangan dilakukan setelah revisi dari tahap uji coba skala perorangan dilakukan. Uji coba skala lapangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan multimedia yang dikembangkan (poster dan video). Uji coba dilakukan dengan memposting poster di Instagram oleh seluruh mahasiswa dan dan video di youtube oleh perwakilan kelompok. Instrumen yang digunakan dalam uji coba lapangan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu instrumen untuk menilai aspek keefektifan dan kemenarikan multimedia yang dikembangkan (poster dan video). Instrumen pertama yang digunakan untuk menilai kemenarikan produk yaitu hasil dari jumlah like dan sub scribe, serta keefektifan produk dengan terpublikasikannya konsep 3R secara luas melalui Instagram dan youtube.

Hasil dari pelaksanaan uji coba skala lapangan multimedia yang dikembangkan adalah, dari segi kemenarikan tercapai 90%, dan keefektifan dalam mencapai tujuan 88%. Uraian data likes adalah sebagai berikut:

No	Kelompok	Likes di Instagram	Likes di Youtube
1	Kelompok 1	131	190
2	Kelompok 2	133	317
3	Kelompok 3	106	213
4	Kelompok 4	91	268
5	Kelompok 5	267	319
6	Kelompok 6	97	308
7	Kelompok 7	110	345
8	Kelompok 8	78	302
9	Kelompok 9	108	396
10	Kelompok 10	187	780
11	Kelompok 11	294	616
	Total	1.602	4.054

Hasil dari postingan di Instagram menunjukkan terjadinya kenaikan, dari uji coba perorangan ke uji coba skala lapangan, yaitu dari 415 menjadi 1.602. selain itu untuk unggahan video di youtube juga mengalami kenaikan, dari 941 menjadi 4.054. hal tersebut membuktikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima secara efektif oleh masyarakat serta mendapatkan antusiasme yang tinggi dengan diperolehnya likes yang terus meningkat selama dua minggu waktu postingan berlangsung.

BAB VI

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan:

Kesimpulan dari penelitian Pengembangan multimedia berupa poster yang diunggah di Instagram dan video yang diunggah di youtube oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar memiliki tingkat kemenarikan sebesar 90% dan keefektifan sebesar 88%. Setelah dilakukannya penelitian ini mahasiswa memiliki tingkat pemahaman yang lebih memadai dan mendalam terkait pentingnya penerapan konsep 3R (*reduce, reuse and recycle*) dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mahasiswa bersama dengan dosen sepakat untuk mendeseminasikan hasil karyanya melalui laman Instagram dan youtube dengan likes di instgram sebanyak 1.602 like dan di youtube dengan total likes sejumlah 4.054 dalam waktu 2 minggu postingan berjalan.

Saran:

Dari hasil penelitian dalam aspek keefektifan dan kemenarikan media semuanya berada pada kriteria sangat baik sehingga dapat dijadikan landasan pada penyebar luasan hasil penelitian dalam skala luas (nasional dan internasional), agar dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa serta guru maupun lapisan masyarakat lainnya dalam proses pembelajaran, maupun edukasi terkait pentingnya menjaga bumi kita melalui penerapan konsep *reduce, reuse and recycle* sampah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
2. Arsip Kementerian Lingkungan Hidup Dan kehutanan Republik Indonesia
3. Deviana, Tyas. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung untuk kelas V SD Tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia*. Malang: Universitas Negeri Malang.
4. Grant, August E & Meadows, Jennifer H. (eds.) (2010). *Communication Technology Update and Fundamental*. 12th Edition. Boston: Focal Press
5. Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010) "*Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*". *Business Horizons* 53(1): 59–68.
6. Pustekom. 2004. *Komputer dan manfaat Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta.
7. <https://literasinusantara.com/literasi-digital-pengertian-tantangan-dan-peluang/>
8. https://id.wikipedia.org/wiki/Literasi_digital
9. <https://www.kompasiana.com/annisa.tekkimits/5528c8b6f17e6143088b45a4/3r-reduce-reuse-recycle>
10. https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5196230/inswa-masalah-sampah-di-indonesia-sudah-stadium-lima?tag_from=wpm_nhl_5
11. <https://waste4change.com/waste4change-supports-3r-reduce-reuse-recycle-green-concept/2/#.X3ftsPyR9ZY.whatsapp>
12. http://ppid.menlhk.go.id/siaran_pers/browse/1166
13. http://p3esumatera.menlhk.go.id/p3es/uploads/unduh/12._Pedoman_Perkantoran_3R.pdf
14. www.KLHK.go.id

BAB IV
LUARAN PENELITIAN

4.1 Luaran Wajib dan Tambahan

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional Bereputasi	V		2021
		Nasional Terakreditasi			
2	Modul Ajar (ISBN)				
3	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten			
		Paten Sederhana			
		Hak Cipta	V		2021
		Merek Dagang			
		Rahasia Dagang			
		Desain Produk Industri			
		Indikasi Geografis			
		Perlindungan Varietas Tanaman			
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu			
4	Teknologi tepat Guna			V	TKT 5 - 2021
5	Model/purwarupa/ Desain/karya seni/ rekayasa sosial				
6	Tingkat kesiapan Teknologi (TKT)				

BAB V
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

5.1 Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Bahan habis pakai dan peralatan	400.000
2	Perjalanan dan komunikasi	300.000
3	Pembuatan Multimedia (perancangan, penyusunan, validasi ahli)	1.200.000
3	Lain-lain : publikasi, seminar, laporan, pendaftaran HKI	1.900.000
Jumlah		4.000.000

5.2 Justifikasi Anggaran Biaya

1. Peralatan Penunjang				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Sub total (Rp)				-
2. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Pulsa internet (paket data)	Pembelian paket data untuk menunjang pembuatan multimedia (penyusunan konten)	200 GB	300.000	300.000
Pembelian ATK	Pembelian kertas,	1 bungkus kertas A4	50.000	50.000
	Pembelian bolpoint dan ATK lainnya	1 buah	50.000	50.000
Sub total (Rp)				400.000
3. Perjalanan				

Perjalanan	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Transpotasi rapat dalam penyusunan dan pembuatan multimedia	Perjalanan Rapat untuk penyusunan produk	10	30.000	300.000
Sub total (Rp)				300.000
4. Lain-lain				
Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Biaya Rapat	Konsumsi	6	50.000	300.000
Honor pembuatan multimedia	Honor pengumpulan data untuk dikemas dalam multimedia	1	500.000	500.000
Honor Validator	Honor validasi ahli materi	1	300.000	300.000
Honor Validator	Honor validasi ahli TEP	1	300.000	300.000
Publikasi	Biaya submit artikel dalam jurnal Internasional	1	1.500.000	1.500.000
	Pendaftaran HKI	1	400.000	400.000
Sub total (Rp)				3.300.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				4.000.000

5.3 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian		
		Oktober	November	Desember
1	Proposal dinyatakan Lolos			
2	Penandatanganan Kontrak			
3	Pengumpulan Data untuk membuat Produk (materi, gambar, video)			
4	Pembuatan Story Board Multimedia (desain, layout, tampilan, pembangunan sistem)			
5	Finalisasi Produk			
6	Validasi Produk dengan Ahli			
7	Uji Coba Produk			
8	Laporan Kemajuan			
9	Diseminasi Produk			
10	Publikasi Hasil Penelitian dalam jurnal internasional			
11	Pendaftaran HAKI			
12	Pelaporan Akhir			
13	Seminar Hasil			

Lampiran 6. Format Susunan Organisasi Tim

Format Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Ir. Benny Pasaribu, M.Ec	Ekonomi Pembangunan	Ekonomi Pertanian	10	Berperan sebagai koordinator penelitian dan bertanggungjawab terhadap seluruh proses dan kegiatan penelitian, kajian pustaka dan teori, instrumen penelitian, analisa sistem, pengembangan isi produk, pembuatan laporan hasil penelitian dan publikasi serta berkoordinasi dengan Anggota dalam seluruh pelaksanaannya
2.	Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Dasar	10	Berperan sebagai penanggung jawab dalam perancangan <i>contain</i> multimedia, validasi kepada ahli serta berkoordinasi dengan ketua dalam melaksanakan tugasnya

Lampiran 7. Format Biodata

Format Biodata Ketua/Anggota Tim Peneliti/Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ir. S. Benny Pasaribu, M.A, PhD. (Econ)
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Jabatan Fungsional	
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	3175082112580014
5	NIDN	
6	Tempat, Tanggal Lahir	Medan, 21 Desember 1958
7	E-mail	sbpas.kein@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	0811 85 8889
9	Alamat Kantor	
10	Nomor Telepon/Faks	
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = ... orang; S-2 = ... orang; S-3 = ... orang
12	Nomor Telepon/Faks	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1
		2
		3
		dst

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Pertanian Bogor (IPB), Bogor	William College, Massachusetts, USA	Ottawa University, Canada
Bidang Ilmu	Agrobisnis	Ekonomi Pembangunan	Perdagangan Internasional, Ekonomi Industri, General Equilibrium
Tahun Masuk-Lulus	1977-1981	1988-1989	1990-1995
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Produksi dan Stabilisasi Harga Beras di Lampung.	The Comparative Advantage of Cooperatives in Indonesia.	Industrial and Trade Policies : A Multy-Sectoral Model with Increasing Returns to Scale and Imperfect Competition.
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. IB Teken	Prof. Brian Levy, PhD	Prof. Nguyen Quyen, PhD

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
dst				

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
dst				

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1			
2			
3			
dst			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Sekretariat Kabinet RI – Sektor Lingkungan Hidup dan Kehutanan	Strategi Industrialisasi Sektor Kehutanan dan Lingkungan Hidup	Jakarta, 13 Agustus 2019
2	Kuliah Umum Lingkungan dan Budaya sebagai Penunjang <i>Tourism Behavior</i>	Pariwisata berbasis Kearifan Lokal dan Produk Unggulan Daerah	Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta, 12 Oktober 2019
3	KPPU (Komisi Pengawas Persaingan Usaha)	<i>Welcome To Fair Competition</i>	Jakarta, Mei 2018
4	Seminar Nasional Dewan Pimpinan Wilayah Asosiasi Aren Indonesia (DPW-AAI) Provinsi Riau dan Dewan Pimpinan Pusat (DPP) Asosiasi Aren Indonesia (DPP-AAI)	Strategi Industrialisasi Aren di Indonesia	Pekanbaru, 31 Maret – 01 April 2017
5	Agro Industry Indonesia Forum (AGRIIF) bekerjasama dengan HIMPUNI (Perhimpunan Organisasi Alumni PTN Indonesia), Arrbey dan Ewwon	Pertanian sebagai Ujung Tombak Perekonomian Indonesia	Jakarta, 10 Mei 2017
6	<i>Public Policy Discussion</i> APINDO	Kebijakan Industrialisasi Perkebunan Sawit Berkelanjutan di	Jakarta, 21 Juni 2017

		Indonesia	
7	CIPS Indonesia - <i>Center for Indonesian Policy Studies</i>	<i>Indonesia - Recent Economy Development</i>	Jakarta, 26 April 2017
8	Badan Restorasi Gambut (BRG)	Keberlangsungan Fungsi Ekonomi, Sosial, dan Lingkungan Melalui Penanaman Kelapa Sawit Berkelanjutan di Lahan Gambut	Jakarta, 18 Mei 2019
9	Rakernas HILDIKTIPARI (Himpunan Lembaga Pendidikan Tinggi Pariwisata Indonesia)	Strategi Industrialisasi Pariwisata 2045 sebagai Motor Penggerak Perekonomian Indonesia	Jakarta, 17-18 Maret 2017
10	<i>Gathering</i> Kamar Dagang dan Industri Indonesia (KADIN) Kota Balikpapan	Roadmap Industrialisasi Indonesia	Balikpapan, 27 Juli 2017
11	Rembuk Nasional 3 Tahun Pemerintahan Jokowi – JK	Tata Kelola Pangan Nasional	Jakarta, 23 Oktober 2017
12	STIE Tangerang - Ekonomi Digital	Peranan Teknologi Digital dalam Perekonomian Indonesia	Tangerang, Juli 2019
13	Seminar “Ekspektasi Pengembangan Pariwisata dan MICE Nasional”	Pengembangan Pariwisata dan MICE Nasional 2045	Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta, 15 Mei 2017
14	APHI (Asosiasi Pengusaha Hutan Indonesia)	Transformasi Industri Kehutanan Indonesia 2017 - 2045	Jakarta, 29 Oktober 2016
15	HIMKI dan APKINDO	Industri Kehutanan Indonesia	Jakarta, 18 Oktober 2016
16	Seminar Hasil Studi Ekonomi Digital di Indonesia: Sebagai Pendorong Utama Pembentukan Industri Digital Masa Depan	Peluang Indonesia dalam Era Ekonomi Digital	Jakarta, 20 Oktober 2016

		dari Aspek Infrastruktur dan Akses Permodalan pada Sektor Industri Kreatif	
17	Seminar Perguruan Tinggi di Nias	Pengembangan SDM untuk Percepatan Pertumbuhan Ekonomi Daerah	Nias, 28 November 2016
18	Rembuk Nasional 3 Tahun Pemerintahan Jokowi – JK	Kedaulatan Pangan	Jakarta, 64 Oktober 2019

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Buku Roadmap Industrialisasi Indonesia 2045	2019	136	KEIN (Komite Ekonomi dan Industri Nasional)
2	Buku Roadmap Industrialisasi Agro 2045	2019	252	KEIN (Komite Ekonomi dan Industri Nasional)
3				
dst				

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				
3				
dst				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	Rekomendasi Mengatasi Masalah Pokok Lingkungan Hidup dan Kehutanan di Kawasan Danau Toba	2019	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
2	Agroindustri Berbasis Produk Unggulan Daerah	2018	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
3	Rekomendasi Menghapus Pengenaan PPN Atas Produk Petani	2018	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
4	Tata Niaga Gula Rafinasi dan Program Swasembada	2017	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
5	Sistem Aplikasi dan Integrasi Logistik Pangan dalam rangka Percepatan Kedaulatan Pangan	2016	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			
dst			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Universitas Trilogi.

Jakarta, 20 Oktober 2022

Ketua Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Benny Pasaribu', with a horizontal line underneath.

Ir. S. Benny Pasaribu, M.A, PhD.

NIK. 9903262694

Format Biodata Anggota Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	160301
5	NIDN	0310028901
6	Tempat, Tanggal Lahir	Malang, 10 Februari 1989
7	E-mail	febriantiyuli@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	082331440661
9	Alamat Kantor	Universitas Trilogi, Jl. TMP Kalibata No.1 Jakarta
10	Nomor Telepon/Faks	021 7980011
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 4 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
12	Nomor Telepon/Faks	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Strategi Pembelajaran
		2. Pengembangan Kurikulum SD
		3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
		dst

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Malang	Universitas Negeri Malang	
Bidang Ilmu	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2013	2013-2015	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Penerapan Pendidikan Karakter Dinamis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner	Pengembangan Buku Guru dan Buku Siswa Berbasis MI, JL dan KL Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku	
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. Dr. Masykuri Bakri, M.Si Dr. Anwar Sa'dullag	Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd Dr. Titik Harsianti, M.Pd	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

Tahun	Nama	Judul	Nama Jurnal	Indeks	Pendanaan
Genap 2019-2020	Suci Amalia Cahyani, Febrianti Yuli Satriyani	Penerapan Kurikulum 2013 di SDSN Kalibata 11 Pagi	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E- 2528-5793	Sinta 4	Mandiri
Ganjil 2019-2020	Febrianti Yuli Satriyani	Application of Learning Model Peer Tutoring with Module to Improve the Effectiveness of Learning in Primary Teacher School Study Program in Trilogi University	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 8	Thomson Routers	Mandiri
	Robiatul Munajah, Febrianti Yuli Satriyani	The Application of Cooperative Learning Model Type "Talking Chips" in Improving Students Speaking Ability in 5 th Grade of Sdn Banjarsari 5 Cipocok Kota Serang	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 7	Thomson Routers	Ristekdikti (PDP)
Genap 2018-2019	Febrianti Yuli Satriyani	Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi Jakarta dengan Media Flash Card and Asking and Giving Question Method Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran	KEGURU Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar ISSN : 2579-9916/ 2579-9886 Vol. 02 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN	Mandiri
Ganjil 2018-2019	Febrianti Yuli Satriyani	Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas 5 Slowlearner di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Ar-Roihan Kecamatan Lawang Kabupaten Malang dengan Pengembangan Karakter Dinamis dalam Proses Pembelajaran	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar ISSN : 2615-1960/2549-0591 Vol 02 No. 2	Jurnal Ber-ISSN	Mandiri
		Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Multiple Intelligences dan Nilai-nilai Pancasila	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E- 2528-5793 Vol. 5 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN	Ristekdikti (PDP)
	Febrianti Yuli Satriyani, Robiatul Munajah	Improvement of Student Learning Motivation in Primary School Teacher Education Study Program of Trilogi University Using Flash Card Media and Asking and Giving Question	Eurasia Research ISSN : 2454-5899 Vol. 1	Prosiding Internasional	Yayasan Dakab

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	16 November 2016 – 07 Januari 2017	Sebagai Pemateri “ Pelatihan Menjadi Guru Professional Melalui Wirausaha Waralaba Bimbingan Belajar Tingkat Sekolah Dasar “	Mandiri	1.000.000
2	4-7 September 2017	Sebagai Pembicara “Etika dan Budaya Kampus dalam Acara PKKMB”	Mandiri	1.000.000
3	19 Mei 2018	Sebagai Narasumber “ Story Telling Indonesia”	Mandiri	1.000.000
4	11 Maret 2018	Sebagai Instruktur “ Senam Keluarga Mengenang HM. Soeharto (Bapak Pembangunan Indonesia) ”	Yayasan Damandiri	500.000
5	5-7 September 2018	Sebagai Pembicara “Sosialisasi Satuan Anti Narkoba dalam Acara PKKMB”	Mandiri	1.000.000
6	30-Apr-19	Sebagai Narasumber “ Pengajaran Jarak Jauh (Teleteaching) Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Guru-Guru SD di Jakarta, Kepulauan Natuna Riau dan Timika Papua ”	Universitas Trilogi dan PII	1.500.000
7	22 Maret 2018	Sebagai Pemateri “Workshop Mengajar sesuai Karakteristik Siswa SD”	Mandiri	1.000.000
8	15 Juli 2018	Sebagai Narasumber Pengenalan Lingkungan Sekolah SMKN 47 Jakarta dengan Tema Wawasan Kebangsaan	Dinas Pendidikan	3.000.000
9	17 Juli 2018	Sebagai Narasumber “Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) SMK Negeri 58 Jakarta	Mandiri	1.000.000
10	25-27 Januari 2019	Sebagai Narasumber “Trauma Healing Korban Bencana Tsunami” di Kecamatan Sumur P11andeglang Banten	Mandiri	1.000.000
11	29 Januari 2020	Narasumber Membangun Pribadi Milenial Berkualitas Unggul di Era Industri 5.0 di SMK Cyber Media Jakarta	Mandiri	1.000.000
12	21-22 September 2019	Narasumber dalam Kegiatan Bela Negara Universitas Pamulang	Universitas POamulang	500.000
13	14 Mei 2020	Narasumber Seminar Nasional Merdeka Belajar	Mandiri	500.000
14	21 Juli 2020	Narasumber Seminar Online Pembelajaran Home Schooling yang Menyenangkan Bersama Orangtua #DiRumahAja	Mandiri	500.000
15	25 Juli 2020	Narasumber Seminar Online "Saipkah Pendidikan Menuju New Normal?	Mandiri	500.000
16	27 Juli 2020	Narasumber Seminar Online "Kesiapan Dunia Pendidikan dan Tips manajemen Waktu Belajar di Era New Normal"	Mandiri	500.000
17	4 Agustus 2020	Narasumber Seminar Online "Kegiatan Pendidikan Menyenangkan Selama Di Rumah"	Mandiri	500.000
18	19 Agustus 2020	Narasumber Seminar Nasional "Public Sepaking"		500.000

*

Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTImaupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul	Nama Jurnal	Indeks
Genap 2019-2020	Penerapan Kurikulum 2013 di SDSN Kalibata 11 Pagi	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E- 2528-5793	Sinta 4
Ganjil 2019-2020	Application of Learning Model Peer Tutoring with Module to Improve the Effectiveness of Learning in Primary Teacher School Study Program in Trilogi University	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 8	Thomson Routers
	The Application of Cooperative Learning Model Type "Talking Chips" in Improving Students Speaking Ability in 5 th Grade of Sdn Banjarsari 5 Cipocok Kota Serang	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 7	Thomson Routers
Genap 2018-2019	Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi Jakarta dengan Media Flash Card and Asking and Giving Question Method Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran	KEGURU Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar ISSN : 2579-9916/ 2579-9886 Vol. 02 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN
Ganjil 2018-2019	Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas 5 Slowlearner di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Ar-Roihan Kecamatan Lawang Kabupaten Malang dengan Pengembangan Karakter Dinamis dalam Proses Pembelajaran	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar ISSN : 2615-1960/2549-0591 Vol 02 No. 2	Jurnal Ber-ISSN
	Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Multiple Intelligences dan Nilai-nilai Pancasila	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E- 2528-5793 Vol. 5 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN
	Improvement of Student Learning Motivation in Primary School Teacher Education Study Program of Trilogi University Using Flash Card Media and Asking and Giving Question	Eurasia Research ISSN : 2454-5899 Vol. 1	Prosiding Internasional

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

Researcher Name /	Activity Name / ISSN / ISBN	Research Title	Publisher / website document	Scale
Febrianti Yuli Satriyani, Robiatul Munajah	6th ICRTTEL 2018 - International Conference on Research in Teaching, Education & Learning / 2454-5899	Improvement of Student Learning Motivation in Primary School Teacher Education Study Program of University Trilogi Using Flash Card Media and Asking and Giving Questions	EURASIA Research - https://teraweb.org/wp-content/uploads/2018/11/TERA-International-Conference-Jakarta-November-2018.pdf	International
Febrianti Yuli Satriyani,	National Seminar on Education / ISBN: 978-602-71836-2-9	The Role of Class Management in the implementation of Full Day School in the Ar-Roihan Integrated Madrasah in Lawang Sub-District, Malang District	http://s3ppi.umi.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/FULL-DAY-SCHOOL-BASED-AL-QUR'AN.pdf	National

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Psikologi Pendidikan	2017	87	Trilogi Pers
2	Pengembangan Keteknopreneuran di SD	2017	67	Trilogi Pers
3	Implementasi pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	2016	137	PT. Remaja Rosda Karya
dst				

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Penerapan Kurikulum 2013 di SDSN Kalibata 11 Pagi	2019	Hak Cipta	EC0020202019097
2	Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar	2020	Hak Cipta	EC00202028884
3				
dst				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				
dst				

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			
dst			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak- sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Universitas Trilogi.

Jakarta, 20 Oktober 2022

Pengusul,



(Febrianti Yuli Satriyani,
S.Pd.I., M.Pd)

Lampiran 8. Format Surat Pernyataan Ketua Peneliti

**SURAT PERNYATAAN KETUA
PENELITI/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ir. S. Benny Pasaribu, Ph.D
NIDN : 9903262694
Pangkat / Golongan : Lektor/ Penata/III/c
Jabatan Fungsional : Lektor 200

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

Pengembangan Konten Media Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Jiwa Keteknososiopreneuran Mahasiswa Universitas Trilogi Mengenai Pentingnya Penerapan Konsep *Reduce, Reuse and Recycle* Sampah dengan Membumikan Gerakan Cinta Lingkungan Berbaris Kearifan Lokal Indonesia

yang diusulkan dalam skema Penelitian Hibah Universitas Trilogi **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke Universitas Trilogi .

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui


D. Aty Herawati
NIK 200904

Jakarta, 20 Oktober 2022
Ketua Tim Pelaksana,


Ir. S. Benny Pasaribu, M.A, PhD.
NIK. 200101

