



## **PELIK (Port and Logistic Knowledge): Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi**

Ajeng Putri Dwi Wahyuni<sup>1</sup>, Sandy Valdeza<sup>2✉</sup>, Nadila Febriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Manajemen Pelabuhan dan Logistik Maritim, Universitas Negeri Jakarta

<sup>2</sup>[Sandyvaldeza\\_1511519018@mhs.unj.ac.id](mailto:Sandyvaldeza_1511519018@mhs.unj.ac.id)

### **Abstract**

Science is easily accessible through various social media with the target target being all users from various circles. Learning using social media is a new innovation because it uses several methods to publish the knowledge. Pelik Official is one of the learning innovations in the world of maritime logistics and development. Learning is poured in various kinds of social media such as Instagram, TikTok and YouTube, this makes Pelik Official able to provide information with visual and audio methods. The source of knowledge in the learning provided is obtained from literature studies, field observations and interviews. The results of the understanding from these sources were disseminated on Pelik Official social media with the division of 3 themes, namely the thorny theme of traveling, Pelik Ngulik with an audience gain of 55.75% and those who liked Pelik Ngulik with a percentage of 42.71% on Instagram social media and 42% and those who liked Pelik with a percentage of 40.74% on social media instagram, the third is the Pelikcast theme with an audience of 46.41% and those who liked 53.42% on You Tube social media. The division of themes aims to provide new innovations in the delivery of science and the use of features on each social media.

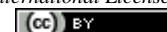
Keywords: Learning Media, Pelik Official, Ports, Logistics, Digitalization.

### **Abstrak**

Ilmu pengetahuan mudah diakses melalui berbagai media sosial dengan target sasaran yaitu seluruh pengguna dari berbagai kalangan. Pembelajaran menggunakan media sosial menjadi inovasi baru dikarenakan menggunakan beberapa metode untuk mempublikasikan ilmu tersebut. Pelik Official menjadi salah satu inovasi pembelajaran dalam dunia kepelabuhanan dan logistik maritim. Pembelajaran dituangkan dalam berbagai macam media sosial seperti instagram, tiktok dan youtube, hal tersebut menjadikan Pelik Official dapat memberikan informasi dengan metode visual dan audio. Sumber ilmu pada pembelajaran yang diberikan yakni diperoleh dari studi literatur, observasi lapangan serta wawancara. Hasil pemahaman dari sumber tersebut disebar luaskan pada media sosial Pelik Official dengan pembagian 3 tema, yakni tema pelik jalan-jalan, Pelik Ngulik dengan perolehan penonton 55,75% dan yang menyukai pada Pelik Ngulik dengan persenan sebesar 42,71% pada media sosial Instagram serta 42% dan yang menyukai pada Pelik Ngulik dengan persenan sebesar 40,74% pada media sosial instagram, yang ketiga yakni tema Pelikcast dengan perolehan penonton 46,41% dan yang menyukai sebesar 53,42% pada media sosial You Tube. Pembagian tema tersebut bertujuan untuk memberikan inovasi baru terhadap penyampaian ilmu pengetahuan serta pemanfaatan fitur-fitur pada masing-masing media sosial.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pelik Official, Pelabuhan, Logistik, Digitalisasi.

*Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### **1. Pendahuluan**

UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah perihal literasi di dunia, maksudnya berarti minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat mengibakan. Indonesia juga negara berkembang dan dengan populasi penduduk terbanyak ke empat di dunia [1]. Presentasinya hanya 0,001% dapat diartikan bahwa dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang giat membaca [2]. Minat membaca menjadi salah satu dasar dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing tinggi demi menunjang pembangunan dan pertumbuhan suatu negara. Berdasarkan Sustainable Development Goals (SDGs) menjadi pendukung bagi negara-negara untuk

berkembang sesuai dengan ketentuan di dalam SDGs yang berkaitan dengan pendidikan berkualitas, mudah di akses, dan mendukung perkembangan SDM terdapat pada SDGs Nomor 4 [3]. Tentunya pendidikan yang berkualitas didambakan untuk pembangunan suatu bangsa, pendidikan tidak hanya sebagai sarana menjadi 'agent of change' bagi generasi muda yang akan menjadi pewaris bangsa, tetapi juga harus menjadi 'agent of producer' untuk menciptakan transformasi nyata. Pendidikan yang menjadi norma bukan hanya pendidikan formal, tetapi merupakan pendidikan yang juga harus mampu mengubah mentalitas dan cara pandang anak bangsa yang kelak akan menjadi penerus. Pendidikan yang inovatif dan berkualitas akan mendorong kreativitasnya, khususnya generasi muda untuk mengasah rasa ingin tahunya sebagai agen inovasi yang

akan berperan penting dan menerapkan konsep pembangunan berkelanjutan [4]. Sumber daya manusia dapat berkembang lebih baik dengan adanya dorongan perkembangan teknologi informasi yang saat ini dapat diterapkan pada bidang pendidikan sebagai fasilitas untuk mempermudah proses belajar dan mengajar [5]. Teknologi informasi yang semakin hari semakin berkembang menciptakan keberagaman media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar [6]. Proses transisi ini menghadirkan tantangan bagi para kreator dalam meningkatkan kompetensi dan kemahiran teknologi yang lebih tinggi daripada sebelumnya. Media pembelajaran tidak hanya dilakukan pada sekolah formal melainkan dengan media pembelajaran digital yang dapat diakses oleh siapa pun, dimana pun dan kapan pun baik terhubung dengan internet maupun tidak terhubung dengan internet [7]. Pembelajaran berbasis digital menekankan pada publikasi informasi yang bertujuan menambah wawasan bagi pengguna digital dengan menyajikan informasi yang menarik, mudah diakses dan mudah untuk dipahami oleh seluruh kalangan sehingga terciptanya pendidikan yang berkualitas [8]. Media pembelajaran dalam proses belajar dapat dijelaskan sebagai perantara maupun sumber informasi dengan membuat pikiran berfikir kritis sehingga terdorong kemudahan pada data belajar, sedangkan media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Proses menyelidiki sesuai dengan kebutuhan dan minatnya hingga ditemukan pemahaman, berpikir kreatif, terampil menyelidiki dan kritis, menyimpulkan materi [9]. Media dikatakan sebagai alat pendukung untuk belajar dan mengajar. Media pembelajaran juga bisa digunakan untuk mentransfer ilmu yang dapat merangsang minat belajar dan menuju tujuan yang sudah ditentukan. Media pembelajaran bisa membawa pesan maupun informasi memiliki tujuan untuk menarik simpatik siswa pada saat masa belajar [10]. Proses belajar mengajar akan terselenggara secara efektif dan efisien apabila didukung oleh ketersediaan bahan ajar serta media yang baik. Ketersediaan bahan ajar dan metodologi yang dinamis, tepat dan dapat melakukan diskusi sangat penting untuk pengembangan potensi yang ideal. Memang potensi tersebut akan lebih terstimulasi jika dibantu dengan seperangkat peralatan atau infrastruktur yang mendukung berlangsungnya proses interaksi. Semakin banyak siswa dikenalkan dengan berbagai media dan fasilitas pendukung, semakin banyak nilai-nilai pendidikan yang dapat diserap dan dicerna. Media pembelajaran menggunakan platform sosial media yang dimana masyarakat lebih sering menggunakannya dari pada harus membaca buku di perpustakaan [11]. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran

berbasis digital melalui tiga platform yang memiliki tingkat akses yang tinggi terkait dunia pelabuhan dan logistik.

Definisi media pembelajaran ialah sesuatu yang digunakan untuk dapat merangsang pemikiran, dapat tersalurkan, menarik hati, kemauan serta sesuai perasaan dari peserta didik untuk mendukung terjadinya proses dalam pembelajaran [12]. Pengertian media pembelajaran yang lainnya yaitu sebagai penunjang proses belajar yang mengasah keterampilan atau kemampuan, pikiran, perhatian dan perasaan sehingga mendorong proses belajar yang baik [13]. Media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa suatu cara untuk dapat mengasah pikiran, perasaan seseorang, perhatian dari seseorang agar dapat mengasah keterampilan dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut, maka pembelajaran dapat efektif dan dapat dimengerti oleh peserta didik yang sedang belajar.

Pengertian digitalisasi yaitu berkembangnya teknologi dan ketersediaan dari data digital karena kemajuan dalam mentransfer data, menyimpan data, menciptakan data dan menganalisis data digital serta potensi untuk dapat menyusun, membentuk dan mempengaruhi dunia kontemporer yang berkaitan dengan teknologi [14]. Digitalisasi merupakan suatu proses mengalih media informasi analog menuju media digital. Secara garis besar bahwa digitalisasi ialah proses mengubah bentuk tercetak menjadi bentuk elektronik melalui proses pemindaian untuk membuat halaman elektronik yang cocok untuk disimpan, diambil kembali dan ditransmisikan oleh komputer. Artinya digitalisasi adalah proses mengubah data menjadi bentuk digital untuk diproses melalui komputer. Artinya, digitalisasi ialah proses perubahan data ke bentuk digital untuk dapat terjadi pemrosesan melalui komputer. Definisi digitalisasi pendidikan adalah penggunaan fasilitas teknologi dalam sistem pembelajaran, baik kurikulum dan media pembelajarannya [15].

Dapat disimpulkan bahwa digitalisasi berhubungan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga dapat menciptakan, mentransfer data secara digital dengan mudah dan dapat diakses, misalnya pada bidang pendidikan dapat memudahkan kegiatan pembelajaran yang mudah dan dapat diakses agar pemahaman peserta didik dapat bertambah.

Literasi adalah menciptakan dan menuangkan makna-makna melalui teks, kegiatan literasi membutuhkan sebuah rasa cekatan yang tidak diucapkan tentang hubungan memerlukan konsentrasi dalam konteks penggunaannya serta baiknya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan tersebut. Literasi juga dapat diartikan berpikir kritis, dapat menghitung, memecahkan masalah, cara mencapai tujuan, mengembangkan ilmu pengetahuan dan potensi seseorang. Dalam ranah pendidikan dan pembelajaran, kemampuan literasi adalah kemampuan

penting yang harus dimiliki [16]. Literasi dikemukakan bahwa setiap aspek literasi merupakan informasi yang terdiri atas literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi dan literasi visual.

Pelabuhan memiliki definisi yaitu sebagai tempat labuh kapal dan tambat kapal untuk melakukan kegiatan naik dan turun kontainer dan penumpang dari atau ke pelabuhan. Menurut UU No. 17 Tahun 2008 tentang pelayaran menjelaskan bahwa “pelabuhan sebagai tempat yang terdiri dari daratan dan perairan dengan batas-batas tertentu sebagai kegiatan dari pemerintahan dan perusahaan yang dipergunakan untuk tempat kapal bersandar, naik turun penumpang dan bongkar muat barang, berupa terminal dan tempat labuh kapal yang dilengkapi fasilitas keamanan dan keselamatan pelayaran dan kegiatan penunjang dan sebagai tempat perpindahan intra-dan antarmoda transportasi” [17]. Pelabuhan juga didefinisikan sebagai tempat yang terdiri atas daerah daratan dan daerah perairan dengan batas-batas yang ditentukan sebagai tempat kegiatan negara dan kegiatan perusahaan yang digunakan sebagai tempat kapal untuk melakukan sandar, naik turun penumpang, serta bongkar muat barang, yang berbentuk terminal dan tempat labuh kapal yang dilengkapi dengan fasilitas keselamatan dan keamanan pelayaran dan kegiatan penunjang pelabuhan serta sebagai tempat perpindahan transportasi misalnya barang yang dipindahkan dari kapal ke truk atau sebaliknya.

Definisi pelabuhan dapat ditarik kesimpulan sebagai tempat naik turunnya penumpang, barang (kontainer) yaitu kegiatannya adalah bongkar muat dan tempat berlabuhnya kapal. Pelabuhan menjadi sektor yang amat penting bagi negara karena sebagai pintu gerbangnya perekonomian dari suatu negara. Kegiatan utama di dalam Pelabuhan yaitu kegiatan bongkar muat, Kegiatan bongkar muat barang dikatakan sebagai suatu kegiatan membongkar barang dari atas dek atau palka kapal dan menepatkannya ke atas dermaga atau ke dalam tongkang (membongkar barang ekspor) [18].

Logistik memiliki makna suatu proses perencanaan yang dapat diwujudkan dan dikontrol dengan baik, alur yang baik dari penyimpanan barang dan jasa, terdapat pada seluruh informasi terkait dari suatu titik asal menuju titik konsumsi demi memenuhi kebutuhan pelanggan. Penjelasan ini berhubungan dengan produksi, pengiriman barang, pergerakan secara dalam dan luar, dan pengembalian barang yang terlalu berlebihan dalam pelaksanaan kegiatan bertujuan untuk menjaga lingkungan [19]. Logistik memiliki tanggung jawab untuk dapat memastikan produk yang tepat berada di tempat yang tepat, waktu yang tepat, kondisi yang tepat, serta harga yang tepat bagi kepuasan pelanggan. Kegiatan yang ada di dalam kinerja logistik diantaranya yaitu pergudangan, pengemasan, kegiatan pihak ketiga, transportasi masuk dan keluar, distribusi, pengendalian persediaan,

pembelian, perencanaan lokasi dan manajemen pemeliharaan produksi serta kepuasan pelanggan. Sistem logistik yang dikategorikan baik akan memungkinkan barang atau jasa sampai ke konsumen dengan tepat waktu dan harga yang kompetitif, hal itu menjadi dua elemen utama untuk memuaskan kepuasan pelanggan. Aspek logistik yang sangat penting yaitu pengelolaan persediaan, diharuskan terdapat keseimbangan antara cukup dan tidak terlalu banyak, karena persediaan mahal dan menyembunyikan banyak ketidakefisienan. Persediaan ialah aliran persediaan, bukan stok persediaan.

Pengertian logistik ialah suatu proses yang secara strategis dalam pengelolaan pengadaan dimulai dari pergerakan material, penyimpanan material, suku cadang dan barang jadi serta aliran informasi terkait melalui organisasi dan kanal pemasaran, cara dimana keuntungan perusahaan saat ini ataupun di masa yang akan datang dapat dimaksimalkan dengan pemenuhan pesanan biaya efektif.

Dalam siklus logistik perolehan barang dagangan atau pengadaan barang yaitu segala jenis latihan serta upaya untuk memenuhi dan menambah persyaratan dari tenaga kerja serta produk yang bergantung dengan pedoman yang tepat dengan membuat sesuatu yang tidak ada sebelumnya [20].

## 2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian kuantitatif yaitu sebuah metode penelitian yang menggunakan pendekatan dengan kalkulasi angka-angka. Metode penelitian ini, beberapa para ahli disebut dengan metode positivistik disebabkan karena dilandasi oleh filsafat positivisme. Metode penelitian kuantitatif dipandang sebagai metode ilmiah sebab sifatnya yang rasional, sistematis, terukur dan objektif [21]. Metode ini bersumber dari beberapa data, yakni:

### 1. Library Reaserch

Metode ini merupakan metode dengan memahami serta mempelajari teori-teori yang terdapat pada berbagai sumber hasil penelitian. Metode ini menggunakan pengumpulan data dari sumber terkait seperti buku, jurnal nasional, jurnal logistik.

### 2. Observasi

Observasi yaitu kegiatan yang bersifat Ilmu empiris berdasarkan fakta lapangan dan teks melalui pengalaman yang ada tanpa ada manipulasi. Tujuan observasi bersifat deskriptif dan dalam penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori dan hipotesis. Observasi kuantitatif dirancang untuk menetapkan standarisasi dan pengawasan [22]. Observasi yang dilakukan yakni observasi ke Pelabuhan. Data yang diperoleh yakni alur kerja masing-masing divisi, peralatan kegiatan bongkar muat serta kegiatan operasional pelabuhan.

### 3. Wawancara

Wawancara ialah sarana sistematis untuk memperoleh informasi berupa pernyataan lisan tentang suatu objek atau peristiwa pada masa lampau, sekarang dan masa depan. [23]. Sumber informasi pada wawancara ini ialah kepada narasumber yang *expert* di bidang kepelabuhanan dan logistik maritim. Data ini diperoleh dari hasil tanya jawab kepada narasumber dengan tema besar yakni seputar kepelabuhanan.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berperan sebagai pemberi informasi-informasi dalam perkembangan proses untuk berpikir yang diyakini dapat membawa perubahan positif pada sikap siswa pada tataran kognitif, afektif, dan psikomotorik [24]. Namun, hasil terakhir dari proses tersebut menemui kendala dan masih banyak kekurangan serta tidak sesuai harapan. Kekurangan yang diamati tentunya tidak terlepas dari faktor pendukung dari aktivitas pembelajaran, khususnya program, suasana akademik, materi pembelajaran dan motivasi belajar. Salah satu yang harus ada untuk dapat terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran ialah media pembelajaran. Pendidik harus mampu menyajikan inovasi bahan ajar yang sejalan dengan teknologi yang berkembang. Salah satu faktor yang utama dari berhasilnya tujuan pembelajaran dengan pemilihan materi pembelajaran yang praktis, inovatif dan mudah dimengerti dengan memadukan dari berbagai media yang ada seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan ke bentuk pembelajaran atau multimedia [25]. Upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar serta minat baca masyarakat sangat dibutuhkan dukungan sarana dan prasarana yang memadai dan baik. Hal tersebut, dapat memotivasi belajar untuk dapat membiasakan diri individu yang selalu belajar yang berguna dalam memecahkan masalah dan tantangan hidup. Motivasi dapat melihat peningkatan prestasi siswa dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pembelajaran digital pada media Instagram memiliki artian setiap *social media* yang populer dapat dipergunakan serta memiliki karakteristik masing-masing. Instagram menjadi salah satu jenis *social media* yang populer dipakai oleh masyarakat, khususnya oleh generasi milenial. Instagram dapat bermanfaat untuk tujuan bisnis, contohnya yaitu belanja daring [26]. Terdapat pada penggunaan gambar ataupun penyajian visualnya, fokus pada penggunaan narasinya, ataupun fokus pada informasi yang dijadikan blog ataupun vlog yang terdapat pada karakteristik media sosialnya Berdasarkan karakteristik tersebut, salah satu media sosial yang diminati dari berbagai kalangan yaitu instagram. Instagram yang memiliki karakteristik berbasis gambar ini dinilai sangat menarik perhatian pengguna melalui pemanfaatan visual yang bisa dikreasikan oleh setiap penggunanya. Fitur-fitur

instagram terbilang banyak juga sangat mendukung proses penyebaran informasi yang cukup cepat.

Fitur tersebut antara lain instastory yang dapat diakses oleh para pengguna instagram dengan jangkauan waktu lihatnya selama 24 jam, fitur feeds berisi foto maupun video yang diunggah oleh penggunanya dengan jangkauan lihat tidak terbatas selama foto atau video tersebut tidak dihapus pengguna, fitur reels juga merupakan fitur baru yang berisi video dengan durasi waktu minimal 1 menit atau 60 detik hal ini dapat menguntungkan pengguna karena dapat memberikan penjelasan lebih rinci mengenai suatu hal serta dapat mengakses informasi yang lebih mengenai suatu hal, yang terakhir adalah fitur highlight yang merupakan fitur yang dapat menyimpan instastory yang hanya jangkauan waktunya 24 jam menjadi tidak terbatas.

Media pembelajaran menggunakan platform digital youtube menjadi salah satu media yang banyak digunakan. Dimasukannya platform digital ini ke dalam bidang pengembangan informasi menjadi cara yang mudah untuk dapat meningkatkan kerjasama, keterampilan serta kreatifitas suatu teknologi ke dalam pengembangan informasi. Youtube merupakan metode pembelajaran yang memfokuskan pada visual dan audio sehingga dapat memberikan penjelasan secara rinci terhadap suatu hal. Durasi video yang tidak terbatas menjadi manfaat yang utama yang didapatkan apabila mengakses pengembangan informasi pada platform digital youtube. Pengguna dapat mengakses kapanpun video yang tersedia. Kemudahan fitur pencarian pada platform digital ini juga menunjang *use-friendly* bagi pengguna. Pengguna dapat menulis satu kata kunci pada pencarian di youtube dengan hasil pencarian beratus-ratus video dengan jangkauan durasi pendek hingga panjang hal ini menjadi nilai lebih pada platform digital youtube.

Aplikasi Tik Tok ialah sebuah platform video musik buatan negeri Tiongkok ini yang diluncurkan pada tahun 2016. Tik Tok memberikan akses kepada pengguna yaitu membuat video dengan durasi pendek. Aplikasi tersebut memberi akses kepada para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang tahun 2018 sampai 2019, Tik Tok menjadi aplikasi paling banyak diunduh yaitu sebesar 45,8 juta kali. Kebanyakan dari pengguna aplikasi Tik Tok di Indonesia didominasi oleh generasi milenial, usia sekolah, atau generasi Z. Hal ini menjadikan Tik Tok target sasaran yang tepat dalam pengembangan informasi. Tik Tok menjadi salah satu platform digital yang digemari oleh seluruh kalangan dikarenakan musik yang video yang digunakan diiringi dengan musik yang populer sehingga apabila digunakan untuk media pembelajaran hal ini tidak akan membuat pengguna bosan. Tik Tok dapat diakses oleh seluruh penggunanya secara bebas apabila pemilik akun mengaktifkan akun public pada akunnya. Akun public

sangat memberikan kesempatan video pada akun tersebut menyebar keseluruh pengguna Tik Tok. Hal ini perlu dilakukan untuk pengembangan informasi sebagai media pembelajaran agar seluruh kalangan dapat mengakses informasi tersebut. Video Tik Tok juga dapat disertakan caption yang berisi penjelasan atau maksud dari video Tik Tok tersebut sehingga meminimalisir kerancuan terhadap maksud dari video tersebut. Durasi Tik Tok yang dapat mencapai 3 menit memberikan kemudahan pengguna dalam menyampaikan informasi secara rinci. Fitur Tik Tok terbaru yaitu Tik Tok story juga memberikan manfaat yang cukup untuk pengembangan informasi, seperti contoh mengingatkan pengguna lain untuk menonton video terbaru dengan jangkauan akses selama 24 jam. Melihat berbagai fitur yang ada pada aplikasi Tik Tok, maka sangat dimungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran.

akan dilampirkan pada karya ilmiah ini. Cara mengaksesnya dipastikan pada gaway yang ingin digunakan sudah terinstal semua aplikasi 3 platform tersebut, kemudian ke menu pencarian ketik “pelikofficial” setelah terlihat logo pelik, selanjutnya bisa terlihat list video yang sudah tersedia lalu pilih video dan bisa menonton.

Rancangan tersebut merupakan langkah-langkah yang dilakukan demi terciptanya pengembangan informasi berbentuk media pembelajaran pada platform digital. Konsep konten media pembelajaran untuk platform digital terbagi menjadi 3 konsep, yaitu:

Tabel 1. Konsep Media Pembelajaran Pelik official

Konsep	Akun
PELIK KULIK	Instagram, Youtube dan Tiktok
PELIK JALAN-JALAN	Instagram, Youtube dan Tiktok
PELIK PODCAST	Instagram, Youtube dan Tiktok

Berdasarkan tabel berikut, terdapat 3 konsep konten yang digunakan sebagai media pembelajaran:

a. PELIK KULIK

Konsep konten “PELIK KULIK” ialah memberikan informasi terkait istilah yang terdapat pada dunia kepelabuhanan dan logistik maritim, penjelasan terkait hal-hal yang menarik pada dunia kepelabuhanan, penjelasan terkait proses di pelabuhan, pengenalan alat-alat serta hal-hal yang dapat di kulik dari dunia kepelabuhanan dan logistik maritim.

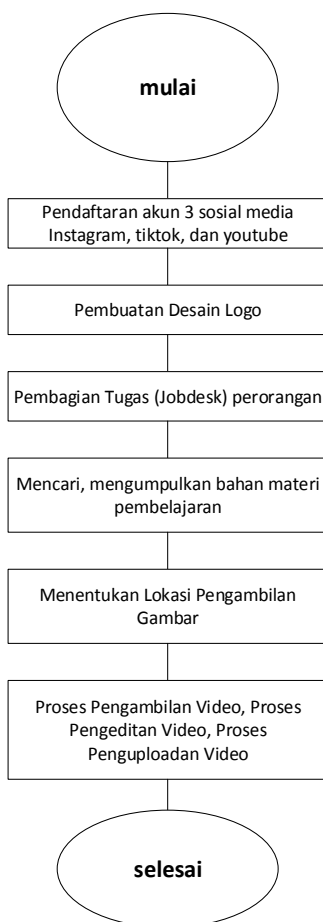
b. PELIK JALAN-JALAN

Konsep konten “PELIK JALAN-JALAN” merupakan konten dengan tema kunjungan ke suatu tempat seperti pelabuhan, gudang, museum dan hal-hal yang berkaitan dengan pelabuhan dan logistik dengan hasil akhir konten yaitu mini vlog dan vlog. Konten ini memberikan informasi dengan jelas seputar hal-hal yang terdapat pada tempat yang dikunjungi.

c. PELIK PODCAST

Konsep konten “PELIK PODCAST” merupakan konten dengan konsep sharing atau berbincang dengan narasumber yang expert dibidang pelabuhan ataupun logistik. Konten ini dipandu oleh host dan berisi informasi terkait pengalaman kerja narasumber, alur proses bisnis pelabuhan dan logistik serta hal lain yang berkaitan dengan bidang pelabuhan dan logistik maritim. Konten ini full dipublikasikan melalui platform digital youtube dengan durasi yang cukup panjang dan berbentuk video.

Pelik official sudah memiliki 21 video dari 3 platform social media yang sudah di publikasikan dan 500+ followers. Antusias penonton pelik official dapat dikatakan cukup banyak dengan respon yang sangat positif. Berikut adalah akun-akun Pelik Official dari setiap media sosial:



Gambar 1. Rancangan Pembuatan Pelik Official

Rancangan media pembelajaran dengan menggunakan 3 platform social media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat luas yaitu platform Instagram, tiktok dan youtube. Media pembelajaran yang akan dibuat berdasarkan kemudahan dalam mengakses, mudah dipahami, inovatif serta informatif. Media pembelajaran digital “Pelik Official” dapat di akses dengan cara melihatnya pada link dari 3 platform yang

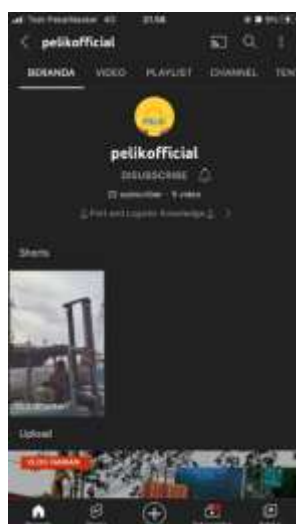




Gambar 2. Profil Instagram

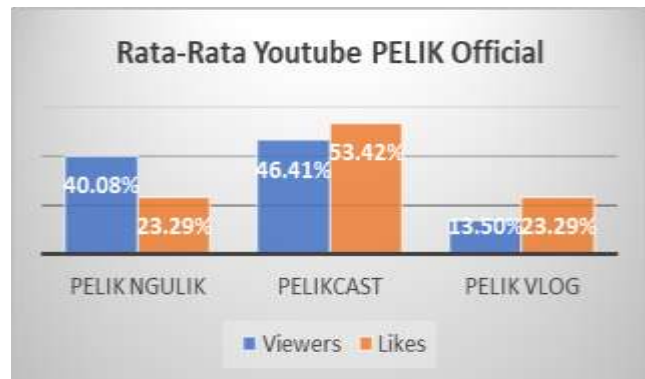


Gambar 3. Profil Tiktok



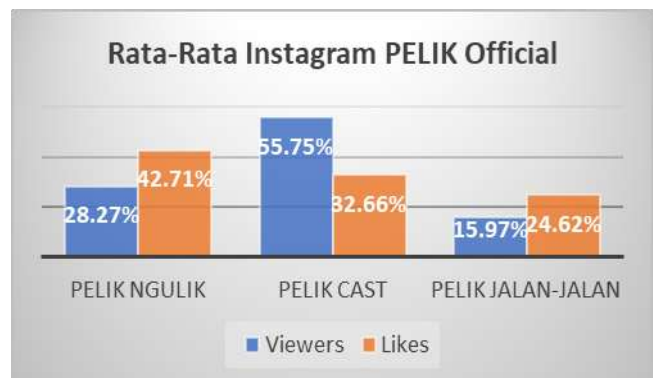
Gambar 4. Profil Youtube

Ketiga media sosial Pelik Official memiliki potensi untuk dapat menyampaikan informasi dan ilmu kepada masyarakat luas. Pelik Official menyajikan informasi dengan konten yang terbagi atas tiga yaitu Pelik Vlog (Jalan-Jalan), Pelikcast dan Pelik Ngulik. Berikut ini diagram dari setiap akun media sosial Pelik Official:



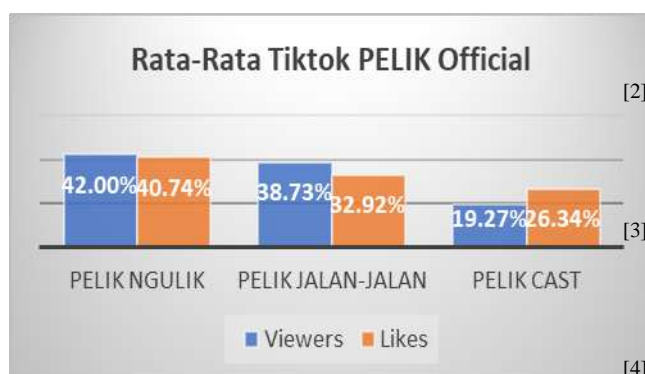
Gambar 5. Diagram Rata-Rata Youtube Pelik Official

Berdasarkan diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata konten di Youtube paling tinggi terdapat pada video Pelikcast dengan penonton sebesar 46,41% dan yang menyukai sebesar 53,42%. Dapat dilihat bahwa para penonton menyukai pelikcast karena pelikcast menyampaikan informasi kepada penonton terkait dunia sekitar pelabuhan dengan narasumber yang ahli dibidangnya dan sajian pelikcast yang sangat ringan mudah untuk di pahami sehingga penonton mendapatkan ilmu terkait dunia pelabuhan secara langsung.



Gambar 6. Diagram Rata-Rata Instagram Pelik Official

Berdasarkan diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata konten di Instagram paling tertinggi di Pelikcast dengan penonton sebesar 55,75% dan yang menyukai pada Pelik Ngulik dengan persenan sebesar 42,71%. Dapat dilihat bahwa para penonton menyukai pelik ngulik karena pelik ngulik menyampaikan informasi kepada penonton terkait dunia sekitar pelabuhan dengan menarik dan informatif sehingga para penonton memahami terkait dunia pelabuhan.



Gambar 7. Diagram Rata-Rata Tiktok Pelik Official

Berdasarkan diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata konten di Instagram paling tertinggi di Pelik Ngulik dengan penonton sebesar 42% dan yang menyukai pada Pelik Ngulik dengan persenan sebesar 40,74%. Dapat dilihat bahwa para penonton menyukai pelik ngulik karena pelik ngulik menyampaikan informasi kepada penonton terkait dunia sekitar pelabuhan dengan menarik dan informatif sehingga para penonton memahami terkait dunia pelabuhan.

## 5. Kesimpulan

Media pembelajaran pelik official merupakan lmedia belajar berbasis digital untuk meningkatkan literasi masyarakat di Indonesia. Melalui media pembelajaran ini, masyarakat bisa mendapatkan wawasan, informasi menarik, informasi terupdate, ilmu yang dapat di implementasikan baik di pekerjaan, sekolah, maupun di kehidupan sehari-hari.

Bagi para pengguna platform social media ini dapat memberikan ilmu yang dikemas menjadi lebih menarik dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini akan memberikan edukasi dan meningkatkan minat membaca, sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di kemudian hari. Media pembelajaran berbasis digital telah menjadi media pembelajaran yang mempermudah belajar secara mandiri. Oleh karena itu media pembelajaran ini kedepannya diharapkan dapat memacu munculnya inovasi-inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menghasilkan sumbangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan teknologi yang terus berkembang.

## Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih atas keberlangsungan materi yang telah terpublikasi melalui akun media sosial PELIK OFFICIAL kepada narasumber, dosen serta tim PELIK OFFICIAL yang telah berkontribusi untuk mewujudkan keberhasilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

## Daftar Rujukan [APA Style]

[1] Siti Sahara, & Sylvira Ananda Azwar. (2020). Pelatihan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor Dalam Menekan Angka Kecelakaan Lalu Lintas Bagi Siswa SMK di Kota Bekasi.

JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 1(3), 303–314. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i3.368>.

[2] Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

[3] Sahara, S., & Azwar, S. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Para Guru Di SMP Negeri 1 Karang Bahagia Kabupaten Bekasi. *Jurnal TUNAS*, 3(1), 126–133. <http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v3i1.42.g42>.

[4] Mutamainnah, S., & Pitoyo. (2019). Pengaruh Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Dari Penerapan Student-Centered Learning, Case Based Learning dan Cooperative Learning. *Jurnal Infokam*, XV(II). <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.180>.

[5] Sahara, Siti, & Priyanto, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Manajemen Pada Proses Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i2.1939>.

[6] Jafnihir, L., Irfan, D., Simatupang, W., & Muskhair, M. (2022). Perancangan Modul Interaktif Project Based Learning (PjBL) berbasis Flipbook. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 76-81. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.61>.

[7] Radyuli, P., & Mukziza, L. N. (2022). Validitas Perancangan Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA" YPTK" PADANG*, 57-62. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i2.135>.

[8] Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>.

[9] Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>.

[10] Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

[11] Raza, E., Sabaruddin, L. O., & Komala, A. L. (2020). Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0. *Jurnal Logistik Indonesia*, 4(1), 49–63. <https://doi.org/10.31334/logistik.v4i1.873>.

[12] Gumelar, D. R., & Dinnur, S. S. (2020). Digitalisasi Pendidikan Hukum Dan Prospeknya Pasca Pandemi Covid-19. *Al-Ahwal Al-Syakhsyiah: Jurnal Hukum Keluarga Dan Peradilan Islam*, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.15575/as.v1i2.9909>.

[13] Yuliana, Y., Ova Novi Irama, & Hutasuht, J. (2020). Sosialisasi Upaya Mengatasi Kelangkaan Sumber Daya Ekonomi Bagi Siswa Smp N 1 Pantai Cermin. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 40–43. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v4i1.369>.

[14] Pusat, P. (2008). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 17 TAHUN 2008 TENTANG P E L A Y A R A N. Undang–Undang Republik Indonesia.

[15] Sahara, S., & Annas Ruli Pradana. (2021). Optimalisasi Penggunaan Forklift Terhadap Kelancaran Proses Bongkar Steel Coil Di Pt. Daisy Mutiara Samudra. *Logistik*, 14(1), 57–68. <https://doi.org/10.21009/logistik.v14i1.20508>.

- [16] Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- [17] Politeknik Ilmu Pelayaran. Pusat, P. (2008). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 17 TAHUN 2008 TENTANG P E L A Y A R A N. Undang-Undang Republik Indonesia
- [18] Prihantoro, R. S. (2021). PROSEDUR PENANGANAN KOMODITAS TERNAK IMPOR OLEH PT. INDOBARUNA BULK TRANSPORT PADA MV. AUROCHS DI PELABUHAN TANJUNG INTAN CILACAP.
- [19] Putra, I. K. A. M., & Astina, K. A. D. (2019). Pemanfaatan Media Instagram Multiple Post Sebagai Sarana Edukasi Berbasis Visual Bagi Warganet. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 113–121. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.42>.
- [20] Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159. [p://dx.doi.org/10.10358/jk.v5i1.588](https://dx.doi.org/10.10358/jk.v5i1.588).
- [21] Mathar, M. Q. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif untuk Ilmu Perpustakaan. Hasanah, H. (2017).
- [22] TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- [23] Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. Universitas Udayana.
- [24] Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- [25] Putra, I. K. A. M., & Astina, K. A. D. (2019). Pemanfaatan Media Instagram Multiple Post Sebagai Sarana Edukasi Berbasis Visual Bagi Warganet. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 113–121. <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>.
- [26] Oktapiyani, R., Tanjung, R., & Arini, D. A. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tahsinia*, 2(2).