

**PRAKTIK PEMBELAJARAN KREATIVITAS DAN INOVASI
PETERNAKAN AYAM BROILER YANG DIKEMBANGKAN START-UP
BROILERX DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**Tulus Hermawan
17/413089/PT/07477**

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan praktik yang dilakukan start-up broiler-X tentang pembelajaran kreatifitas dan inovatif dalam menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Sumber data penelitian berasal dari data primer berupa wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi kepada informan dan data sekunder yang berasal dari website, aplikasi, dan arsip BroilerX. Peneliti berkedudukan sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, penganalisis dan penafsir data. Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowballing*. Teknik analisis data penelitian menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan pencatatan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan dua aspek yaitu deskripsi dan refleksi. Reduksi data dilakukan dengan memberikan kode pada hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penyajian data hasil penelitian disajikan dalam bentuk paparan naratif. Penyimpulan data dilakukan melalui argumen peneliti berdasarkan kutipan hasil wawancara, dan dikuatkan dengan literatur atau teori terkait. Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran oleh BroilerX terdiri atas tiga komponen, yaitu BroilerX sebagai pendidik, pengguna atau mitra BroilerX sebagai peserta didik, dan data kondisi kandang sebagai materi pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai ketika adopsi teknologi dilakukan pengguna atau mitra. Interaksi antara teknologi dengan pengguna atau mitra berpengaruh pada perilaku manusia. Perilaku manusia yang terjadi berdasarkan teori aktifitas kultural-histori Vygotsky dan Lorent'ez berada pada tingkat alat sebagai perantara dalam tindakan sosial dan dalam konteks pembelajaran pada tingkat aktifitas. Ciri dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh BroilerX adalah berorientasi pada hasil, memberikan gambaran kondisi kandang, dan menggunakan teknologi. Pendidikan pembebasan memiliki ciri yang sama dengan praktik pembelajaran BroilerX. Kesadaran yang timbul adalah kesadaran naif.

Kata kunci : Broiler-X, inovasi, kreatifitas, pembelajaran, start-up

CREATIVITY LEARNING PRACTICES AND INNOVATION OF BROILER CHICKEN FARM DEVELOPED BY START-UP BROILERX IN THE SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA

**Tulus Hermawan
17/413089/PT/07477**

ABSTRACT

This study aims to describe the practice carried out by start-up broiler-X regarding creative and innovative learning in using technology effectively and efficiently. Sources of research data come from primary data in the form of in-depth interviews, observations, and documentation to informants, and secondary data from websites, applications, and BroilerX archives. Researchers are located as planners, implementers of data collection, analyzers and interpreters of data. The selection of informants used purposive sampling and snowballing techniques. The research data analysis technique uses the Miles and Huberman model which consists of data reduction, data presentation, and data inference. Data was collected by recording the results of interviews, observations, and documentation with two aspects, namely description and reflection. Data reduction is done by giving a code to the results of interviews, observations, and documentation. The presentation of research data is presented in the form of narrative exposure. Conclusion data is carried out through arguments based on excerpts from interviews, and strengthened by related literature or theories. Based on the results of the research, the learning process by BroilerX consists of three components, namely BroilerX as an educator, BroilerX users or partners as students, and data on cage conditions as learning material. The learning process begins when the user or partner adopts the technology. The interaction between technology and users or partners affects human behavior. Human behavior that occurs based on Vygotsky and Lorent'ez's theory of cultural-historical activity is at the tool level as an intermediary in social action and the learning context at the activity level. The characteristics of the learning process carried out by BroilerX are results-oriented, provide an overview of the condition of the cage, and use technology. Education shares the same characteristics as BroilerX's learning practices. The consciousness that arises is naive consciousness.

Keywords : Broiler-X, innovation, creativity, learning, start-up