

***ECONOMIC DIGITAL LEARNING 5.0: PROGRAM EDUKASI  
EKONOMI BERBASIS REALITY IMPLEMENTATION  
LEARNING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PARTISIPASI  
MAHASISWA MENGHADAPI RESESI EKONOMI DI  
TENGAH PANDEMI***

**Pendidikan**



**Disusun Oleh:**

**Muhammad Yogi Alfito Valentino 3601419085**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
KOTA SEMARANG  
TAHUN 2021**

# ***ECONOMIC DIGITAL LEARNING 5.0: PROGRAM EDUKASI EKONOMI BERBASIS REALITY IMPLEMENTATION LEARNING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PARTISIPASI MAHASISWA MENGHADAPI RESESI EKONOMI DI TENGAH PANDEMI***

## **Pendahuluan**

Pada saat ini beberapa negara di dunia sedang dilanda masalah kesehatan yang mengancam jiwa yakni dengan munculnya wabah virus corona. Coronavirus baru muncul sejak 1 Desember 2019 di Kota Wuhan, Cina. Organisasi Kesehatan Dunia *World Health Organization* (WHO) menetapkan wabah *Covid-19* menjadi pandemi. Hal tersebut dikarenakan karena virus tersebut telah menyebar semakin luas di seluruh dunia. Kelompok virus ini biasanya terjadi dan dapat menyebabkan penyakit pada burung dan mamalia, termasuk manusia. Pada manusia, coronavirus menyebabkan infeksi saluran pernapasan yang umumnya ringan, seperti pilek, meskipun beberapa bentuk penyakit seperti; SARS, MERS, dan COVID-19 sifatnya lebih mematikan. Dalam kondisi saat ini, virus corona bukanlah suatu wabah yang bisa diabaikan begitu saja. Saat ini di tahun 2021, perkembangan penularan virus ini cukup signifikan karena penyebarannya sudah mendunia dan seluruh negara merasakan dampaknya termasuk Indonesia.

Di Indonesia, wabah virus corona (*Covid-19*) tidak hanya berdampak pada sektor kesehatan saja, namun berbagai sektor seperti ekonomi, pendidikan, pemerintahan terkena dampak pandemi ini. Menteri Keuangan Sri Mulyani Indrawati juga menjelaskan bahwa terdapat empat sektor yang paling mengalami tekanan dan dirugikan akibat wabah virus corona atau *Covid-19* diantaranya sektor rumah tangga, UMKM, korporasi, dan sektor keuangan. Sektor ekonomi menjadi sektor vital terdampak *Covid-19*, hampir seluruh daerah di Indonesia mengalami penurunan ekonomi secara signifikan di masa pandemi. Berbagai problematika pada sektor ekonomi terjadi seperti banyaknya Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) oleh perusahaan, semakin berkurangnya lapangan pekerjaan bagi masyarakat, serta melemahnya berbagai bidang usaha sebagai sumber pendapatan masyarakat.

Mahasiswa sebagai insan akademik mempunyai peran penting dan tanggung jawab dalam proses pengembangan ekonomi masyarakat, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mendistribusikan dan mengimplementasikan ilmu

ekonomi khususnya kewirausahaan kepada kelompok masyarakat guna meningkatkan kreatifitas ekonomi di tengah pandemi *Covid-19*. Sebagai realisasi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni “Pengabdian Masyarakat”, mahasiswa yang tersebar diberbagai wilayah Indonesia dapat berkontribusi melalui pengembangan potensi lokal yang dimiliki oleh masing-masing daerah guna menciptakan ekonomi kreatif sebagai solusi atas permasalahan ekonomi di tengah pandemi. Maka dari itu perlu adanya pengembangan dan strategi edukasi ekonomi khususnya kewirausahaan yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam pengembangan ekonomi masyarakat secara berkelanjutan guna terciptanya masyarakat pintar (*Era Society 5.0*) yang mendukung kemajuan dan perkembangan bangsa.

Berangkat dari latar belakang diatas maka perlunya sebuah solusi cerdas, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan peran mahasiswa sebagai insan akademik untuk berkontribusi secara langsung kepada masyarakat sekitar melalui pengembangan dan strategi edukasi ekonomi yang dapat mengatasi permasalahan ekonomi masyarakat secara efektif, efisien dan berkelanjutan yakni melalui *Economic Digital Learning 5.0: Program Edukasi Ekonomi Berbasis Reality Implementation Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Partisipasi Mahasiswa Menghadapi Resesi Ekonomi di Tengah Pandemi.

## **Pembahasan**

### **A. Konsep *Economic Digital Learning 5.0***

*Economic Digital Learning 5.0* adalah program edukasi ekonomi khususnya kewirausahaan bagi mahasiswa secara tersistematis berbasis aplikasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi guna mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas yang bertujuan sebagai salah satu upaya kontribusi nyata mahasiswa dengan strategi dan konten edukasi ekonomi kewirausahaan cerdas, kreatif dan inovatif berbasis *Reality Implementation Learning*. Melalui *Economic Digital Learning 5.0* diharapkan mampu meningkatkan kontribusi nyata mahasiswa dalam mengentaskan permasalahan ekonomi masyarakat di tengah pandemi *Covid-19* melalui potensi lokal. Adapun inti gagasan ini diantaranya:

## 1. *Reality Implementation Learning*

*Reality Implementation Learning* adalah pengembangan edukasi bagi mahasiswa dengan tujuan implementasi secara nyata untuk masyarakat dalam mendukung terciptanya ekonomi kreatif di tengah pandemi *Covid-19*. *Reality Implementation Learning* merupakan sebuah konsep pengembangan pembelajaran berbasis media alternatif dengan strategi khusus melalui rancangan program pembelajaran berupa konten edukasi yang diinisiasikan untuk meningkatkan peran mahasiswa dalam berkontribusi nyata untuk memaksimalkan potensi daerah yang ada bersama masyarakat sekitar, sehingga dapat menjadi solusi mengatasi permasalahan ekonomi ditengah pandemic *Covid-19*.

## 2. *Aplikasi Economic Digital Learning 5.0*

Aplikasi *Economic Digital Learning 5.0* adalah media khusus yang digunakan dalam program pengembangan pembelajaran ekonomi bagi mahasiswa di tengah pandemi, berupa aplikasi pintar yang memiliki berbagai fitur edukasi berlandaskan *Reality Implementation Learning* guna meningkatkan peran mahasiswa dalam berkontribusi nyata memaksimalkan potensi daerah yang ada bersama masyarakat dalam membangun ekonomi kreatif di tengah pandemi. Aplikasi *Economic Digital Learning 5.0* ini memiliki beberapa menu diantaranya *Material*, *Discussion*, *Creative Economic Plan*, *Report Creative Economy*, dan *Report Program*. Adapun penjelasan isi dan fungsi dari masing-masing menu yang terdapat dalam Aplikasi *Economic Digital Learning 5.0* ini diantaranya:

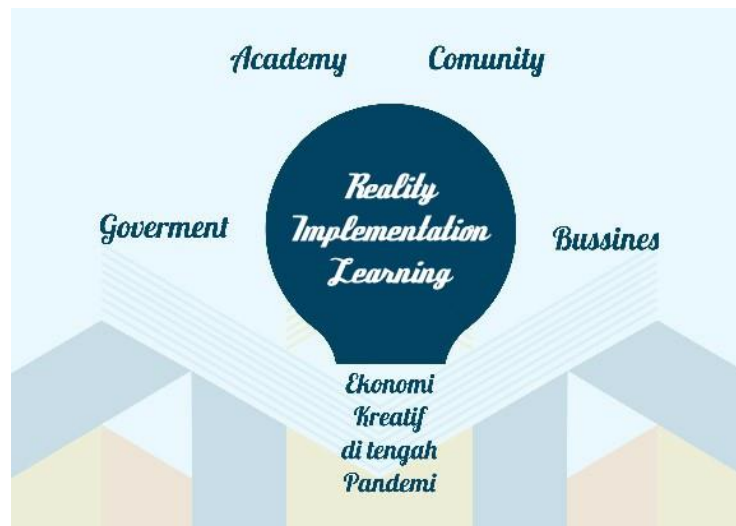


**Gambar 1.** *Aplikasi Economic Digital Learning 5.0*

- a. Menu *Material*, pada menu *Material* berisikan materi sebagai konten edukasi berupa teks dan gambar sesuai dengan rencana program pembelajaran ekonomi berlandaskan *Reality Implementation Learning* ditambah dengan strategi dan konsep pengelolaan ekonomi kreatif di tengah pandemi berdasarkan potensi yang dimiliki daerah. Pada menu ini bertujuan sebagai sarana edukasi mahasiswa khususnya pada bidang keirausahaan sehingga dapat menjadi acuan dalam menyusun rancangan kegiatan ekonomi kreatif yang akan di jalankan guna meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar.
- b. Menu *Discussion*, pada menu *Discussion* berisikan konten pembelajaran berupa diskusi dengan dosen pembimbing secara terintegrasi dan sistematis terkait dengan proyek pengembangan ekonomi kreatif yang akan dijalankan di daerah masing-masing. Menu *Discussion* ini berfungsi mempermudah komunikasi antara mahasiswa dan tenaga didik dalam rangka monitoring pengembangan program ekonomi kreatif yang telah disusun dan akan dijalankan bersama masyarakat sekitar.
- c. Menu *Creative Economic Plan*, adalah menu yang berisikan kolom sebagai tempat untuk mengunggah file proposal perencanaan ekonomi kreatif yang telah dibuat oleh mahasiswa yang selanjutnya akan di pertimbangkan dan di diskusikan lebih lanjut dengan mahasiswa terkait pengembangan, strategi dan pendanaan kegiatan ekonomi kreatif tersebut. Setelah melalui proses diskusi dan persetujuan, proposal proposal perencanaan ekonomi kreatif akan menerima pendanaan dari pihak swasta dalam mendukung ekonomi daerah.
- d. Menu *Report Creative Economy*, pada menu *Report Creative Economy* berisikan laporan terkait perkembangan kegiatan ekonomi kreatif yang telah di setujui dan di jalankan bersama masyarakat sekitar dengan dukungan oleh berbagai pihak seperti perguruan tinggi, pihak swasta, maupun pemerintah setempat. Dalam hal ini mahasiswa harus memberikan laporan data terkait perkembangan progam berupa foto dan deskripsi kegiatan setiap hari, serta laporan keuangan setiap bulan sebagai upaya *controlling* perkembangan kegiatan ekonomi kreatif.

- e. Menu *Report Program*, pada menu *Report Program* berisikan kolom kritik dan saran terkait program *Economic Digital Learning 5.0* sebagai evaluasi dan pengembangan program pembelajaran ekonomi berlandaskan *Reality Implementation Learning* ini.

## B. Konsep *Quadhelix Economic Digital Learning 5.0*



**Gambar 2.** Konsep *Quadhelix Economic Digital Learning 5.0*

Pada gambar 2, dapat dijelaskan, bahwa terdapat 4 pihak yang terlibat dalam *Economic Digital Learning 5.0*, dalam hal ini menggunakan konsep *quadhelix*. *Quadhelix* adalah kolaborasi antar lini guna mengimplementasikan *Economic Digital Learning 5.0* dalam proses pembelajaran diantaranya *academy*, *community*, *government* dan *bussines*. *Academy* dalam hal ini perguruan tinggi adalah salah satu unsur dari pihak yang bertugas untuk melakukan riset dan kajian terkait dengan pengembangan materi dan konten pembelajaran dalam dalam *Economic Digital Learning 5.0*. *Community*, masyarakat akan menjadi objek dan subjek dalam menciptakan ekonomi kreatif pada program *Economic Digital Learning 5.0* ini. *Government* atau pemerintah merupakan tim ahli yang akan memberikan penyuluhan atau sosialisasi terkait pengembangan, pengawasan, pendanaan, serta kebijakan yang mendukung program pembelajaran ekonomi berlandaskan *Reality Implementation Learning* ini. *Bussines* adalah pihak swasta yang bertugas memberikan dukungan berupa materi dan non materi, melakukan pendampingan dalam menciptakan ekonomi kreatif masyarakat di daerah masing-masing pada masa tengah pandemi.

### C. Strategi Implementasi *Economic Digital Learning 5.0*

Dalam rangka penerapan pembelajaran ekonomi melalui *Economic Digital Learning 5.0* perlu disusun beberapa tahapan teknis untuk mengimplementasikan pembelajaran ekonomi melalui *Economic Digital Learning 5.0*. Berikut merupakan tahapan teknis pelaksanaan program:

1. Tahap Perencanaan (*planning*), tahap yang dilakukan pertama kali, diantaranya adalah studi pendahuluan atau *reconnaissance study*, mengumpulkan data, ketersediaan, kesiapan atau kesanggupan antar pihak, konsep pengembangan pembelajaran ekonomi, strategi dan perancangan konten materi dan pembuatan aplikasi *Economic Digital Learning 5.0*.
2. Tahap Pelaksanaan (*action*), tahap pelaksanaan adalah tahap eksekusi lapangan, dimana mengimplementasikan konsep yang telah dibuat pada tahap perencanaan.
3. Tahap Monitoring dan Evaluasi, tahap ini dilaksanakan dengan melakukan monitoring dan evaluasi mulai tahap awal hingga akhir. Pelaku monitoring adalah dinas terkait, perguruan tinggi, mahasiswa dan masyarakat sekitar.

### Kesimpulan

Pandemi *Covid-19* menyebabkan permasalahan dalam berbagai sektor salah satunya adalah sektor ekonomi. Mahasiswa sebagai insan akademik mempunyai peran dan kontribusi melalui pengembangan potensi lokal yang dimiliki oleh masing-masing daerah guna menciptakan ekonomi kreatif sebagai solusi atas permasalahan ekonomi di tengah pandemi. Maka dari itu perlu adanya pengembangan dan strategi edukasi ekonomi kewirausahaan yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam pengembangan ekonomi masyarakat secara berkelanjutan yakni melalui *Economic Digital Learning 5.0* adalah salah pengembangan edukasi ekonomi bagi mahasiswa berlandaskan *Reality Implementation Learning* yang bertujuan mendukung adanya ekonomi kreatif di tengah pandemi bagi masyarakat yang di inisiasi oleh mahasiswa. Penulis sangat yakin dan optimis apabila gagasan ini diimplementasikan dengan kerjasama yang baik antar pihak maka dapat mendukung peran mahasiswa dalam mengatasi permasalahan ekonomi masyarakat pada masa pandemi melalui pengembangan edukasi ekonomi berlandaskan *reality implementation learning*.

## DAFTAR PUSTAKA

- BBC News Indonesia. 2020. Virus Corona: Peta dan infografis terkait pasien terinfeksi, meninggal dan sembuh di Indonesia dan dunia. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-51850113>. Diakses pada tanggal 1 September 2021.
- Kompas. 2020. Kasus Covid-19 di Indonesia Tersebar di 8 Provinsi. <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/14/17240961/kasus-covid-19-di-indonesia-tersebar-di-8-provinsi>. Diakses pada tanggal 1 September 2021..
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2020. Persebaran Covid-19 di Indonesia.
- Surat Edaran No. 4 Tahun 2020. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang kebijakan pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease (Covid-19)*.
- Willis, J. 2007. *The Neuroscience of Joyful Education*. Educational Leadership (ASCD) in North Beauregard St. Alexandria Volume 64 No 1. <http://www.ascd.org/publications/educationalleadership/summer07/vol64/nm09/theneuroscience-ofjoyfuleducation.aspx>. Diakses pada tanggal 1 September 2021.
- Suciati. 2018. Pengembangan Kreativitas Inovatif melalui Pembelajaran Digital. Universitas Terbuka. Penulis Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh 2018.



## LAMPIRAN

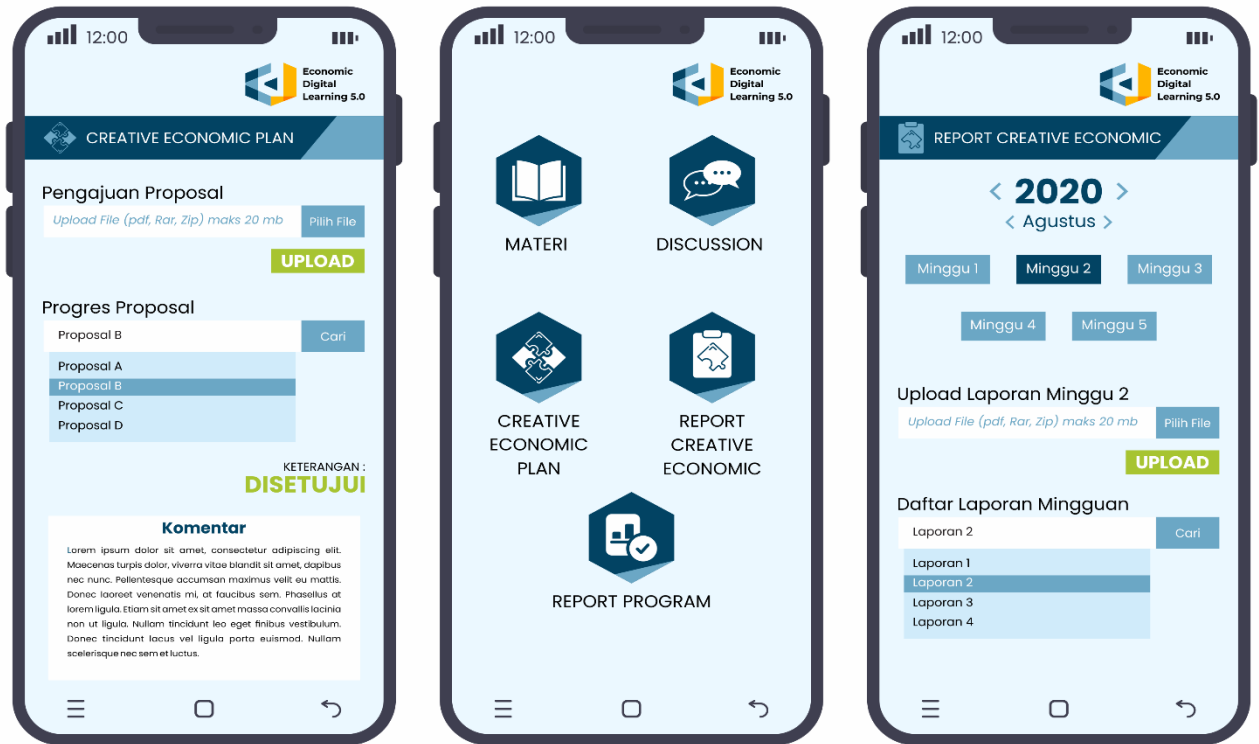
### FITUR APLIKASI *ECONOMIC DIGITAL LEARNING 5.0*



Gambar 3. Tampilan awal aplikasi

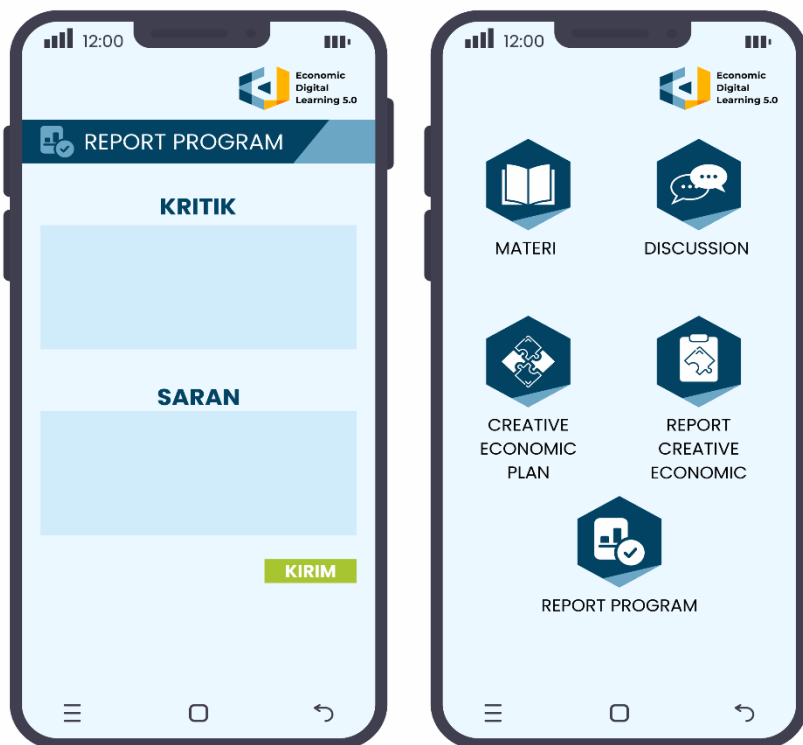


Gambar 4. Tampilan menu *Material* dan *Discussion*



**Gambar 5. Tampilan menu *Creative Economic Plan* dan *Report Creative***

*Economic*



**Gambar 6. Tampilan menu *Report Program***