

# **Belajar Bareng : Inovasi Strategi Revitalisasi Ekonomi Kreatif Menggunakan Metode *Technology-Based Learning* (TBL) di Era Teknologi**

Penulis : Utari W Ardhana

*“ Hubungan yang erat antara teknologi dan ekonomi adalah kunci untuk  
menciptakan Masyarakat yang lebih Makmur” – John F. Kennedy*

## **Pendahuluan**

John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money* pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997, Howkins menjelaskan ekonomi kreatif sebagai "kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan<sup>1</sup>

Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia (2009), Ekonomi kreatif didefinisikan sebagai wujud dari upaya mencari pembangunan yang berkelanjutan melalui kreatifitas, yang mana pembangunan berkelanjutan adalah suatu iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan<sup>2</sup>

Melihat beberapa waktu lalu terdapat berita terkait dengan Tiktokshop yang mempengaruhi pendapatan ekonomi di Tanah Abang, sehingga Menteri perdagangan harus meminta Tiktok untuk menghapuskan Tiktokshop karena berdampak terhadap ekonomi kreatif di Tanah Abang tersebut. Tidak lama setelah Tiktokshop ditiadakan, warga lalu meminta untuk e-commerce di Indonesia juga turut untuk dihapuskan. Lalu siapa kah yang bersalah di sini ? Apakah perkembangan teknologi ? atau Masyarakat yang memang masih enggan untuk

---

<sup>1</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi\\_kreatif](https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi_kreatif)

<sup>2</sup> Reniati, Kreatifitas Organ (Reniati, 2013)isasi & Inovasi Bisnis (Bandung: Alfabeta, 2013), 2

belajar teknologi dalam peningkatan ekonomi kreatif di Indonesia ? Oleh karena itu, kita membutuhkan revitalisasi ekonomi kreatif di Indonesia terutama Nusantara sebagai Ibu Kota Negara (IKN)

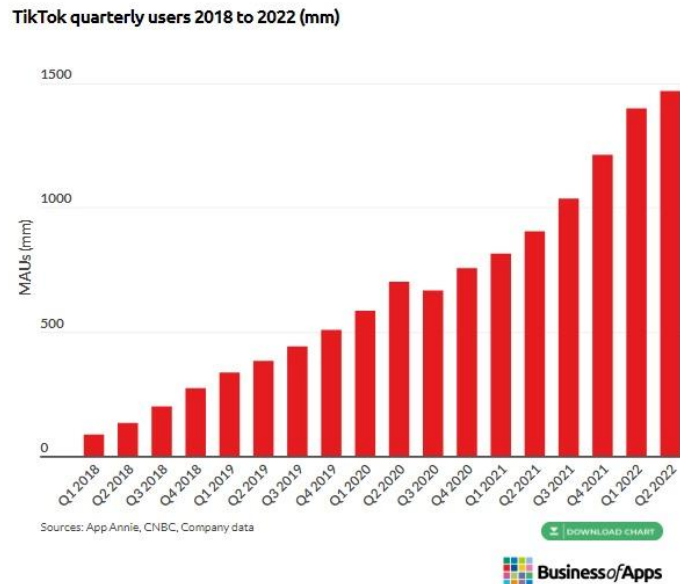
Revitalisasi adalah usaha untuk mem “vital” kan atau menghidupkan kembali sesuatu yang eksistensinya masih berarti, kemudian eksistensi tersebut perlu dijaga dan dikembangkan<sup>3</sup> Dengan adanya revitalisasi ini tentunya akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia yang sempat tergeserkan karena pertumbuhan teknologi yang pesat di Indonesia. Mengapa ekonomi kreatif di Indonesia sempat tergeser dengan e-commerce terlebih Tiktokshop?

Secara spesifik di Indonesia, TikTok Shop mengantongi GMV US\$ 2,5 miliar dalam periode 3 bulan di Q1 2023, menurut data Cube Asia. Sebagai perbandingan GMV Shopee memang masih jauh di atas TikTok Shop. Melihat beberapa pernyataan dari para penjual yang menjualkan barang mereka di Tiktokshop, omset yang mereka dapatkan mencapai miliaran rupiah. Angka pendapatan yang cukup tinggi ini mampu mengalihkan perhatian banyak orang dan akhirnya timbul ketimpangan antara penjual *offline* di berbagai tempat.

Melihat tingginya *traffic* pendapatan pada Tiktokshop dan juga ongkos kirim yang dinilai sangat murah dari e-commerce lainnya, semakin mempengaruhi pengguna tiktok mulai dari penjual hingga *afilliator*. Pengguna menganggap jika menggunakan Tiktokshop akan semakin mendapat keuntungan dan juga lebih menghemat. Terbukti pada Gambar 1, yang merupakan hasil analisis dengan visualisasi grafik terkait dengan pengguna tiktok yang terus meningkat.

---

<sup>3</sup> (Wikipedia, 2020)



**Gambar 1. Traffic Pengguna Tiktok 2019-2022**  
Source : kemazan.com

Fenomena ini pun menjadi perhatian publik, ada yang menilai ini sebagai salah satu bentuk penolakan Masyarakat Indonesia terhadap perkembangan teknologi yang sebenarnya berdampak bagi ekonomi Indonesia, ada juga yang menganggap jika fenomena ini harusnya dijadikan sebuah evaluasi bagi pemerintah Indonesia. Lalu, sebenarnya bagaimana jalan tengah dalam penyelesaian masalah ini ?

## Pembahasan

Sebagai mahasiswa di bidang Teknologi, yang berkecukupan dengan teknologi dan mempelajari pengaruh teknologi bagi segala aspek, bisa dibilang teknologi sangat membantu kita dalam berbagai permasalahan. Melihat banyaknya kasus di Indonesia yang terkesan menolak perkembangan teknologi juga bukanlah sebuah kesalahan, kenapa ? Bagi Sebagian orang teknologi adalah sebuah kebutuhan, tapi bagi sebagiannya lagi teknologi merupakan sebuah mimpi buruk yang hanya datang sebagai ancaman. Kenapa seperti itu ? Karena masyarakat yang belum tau dan belum bisa berdampingan dengan teknologi. Oleh karena itu, penulis berupaya membantu masyarakat untuk mengenal teknologi guna meningkatkan strategi revitalisasi ekonomi kreatif di Indonesia khususnya Nusantara sebagai Ibu Kota Negara (IKN)

## Belajar Bareng

Belajar Bareng adalah sebuah program yang dicanangkan oleh penulis untuk mengajak masyarakat berkembang dan belajar bersama-sama terhadap teknologi. Penulis ingin membuat masyarakat merubah pola pikir yang tadinya menganggap teknologi adalah sebuah ancaman, berbalik menjadi sebuah sahabat dan peluang untuk peningkatan ekonomi. Berikut adalah beberapa penunjang pada kegiatan Belajar Bareng

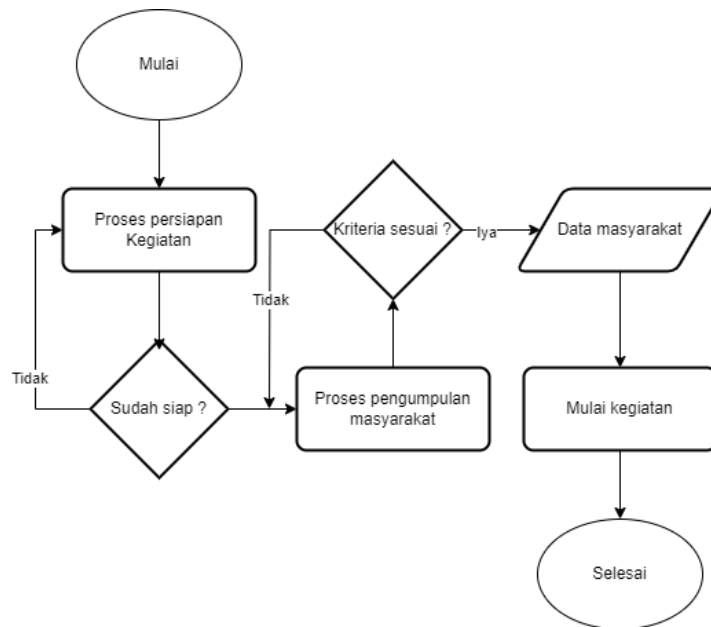
**Tabel.1 Detail Penunjang Kegiatan**

**Sumber : Olahan Penulis**

Kebutuhan	Penjelasan
Mentor	Seperti pada kelas, Belajar Bareng juga akan membutuhkan mentor untuk menjadi pengajar/instruktur pada kegiatan ini. Dengan adanya mentor, masyarakat akan semakin semangat untuk belajar teknologi dalam peningkatan ekonomi kreatif. Pada kegiatan ini juga diharapkan mentor merupakan seorang yang kompeten di bidangnya
Modul	Dengan adanya modul terkait dengan penjelasan bagaimana penggunaan media sosial/platform, apa saja yang harus dipelajari dan juga bagaimana memulai penggunaan teknologi akan sangat membantu masyarakat, terlebih bagi mereka yang memang sama sekali memahami teknologi. Dengan adanya modul yang mengandung instruksi akan sangat membantu masyarakat
Gawai	Gawai disini sebagai sarana dalam pembelajaran teknologi bagi masyarakat.

**Gambar 2. Flowchart Kegiatan Belajar Bareng**

**Sumber : Olahan Penulis**



Penjelasan *flowchart* :

1. Mulai : Persiapan akan di mulai
2. Proses persiapan kegiatan : kegiatan ini akan disiapkan sesuai dengan kebutuhannya akan seperti apa
3. Jika sudah siap maka akan masuk ke proses pengumpulan masyarakat, jika tidak maka akan kembali ke proses persiapan
4. Jika sudah pengumpulan masyarakat, maka akan mengumpulkan data masyarakat yang mengikuti kegiatan Belajar Bareng
5. Lalu, kegiatan akan dimulai
6. Dan selesai sesuai dengan target

Kegiatan Belajar Bareng ini juga merupakan rancangan dengan metode *Technology-Based Learning*

### **Technology-Based Learning**

Susanto menyatakan, bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan sarana atau media yang dipakai untuk kebutuhan transfer file, baik

berupa informasi maupun data. Selain itu, juga menjadi sebuah alat komunikasi secara searah atau dua arah.<sup>4</sup>

*Technology based learning* merupakan pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan teknologi elektronik seperti komputer, ponsel genggam, internet, dan lainnya. Tujuan metode pembelajaran ini adalah untuk pengembangan diri terhadap menggunakan teknolog yang terintegrasi dengan gawai masyarakat di era teknologi saat ini.

Metode Technology-Based Learning (TBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi, terutama perangkat dan platform digital, sebagai alat utama untuk menyampaikan, memfasilitasi dan meningkatkan pengalaman pembelajaran. Dalam metode TBL, teknologi digunakan sebagai sarana untuk mendukung berbagai aspek pembelajaran, termasuk penyediaan konten, interaksi, pemantauan dan penilaian.

Metode Technology-Based Learning (TBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi, terutama perangkat dan platform digital, sebagai alat utama untuk menyampaikan, memfasilitasi, dan meningkatkan pengalaman pembelajaran. Dalam metode TBL, teknologi digunakan sebagai sarana untuk mendukung berbagai aspek pembelajaran, termasuk penyediaan konten, interaksi siswa, pemantauan kemajuan, dan penilaian. Beberapa ciri khas metode Technology-Based Learning meliputi:'

1. Penggunaan Perangkat Digital: Metode ini mencakup penggunaan komputer, tablet, smartphone, perangkat lunak pembelajaran, platform daring, dan sumber daya digital lainnya sebagai alat untuk mengakses, mengolah, dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Konten Digital: Materi pembelajaran, termasuk teks, gambar, video, dan audio, disampaikan melalui format digital. Ini bisa berupa e-book, video pembelajaran, kursus daring, dan lainnya.
3. Interaktif dan Terkustomisasi: Metode TBL sering menawarkan elemen-elemen interaktif seperti kuis daring, forum diskusi, dan

---

<sup>4</sup> Susanto (2002)

simulasi. Selain itu, pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan atau minat individu siswa.

4. **Fleksibilitas Waktu dan Tempat:** Salah satu keunggulan utama TBL adalah bahwa siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel.
5. **Kolaborasi Daring:** Teknologi memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan sesama siswa, guru, atau instruktur dari berbagai lokasi geografis melalui berbagai alat komunikasi seperti video konferensi, forum daring, dan chat.
6. **Penilaian dan Pemantauan Kemajuan:** Metode ini sering memungkinkan pemantauan kemajuan siswa secara real-time dan penilaian otomatis, yang dapat membantu guru atau instruktur memberikan umpan balik yang lebih cepat.
7. **Data Analytics:** TBL dapat memanfaatkan analitik data untuk memahami bagaimana siswa belajar dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

## **Kesimpulan**

Melihat bagaimana Technology-Based Learning yang diterapkan pada program Belajar Bareng akan mampu meningkatkan revitalisasi ekonomi kreatif di Indonesia khususnya Nusantara sebagai Ibu Kota Negara (IKN) mendatang. Dengan program ini juga menjadi jalan tengah antara penutupan e-commerce dan permasalahan yang terjadi pada bidang ekonomi di Indonesia. Dengan pendekatan kepada teknologi bagi masyarakat akan meningkatkan profit bagi mereka dan juga Indonesia. Karena, dengan peningkatan ekonomi kreatif di Indonesia akan menekan angka resesi yang akan dialami Indonesia.

## Daftar Pustaka

- Azhariadi, & Desmaniar, I. (2019). PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK). *ROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Reniaty. (2013). Kreatifitas Organisasi & Inovasi Bisnis. In Reniaty. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, N., & Fitriani, N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology-Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *ABDIMAS*, 1.
- Wikipedia. (2020). *Wikipedia.org*. Retrieved from Ekonomi\_kreatif:  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi\\_kreatif](http://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi_kreatif)