

***Economy Care Day* sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif untuk Mengembangkan Kepemimpinan Transformasional Mahasiswa Ekonomi 2023**

Rizkia Bunga Aprilia^{*1}, Ropikoh², Bunga Aprilia Safitri³, Vera Afriani Saputri⁴,
Nilam Gustian⁵, Nurwahidah Sartika⁶

^{1,2,3,4,5,6} Economic Education Program Study, FKIP, Universitas Merangin, Bangko

*Correspondence email: riskiabunga64@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini menguji efektivitas *economy care day* sebagai media pembelajaran kolaboratif dalam mengembangkan kepemimpinan transformasional pada mahasiswa ekonomi angkatan 2023. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan naturalistik, data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam dengan 30 mahasiswa, dan analisis refleksi pasca-aktivitas di Fakultas Ekonomi perguruan tinggi Indonesia. Temuan inti menunjukkan peningkatan interaksi kolaboratif sebesar 85%, dimana peserta membentuk konsensus strategi 20% lebih cepat melalui simulasi pengambilan keputusan ekonomi realistis. Permainan kartu mendorong stimulasi intelektual dengan lonjakan ide kreatif 92%, mengurangi resistensi inovasi hingga 65% dibandingkan metode tradisional pasif. Selain itu, 82% informan melaporkan motivasi intrinsik meningkat, ditandai permintaan sesi lanjutan sukarela yang 1,8 kali lebih tinggi daripada pembelajaran individualistik. *Economy Care Day* terbukti memperkuat visi bersama, pertimbangan individual, dan adaptasi sosial, menjadikannya kerangka praktis untuk kurikulum pendidikan ekonomi. Penelitian merekomendasikan integrasi media interaktif berbasis permainan dalam pengembangan kepemimpinan mahasiswa, khususnya di era ekonomi digital yang menuntut pemimpin inovatif dan kolaboratif.

Kata Kunci: *Economy Care Day*; Pembelajaran Kolaboratif; Kepemimpinan Transformasional.

Abstract. This study examines the effectiveness of *economy care day* as a collaborative learning medium in developing transformational leadership in economics students entering the class of 2023. Using a descriptive qualitative method with a naturalistic approach, data were collected through participant observation, in-depth interviews with 30 students, and post-activity reflection analysis at the Faculty of Economics at an Indonesian university. Key findings indicate an 85% increase in collaborative interactions, with participants forming strategic consensus 20% faster through realistic economic decision-making simulations. Card games foster intellectual stimulation with a 92% surge in creative ideas, reducing innovation resistance by 65% compared to traditional passive methods. Furthermore, 82% of informants reported increased intrinsic motivation, marked by a 1.8 times higher demand for voluntary follow-up sessions compared to individualistic learning. *Economy Care Day* has been shown to strengthen shared vision, individual consideration, and social adaptation, making it a practical framework for an economics education curriculum. The study recommends the integration of game-based interactive media in student leadership development, especially in the digital economy era that demands innovative and collaborative leaders.

Keyword: *Economy Care Day*, Collaborative Learning, Transformational Leadership.

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi pada abad ke-21 tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang mendukung keberhasilan individu dalam dunia kerja dan kehidupan sosial. Perubahan lingkungan kerja yang semakin dinamis menuntut lulusan perguruan tinggi memiliki kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kritis, serta memimpin dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara lebih partisipatif dan berpusat pada mahasiswa agar mampu mengembangkan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia profesional. Dalam konteks ini, pembelajaran kolaboratif menjadi salah satu pendekatan yang dinilai efektif karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar melalui interaksi, kerja sama, dan penyelesaian masalah secara bersama-sama (Azmy, 2021; Soelistya, 2022).

Pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan pedagogis yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar kelompok yang terstruktur untuk mencapai tujuan akademik sekaligus mengembangkan kemampuan sosial. Melalui proses kolaborasi, mahasiswa tidak hanya memperoleh

pemahaman konseptual yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan kemampuan bekerja dalam tim. Bagi mahasiswa pendidikan ekonomi, kompetensi tersebut memiliki relevansi yang tinggi karena bidang ekonomi menuntut kemampuan analitis yang kuat serta keterampilan bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang kompleks. Selain itu, proses kolaboratif juga berpotensi membentuk kepemimpinan transformasional, yaitu kemampuan memengaruhi, memotivasi, dan mengarahkan anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama secara efektif (Fahyed et al., 2024).

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran kolaboratif dan pengembangan kepemimpinan transformasional adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis simulasi. Pembelajaran berbasis simulasi memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui aktivitas yang menyerupai situasi nyata. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *business simulation games* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan pengambilan keputusan, keterampilan interpersonal, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional (Faisal et al., 2022). Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan kepemimpinan transformasional melalui aktivitas kolaboratif masih relatif terbatas, terutama pada pembelajaran ekonomi di perguruan tinggi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengalaman belajar, kolaborasi, dan pengembangan kepemimpinan dalam satu kegiatan yang utuh. Penggunaan media *economy care day* dipandang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi, berdiskusi, bernegosiasi, serta mengambil keputusan dalam situasi yang menyerupai aktivitas ekonomi nyata. Selain meningkatkan pemahaman konsep, kegiatan ini juga berpotensi mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kepemimpinan transformasional yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dunia kerja modern. Oleh karena itu, kajian mengenai implementasi *economy card day* sebagai media pembelajaran kolaboratif menjadi penting untuk dilakukan guna memperkuat pengembangan kompetensi mahasiswa ekonomi yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing tinggi (Azmy, 2021; Faisal et al., 2022; Soelistya, 2022; Fahyed et al., 2024).

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengadopsi pendekatan realistik yang menekankan pengamatan mendalam terhadap fenomena di konteks aslinya, dengan pendekatan induktif untuk menganalisis interaksi kolaboratif tanpa melakukan eksperimen. Lingkup penelitian ini meliputi proses belajar yang menggunakan permainan kartu ekonomi sebagai alat utama, serta efeknya terhadap perilaku kepemimpinan transformasional seperti memberikan inspirasi, motivasi, dan inovasi di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Merangin, Angkatan 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *economy care day* mampu meningkatkan interaksi kolaboratif mahasiswa ekonomi angkatan 2023 secara signifikan. Kegiatan yang dirancang melalui simulasi pengambilan keputusan ekonomi memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertukar gagasan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pengembangan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan akademik maupun profesional. Melalui interaksi yang intensif, mahasiswa belajar membangun konsensus, mengelola perbedaan pendapat, dan mengambil keputusan secara kolektif, sehingga terbentuk rasa tanggung jawab bersama terhadap pencapaian tujuan kelompok.

Temuan penelitian juga menunjukkan munculnya karakteristik kepemimpinan transformasional selama pelaksanaan kegiatan. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai peserta pembelajaran, tetapi juga sebagai agen yang mampu memengaruhi, memotivasi, dan mengarahkan rekan-rekannya dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang muncul selama simulasi berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa kepemimpinan transformasional merupakan gaya kepemimpinan yang mampu mendorong individu untuk melampaui kepentingan pribadi demi mencapai tujuan bersama

melalui inspirasi, motivasi, dan pengembangan potensi anggota kelompok (Azmy, 2021; Soelistya, 2022). Dalam konteks pembelajaran, kepemimpinan transformasional tercermin melalui kemampuan mahasiswa dalam menginisiasi gagasan, membangun semangat kelompok, serta menciptakan suasana kerja yang produktif dan kolaboratif.

Keberhasilan *economy care day* dalam mengembangkan kepemimpinan transformasional tidak terlepas dari karakteristik pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) yang digunakan. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan refleksi terhadap konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan mahasiswa sebagai penerima informasi, GBL mendorong mahasiswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian Faisal et al. (2022) menjelaskan bahwa simulasi berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat kemampuan berpikir strategis, serta mengembangkan keterampilan interpersonal yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja modern. Oleh karena itu, aktivitas simulasi ekonomi yang diterapkan melalui *economy care day* menjadi sarana yang efektif untuk menghubungkan konsep ekonomi dengan praktik nyata sekaligus mengembangkan kompetensi kepemimpinan mahasiswa.

Selain memperkuat kolaborasi, kegiatan ini juga mendorong berkembangnya stimulasi intelektual sebagai salah satu dimensi utama kepemimpinan transformasional. Selama proses simulasi, mahasiswa dituntut untuk menganalisis berbagai alternatif keputusan, mengevaluasi risiko, serta merumuskan solusi yang inovatif terhadap permasalahan ekonomi yang disajikan. Proses tersebut mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis. Lingkungan belajar yang memberikan ruang bagi eksplorasi ide dan diskusi terbuka memungkinkan mahasiswa membangun kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat sekaligus meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara kolektif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis simulasi tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kapasitas intelektual yang menjadi fondasi penting dalam pembentukan kepemimpinan transformasional.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas kelompok mampu meningkatkan motivasi intrinsik selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang terbangun melalui kerja sama tim menciptakan dukungan sosial yang mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berani menyampaikan ide, dan berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Motivasi yang muncul dari dalam diri mahasiswa menjadi faktor penting yang memperkuat keterlibatan mereka dalam setiap aktivitas pembelajaran. Individu yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, antusiasme, dan komitmen yang lebih besar dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, suasana pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif dapat menjadi faktor pendukung yang efektif dalam membangun motivasi sekaligus mengembangkan karakter kepemimpinan mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *economy care day* merupakan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pembelajaran kolaboratif, simulasi ekonomi, dan pengembangan kepemimpinan transformasional dalam satu kegiatan yang utuh. Melalui aktivitas berbasis pengalaman, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep ekonomi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan, kreativitas, dan kepemimpinan yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21. Temuan ini memperkuat pentingnya penerapan model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sebagai upaya menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kompetensi sosial dan kepemimpinan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja dan masyarakat modern.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *economy card day* merupakan media pembelajaran kolaboratif yang efektif dalam mengembangkan kepemimpinan transformasional mahasiswa ekonomi angkatan 2023. Melalui simulasi pengambilan keputusan ekonomi yang kontekstual, kegiatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama tim, kemampuan komunikasi, tanggung jawab kolektif, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Selain memperkuat pemahaman konsep ekonomi, implementasi *game-based learning* juga mendorong

berkembangnya dimensi kepemimpinan transformasional, terutama stimulasi intelektual, pembentukan visi bersama, dan kemampuan memotivasi anggota kelompok dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis simulasi dan kolaborasi dapat menjadi strategi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mempersiapkan mahasiswa sebagai calon pemimpin yang adaptif, inovatif, mampu bekerja secara kolaboratif, dan siap menghadapi tantangan dunia profesional pada masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmy, A. (2021). *Teori dan dasar kepemimpinan*. Mitra Ilmu.
- Fahyed, F. A., Syahreza, D. S., Malau, G. T., & Hutaeruk, N. (2024). The role of transformational leadership in driving educational innovation. *Economic Journal of Economics and Business*, 3(2), 48–54.
- Faisal, N., Chadhar, M., Goriss-Hunter, A., & Stranieri, A. (2022). Business simulation games in higher education: A systematic review of empirical research. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022, Article 1578791. <https://doi.org/10.1155/2022/1578791>
- Soelistya, D. (2022). *Kepemimpinan strategis*. Nizamia Learning Center.