

## Peningkatan Hasil Belajar dan Capaian Tujuan Pembelajaran Mata Kuliah Ekonomi Digital melalui Penerapan Model Pembelajaran CORE

Riril Mardiana Firdaus

e-mail: ririlmardiana@unikama.ac.id

Roni Alim Ba'diya Kusufa

e-mail: roniabk@unikama.ac.id

Yuni Mariani Manik<sup>3\*</sup>

e-mail: yuni@unikama.ac.id\*

<sup>1</sup>(Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Kanjuruhan, Malang)

<sup>2</sup>(Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Kanjuruhan, Malang)

<sup>3</sup>(Program Studi Magister Manajemen, Direktorat Pascasarjana, Universitas Kanjuruhan, Malang)

**ABSTRAK:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain model pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) yang diimplementasikan pada kursus Ekonomi Digital. Kursus ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman mahasiswa tentang ekonomi digital, meliputi topik seperti disrupsi, revolusi industri, dan berbagai aspek transformasi digital di Indonesia, termasuk E-Commerce, model bisnis perdagangan elektronik, infrastruktur digital, teknologi terbaru seperti Internet, big data, mata uang digital, dan implementasi e-Environment. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan dari desain instruksional ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran CORE berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa learning outcome yang ditetapkan telah tercapai berkat peningkatan hasil belajar mahasiswa. Terjadi perubahan dalam learning outcome yang terlihat dari perubahan perilaku mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

**Kata kunci:** CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending), Digital Ekonomi

**ABSTRACT:** The aim of this research is to develop a design for the CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) learning model which is implemented in the Digital Economy course. This course is designed to develop students' understanding of the digital economy, covering topics such as disruption, industrial revolution, and various aspects of digital transformation in Indonesia, including E-Commerce, electronic commerce business models, digital infrastructure, the latest technologies such as the Internet, big data, currency digital, and e-Environment implementation. This research is a type of research and development which aims to create certain products and evaluate their effectiveness. This research adopts the development model of ADDIE instructional design which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The research results show that the CORE learning model is successful in improving student learning outcomes. Apart from that, the results of this research also show that the specified learning outcomes have been achieved thanks to increased student learning outcomes. There has been a change in learning outcomes which can be seen from changes in student behavior in following the learning process in accordance with the predetermined design.

**Keywords:** CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending), Digital Economy

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Perguruan tinggi menjadi salah satu penyumbang jumlah pengangguran di Indonesia karena adanya ketidaksesuaian antara lowongan pekerjaan yang ada dengan skill atau kemampuan dari para lulusan perguruan tinggi. Inilah yang menjadi dasar pemikiran menteri pendidikan Nadiem Makarim yang menyatakan harus adanya kemerdekaan dalam belajar. Merdeka dalam belajar dapat diartikan seharusnya mahasiswa bisa mendapatkan lebih dari satu kompetensi selama mereka duduk di bangku kuliah (Indriani, 2019). Untuk menjawab tantangan tersebut Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Kanjuruhan Malang (Unikama) telah mengambil kebijakan yaitu dengan membekali mahasiswa kompetensi menjadi seorang wirausaha sehingga mata kuliah Digital Ekonomi dijadikan sebagai mata kuliah wajib di Prodi.

Membekali mahasiswa dengan pembelajaran Digital Ekonomi di Unikama dipandang sebagai sebuah kebijakan yang tepat untuk menjembatani masalah pengangguran dan masalah bagaimana mencetak pengusaha terdidik pada era ekonomi digital. Mata kuliah Digital Ekonomi dilaksanakan dalam dua metode yaitu tatap muka dan praktek. Mata kuliah Digital Ekonomi mewajibkan mahasiswanya tidak hanya *how to know* tetapi juga harus *how to do* dan *how to be*. Dengan ciri khas yang berbeda dari mata kuliah yang lain maka diperlukan juga adanya penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah ini (Lestari, 2012). Mata kuliah ekonomi digital, yang merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial, seharusnya difokuskan pada pengembangan potensi mahasiswa secara optimal melalui penyediaan peluang belajar yang luas. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta keterampilan sosial dalam lingkungan mereka. Penggunaan berbagai model pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang berbeda-beda, namun tujuan utama setiap kegiatan pembelajaran adalah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dosen, dalam peran sebagai fasilitator, memiliki tugas untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif yang dapat merangsang kreativitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan memilih dan menetapkan model pembelajaran yang sesuai selama proses pembelajaran. Berdasarkan pra survei yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa pendidikan ekonomi, peneliti mendapatkan gambaran tentang hasil belajar menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Dari hasil observasi, terlihat bahwa secara umum hasil belajar ekonomi digital masih belum memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai ujian tengah semester yang masih di bawah standar kelulusan, yang diambil dari hasil belajar mata kuliah ekonomi digital.

Menurut Sudjana (2012), kesuksesan proses pembelajaran dapat diukur melalui efisiensi, efektivitas, relevansi, dan produktivitas dalam mencapai tujuan pengajaran. Rendahnya hasil belajar memerlukan solusi segera. Salah satu pendekatan yang dapat diadopsi untuk mengaktifkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending).

Penggunaan model pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) yang didukung oleh multimedia interaktif dianggap efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pemanfaatan multimedia sangat berguna untuk menarik minat dan perhatian peserta didik, membantu mereka lebih fokus dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini membantu membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan.

Hasil belajar memiliki kaitan erat dengan proses belajar itu sendiri. Hal ini terjadi karena peserta didik dapat menilai kemampuan yang mereka miliki setelah mengalami serangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh individu setelah menjalani proses belajar, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik, sehingga kemampuan mereka meningkat dibandingkan sebelumnya.

Menurut Sani (2016), hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku yang diperoleh seseorang setelah mengalami proses belajar. Perubahan perilaku yang positif dapat dicapai melalui hasil belajar yang diinginkan jika proses pembelajaran fokus pada aspek afektif. Sementara itu, perolehan pengetahuan dan keterampilan adalah bagian dari hasil belajar dalam aspek kognitif dan psikomotor. Karwono dan Mularsih (2012) menyatakan bahwa ciri dari hasil belajar adalah perubahan; seseorang dikatakan telah belajar jika perilakunya menunjukkan perubahan, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mampu menjadi mampu, dan dari yang tidak terampil menjadi terampil.

Menurut Shoimin (2014), model pembelajaran CORE mencakup empat tahap, yaitu Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending. Pada tahap Connecting, peserta didik diarahkan untuk mengaitkan pengetahuan yang baru mereka pelajari dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Dalam tahap Organizing, peserta didik dibantu untuk menyusun pengetahuan tersebut secara sistematis. Pada tahap Reflecting, peserta didik diundang untuk merefleksikan dan menjelaskan kembali informasi yang telah mereka serap. Tahap terakhir, Extending, melibatkan peserta didik dalam proses memperluas dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Berdasarkan pendapat para ahli, model pembelajaran CORE, yang merupakan akronim dari Connecting, Organizing, Reflecting, Extending, dirancang untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam memperoleh informasi. Proses memperoleh informasi ini melibatkan menghubungkan informasi yang telah ada dengan informasi baru, menemukan solusi, mengungkapkan pendapat secara bebas, serta mengembangkan pengetahuan melalui interaksi sosial. Model ini juga bertujuan untuk mengasah kemampuan kerja sama baik antar individu maupun antar kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain model pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) yang diimplementasikan pada kursus Ekonomi Digital.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Model Pembelajaran CORE**

Model pembelajaran CORE yang merupakan pengembangan dari model pembelajaran problem based learning dan konstruktivisme bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah digital ekonomi. CORE yang berasal dari kata *connecting*, *organizing*, *reflecting* dan *extending*. Adapun Sintak pembelajarannya adalah *connection* yaitu menghubungkan antara konsep lama dengan konsep yang baru berkembang atau antar konsep, *Organization* yaitu mengorganisasikan ide sehingga diperoleh pemahaman materi yang dipelajari, *Reflecting* yaitu mengulang dan memikirkan kembali, kemudian didalami dan digali lebih lanjut, *Extending* yaitu pengembangan ide yang lebih luas serta menemukan sesuatu yang baru (Santi, 2013). Dengan melaksanakan seluruh sintaks ini diharapkan mahasiswa dapat berpikir lebih kritis dan mampu menghasilkan sebuah usaha yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan mereka sehingga mereka tidak hanya menjadi mahasiswa yang *job seekers* tetapi juga menjadi *job creator*. Menurut Sartika & Octafianti (2017) seorang pendidik harus menciptakan proses dan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan di dalam kelas serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan perlu diberlakukan sebuah metode pembelajaran yang baru. Selain itu Dwijayanti & Edwar (2018) menyatakan bahwa pendidik bukan satu-satunya sumber belajar untuk peserta didik (teacher center) akan tetapi keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan (student center).

Penerapan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik akan menumbuhkan kreativitas dan motivasi mahasiswa dalam belajar. Uno (2008) mengatakan bahwa motivasi belajar terdiri dari enam aspek yaitu keinginan dan dorongan dalam diri, kebutuhan belajar, adanya harapan, adanya penghargaan dalam pembelajaran, kegiatan belajar

yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu menurut Fahdini et al (2014) komponen yang paling penting dalam aktivitas pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang disusun guru. Oleh karena itu diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik maka motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat meningkat.

### **Digital Ekonomi**

Salah satu sektor yang dipercaya mampu menopang pertumbuhan ekonomi adalah ekonomi digital. Tapscott, seorang pakar ekonomi digital menjelaskan ekonomi digital sebagai sebuah sosiopolitik dan sistem ekonomi yang memiliki ciri sebagai sebuah ruang intelijen, meliputi informasi, berbagai akses instrumen informasi dan pemrosesan informasi, serta kapasitas komunikasi. Keberadaan ekonomi digital akan ditandai dengan semakin maraknya perkembangan bisnis atau transaksi perdagangan yang memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi, kolaborasi, dan kooperasi antarperusahaan ataupun individu. Digitalisasi membuat semua transaksi menjadi lebih mudah, prosesnya lebih cepat dan lebih praktis jika dibandingkan dengan transaksi konvensional.

Mata kuliah Digital Ekonomi bertujuan membentuk pola pikir mahasiswa tentang konsep ekonomi digital (disrupsi, revolusi industri, konsep digital), transformasi digital di Indonesia dari berbagai perspektif berikut perkembangannya di Indonesia (*E-Commerce* dan bisnis digital), bisnis model perdagangan elektronik, infrastruktur digital, *The New Technology (Internet, big data, digital currencies)* hingga penerapan *e-Environment*. Perkuliahan akan dilengkapi dengan dosen tamu/praktisi digital dan company visit. Dengan pengetahuan dan pemahaman mata kuliah Ekonomi Digital, mahasiswa diharapkan termotivasi untuk membangun ekosistem bisnis dengan memanfaatkan teknologi 4.0 menuju green computing.

Ekonomi digital adalah seluruh kegiatan ekonomi yang menggunakan bantuan internet dan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*. Ekonomi digital dapat membuat perubahan pada kegiatan ekonomi masyarakat serta bisnis, dari yang awalnya manual menjadi serba otomatis. Komponen ekonomi digital yang berhasil diidentifikasi pertama kalinya yaitu industri TIK, aktivitas *e-commerce*, distribusi digital barang dan jasa. Ekonomi digital juga memungkinkan perusahaan memotong aspek ritel dan mengirim barang sesuai dengan kebutuhan pelanggan langsung dari pabrik atau gudang supplier atau produsen. Hal ini memungkinkan biaya yang lebih rendah dan menghasilkan harga jual yang lebih murah.

Berkat ekonomi digital, peluang bisnis pun semakin melebar. Salah satunya dalam bidang perbankan. Para pelaku bisnis semakin gencar dalam membangun fintech, salah satunya seperti e-wallet. Dengan adanya dompet digital, transaksi non tunai menggunakan aplikasi semakin mudah dan lebih banyak digunakan oleh masyarakat.

Faktor Pendorong Perkembangan Ekonomi Digital, sebagai berikut:

Bonus demografi penduduk Indonesia.

Jumlah pengguna internet Indonesia.

Pesatnya perkembangan platform digital.

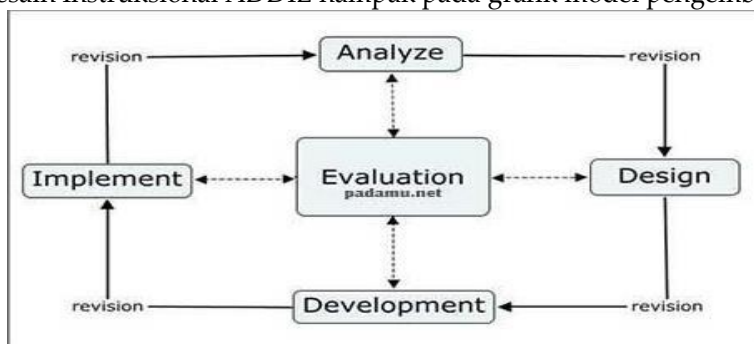
Adopsi teknologi ekosistem data center dan *cloud computing*.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Researce and Development*). Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kembali keefektifan produk yang dihasilkan (Cresswell, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain model pembelajaran CORE yang diaplikasikan pada mata kuliah ekonomi digital. Penelitian ini dilakukan di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang pada seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah ekonomi digital dengan sampel uji coba terbatas pada 2 kelas dengan total mahasiswa sejumlah 30 orang. Penelitian ini mengikuti model

pengembangan dari model desain instruksional *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, develop, implement dan evaluate* (Gall, 2003). Proses penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 6 bulan mulai dari tahap analisis hingga uji coba terbatas yaitu pada bulan Maret – Agustus 2023.

Model Desain Instruksional *ADDIE* nampak pada grafik model pengembangan berikut ini:



Sumber: Gall (2003)

Gambar 1. Grafik Model Pengembangan Model Desain Instruksional *ADDIE*

Desain pengembangan model pembelajaran *CORE* untuk mata kuliah ekonomi digital di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang diimplementasikan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Proses dimulai dengan tahap analisis, di mana kebutuhan mahasiswa dalam mata kuliah ekonomi digital dianalisis. Mengingat pergeseran kebutuhan di dunia kerja akibat era digital, penting untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik mahasiswa yang akan menjadi calon pencari kerja atau pencipta kerja.

Analisis lebih lanjut dilakukan pada kurikulum yang digunakan, menyesuaikan dengan peraturan terbaru dari Kemendikbud yang mengharuskan revisi kurikulum berdasarkan SNPT terbaru dan standar penilaian yang diperbarui. Ini menjadi dasar untuk merancang RPS terkini. Selain itu, analisis karakteristik mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan juga dilakukan, mengingat keberagaman latar belakang mereka, untuk mengembangkan model pembelajaran yang relevan dengan semua mahasiswa. Berikutnya, tahap desain memperhatikan integrasi literasi digital dalam kurikulum. Proses ini meliputi penyusunan RPS yang diikuti dengan SAP untuk setiap pertemuan yang mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran *CORE*. Materi ajar atau modul yang berjudul "Ekonomi Digital" juga disiapkan, lengkap dengan PPT dan media pembelajaran lainnya untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam tahap pengembangan, dilakukan pengujian oleh ahli materi dan dosen ekonomi digital serta uji coba program pembelajaran dan modul pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah ekonomi digital. Dari uji coba tersebut, data respon, reaksi, atau komentar dari mahasiswa dan dosen dikumpulkan untuk menyempurnakan program dan modul. Hasil pengujian digunakan untuk revisi agar program pembelajaran lebih sesuai dan memenuhi kebutuhan mahasiswa.

Implementasi program dan modul yang telah dikembangkan dilakukan pada kelas-kelas yang mengambil mata kuliah kewirausahaan. Selama implementasi, desain program dijalankan dan evaluasi awal dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik terkait implementasi.

Evaluasi internal diadakan dalam bentuk FGD untuk menilai kualitas program pembelajaran dan modul, sementara evaluasi eksternal/sumatif digunakan untuk mengukur kontribusi keseluruhan dari program di akhir sesi. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk revisi produk lebih lanjut. Jika terdapat kebutuhan yang belum terpenuhi, desain akan terus dikembangkan.

Data persentase yang diperoleh dari validasi ahli kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi skor kelayakan perangkat pembelajaran CORE

Persentase	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Berdasarkan kriteria pada skala di atas maka desain pengembangan model pembelajaran CORE dikatakan layak apabila mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  (Riduwan, 2015).

## PEMBAHASAN

Model pembelajaran CORE yang merupakan pengembangan dari model pembelajaran problem-based learning dan konstruktivisme bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah Digital ekonomi. CORE yang berasal dari kata connecting, organizing, reflecting dan extending. Adapun Sintak pembelajarannya adalah connection yaitu menghubungkan antara konsep lama dengan konsep yang baru berkembang atau antar konsep, Organization yaitu mengorganisasikan ide sehingga diperoleh pemahaman materi yang dipelajari, reflecting yaitu mengulang dan memikirkan kembali, kemudian didalami dan digali lebih lanjut, Extending yaitu pengembangan ide yang lebih luas serta menemukan sesuatu yang baru (Santi, 2013). Dengan melaksanakan seluruh sintaks ini diharapkan mahasiswa dapat berpikir lebih kritis dan mampu menghasilkan sebuah usaha yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan mereka sehingga mereka tidak hanya menjadi mahasiswa yang job seekers tetapi juga menjadi job creator. Menurut Sartika & Octafianti (2017) seorang pendidik harus menciptakan proses dan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan di dalam kelas serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan perlu diberlakukan sebuah metode pembelajaran yang baru. Selain itu Dwijayanti & Edwar (2018) menyatakan bahwa pendidik bukan satu-satunya sumber belajar untuk peserta didik (teacher center) akan tetapi keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan (student center).

Dari hasil penelitian terlihat bahwa model pembelajaran CORE dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa karena beberapa alasan berikut: *Connecting* (Menghubungkan): Tahap ini mengajak mahasiswa untuk menghubungkan pengetahuan atau pengalaman yang sudah mereka miliki dengan konsep baru yang akan dipelajari. Dengan cara ini, mahasiswa dapat membangun pemahaman baru berdasarkan pengetahuan yang sudah ada, membuat materi lebih relevan dan mudah dimengerti. Ini juga membantu mahasiswa untuk melihat relevansi materi dengan kehidupan nyata atau aplikasi praktis.

*Organizing* (Mengorganisasi): Pada tahap ini, mahasiswa diajak untuk mengorganisir dan mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Melalui diskusi kelas, kerja kelompok, atau pemetaan konsep, mahasiswa dapat lebih aktif dalam mengolah informasi, yang meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

*Reflecting* (Merefleksi): Refleksi adalah proses kritis di mana mahasiswa menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan tentang apa yang telah mereka pelajari. Merefleksi memungkinkan mahasiswa untuk mempertanyakan pemahaman mereka sendiri dan

mengidentifikasi area yang mungkin mereka tidak pahami sepenuhnya. Ini membantu memperdalam pemahaman dan mempromosikan pemikiran kritis.

*Extending* (Memperluas): Tahap terakhir ini mendorong mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka kembangkan ke dalam situasi baru atau dalam konteks yang lebih luas. Ini tidak hanya menunjukkan pemahaman konsep tetapi juga kemampuan untuk menggunakan pengetahuan tersebut secara praktis, yang merupakan indikator penting dari pembelajaran yang efektif.

Dengan menggabungkan keempat komponen ini, model pembelajaran *CORE* membantu mahasiswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, yang semua penting untuk keberhasilan akademis dan profesional. Selain itu, model ini mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur dan sistematis, yang dapat memudahkan pengajaran dalam berbagai konteks pendidikan.

Sejalan dengan Penelitian Wardika (2019), Beniasih et al (2019), dan Astiningsih (2018) yang menyatakan bahwa model *CORE* dapat meningkatkan hasil belajar maha siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa learning outcome yang ditargetkan diawal sudah bisa dipenuhi dengan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Menurut Purwanto (2018) learning outcomes adalah perubahan learning outcome itu sendiri, yang ditandai dengan perubahan tingkah laku mahasiswa mengikuti proses pembelajaran sesuai yang dengan desain pembelajarannya.

Selain hasil belajar model pembelajaran *CORE* juga dapat memberikan banyak perubahan positif bagi mahasiswa (Antika, 2020). Model pembelajaran *CORE* dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Chistella, 2020), keterampilan berpikir kritis (Wati, 2019), Yustyan (2000), kemampuan komunikasi (Setiawan, 2018), Deswita (2019) dan aktivitas belajar (Wardika, 2019).

## **KESIMPULAN**

Desain model pembelajaran *CORE* pada mata kuliah digital ekonomi menggunakan ADDIE yang meliputi *tahap (analysis), (design), (develop), (implement) dan (evaluate)*. Berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan bahwa model pembelajaran *CORE* sangat layak dan dapat digunakan. Hasil dari uji coba dikelas juga menunjukkan ada peningkatan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah digital ekonomi yang belajar menggunakan model pembelajaran *CORE*.

Banyaknya feedback positif dari penerapan model pembelajaran *CORE* ini maka diharapkan kedepannya penelitian ini bisa dikembangkan lebih lanjut dan dapat memberikan manfaat lebih bagi proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Andriani, D., Lubis, P. K. D., & Triono, M. A. A. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan Berbasis *High Order Thinking Skill (HOTS)*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 12 (1), 27-36.

Daryanto. (2014). Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.

- Dwijayanti, R., Marlana, N., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Ber- basis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 6(1), 46–51.
- Fatihasari, K. A., & Hakim, L. (2019). Pengembangan Buku Ajar Layanan Lembaga Keuangan Syariah Berbasis Scientific Approach dengan Integrasi Teknologi QR Code. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 3(2), 125–134. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v3n2.p125-134>
- Firmansyah, G. (2019). Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar *The Use of QR Code on Educational Domain : A Research and Development on Teaching Material*. 5, 265–278.
- Indriyani, S., & Hakim, L. (2019). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Sainifik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XII Semester II SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2), 310–314.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [ *Effectiveness of Using Kahoot ! to Improve Student Learning Outcomes* ]. 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Karwono, Mularsih, Heni. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers.
- Margana, & Widiantoro, A. (2017). *Developing English Textbooks Oriented to Higher Order Thinking Skills for Students of Vocational High Schools in Yogyakarta*. 8(1), 26– 38. <https://doi.org/10.17507/jltr.0801.04>
- Mulyasa, E. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Revisi. Jakarta: Bumi Aksara. Mustakim, S., Walanda, D., & Gonggo, S. (2013). Penggunaan *Qr Code* Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X SMA *Labschool* Untad. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), 215–221.
- Novianto, A., & Mustadi, A. (2013). *The Analysis of Integrative Thematic Content, Scientific Approach, and Authentic Assessment in Elementary School Textbooks*. 1–15.
- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi *QR Code Generator dan QR Code Reader* dari Data Berbentuk Image. 144–155.
- Permendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 103 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, P. H., Hidayah, N., & Martiana, A. (2013). Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS. 201–209.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional.



- Rafnis. (2019) Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran *Interaktif. E- Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol. 6. <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101336> .
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 57–72.
- Sartika, & Octafianti, M. (2017). Pemanfaatan Kahoot untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. 1(3), 373–385.
- Shohimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yoto. (2015). Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Bahan Ajar. 484–497.