



Peningkatan Edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM Dalam Rangka Mempersiapkan Gen-Z Memasuki Era Society 5.0 di SMAN 8 Manado

Gaby Dainty Julliet Roring^{1*}

¹Universitas Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia

*Corresponding author: gabydjroring@unima.ac.id

Info Artikel

Diterima 11-08-2025

Direvisi 30-09-2025

Revisi diterima 25-10-2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada peningkatan edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM dalam rangka mempersiapkan gen-z memasuki era *society* 5.0 di SMAN 8 Manado. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah masih rendahnya pemahaman terkait konsep ekonomi kreatif dan UMKM serta keterbatasan dalam mengaplikasikannya dalam konteks kewirausahaan berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan andragogik, melalui metode diskusi interaktif, pelatihan keterampilan, simulasi usaha, dan sosialisasi. Tahapan kegiatan meliputi observasi awal, *pre-test*, penyampaian materi, diskusi kelompok, praktik penyusunan ide bisnis, serta *post-test*. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan, keterampilan, serta perubahan *mindset* peserta, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan dalam merancang ide usaha kreatif dan memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi. kegiatan ini efektif dalam membekali siswa dengan kompetensi kewirausahaan yang relevan serta mendorong kesiapan mereka untuk berperan sebagai inovator dan pencipta lapangan kerja di era *society* 5.0.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif; Era Society 5.0; UMKM.

This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



How to cite: Roring, G. D. J. (2026). Peningkatan Edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM Dalam Rangka Mempersiapkan Gen-Z Memasuki Era Society 5.0 di SMAN 8 Manado. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 5(1), 166-175, doi: <https://doi.org/10.56855/income.v5i1.2031>

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

Konsep *society* 5.0 merupakan kelanjutan dari *society* 4.0 yang menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi digital dan otomatisasi dalam sektor industri dan manufaktur. Dalam *society* 5.0, teknologi digital diintegrasikan secara menyeluruh ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, sehingga tercipta kolaborasi antara manusia dan teknologi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial melalui penggabungan ruang fisik dan virtual (Rahmadani et al. 2024). Era *society* 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dengan dukungan teknologi cerdas seperti AI, *big data*, dan *Internet of Things*. Dalam konteks ini, Generasi Z, yang lahir dan tumbuh di era digital, memiliki potensi besar untuk beradaptasi, namun tetap membutuhkan penguatan kapasitas yang terarah. Tidak cukup hanya sebagai pengguna teknologi, Gen-Z dituntut menjadi *creator*, *innovator*, dan *problem solver*.

Generasi muda dituntut untuk siap menghadapi era *society* 5.0, suatu kondisi di mana sikap kreatif, produktif, dan inspiratif menjadi sangat penting. Gen-Z dipandang memiliki peran strategis dalam mendorong kesejahteraan masyarakat, termasuk dalam menekan tingkat pengangguran serta mengurangi kemiskinan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh Gen Z adalah dengan menumbuhkan semangat kewirausahaan melalui pengembangan ekonomi kreatif. Ekonomi Kreatif dan UMKM merupakan pilar pertumbuhan ekonomi yang berkontribusi terhadap pendapatan masyarakat dan penyerapan tenaga kerja yang bisa berdampak pada penurunan tingkat pengangguran dan kemiskinan sehingga bisa membawa dampak baik bagi perekonomian.

Ekonomi Kreatif adalah sebuah konsep ekonomi yang meningkatkan informasi dan kreativitas serta sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi terpenting (Rusmini dkk. 2022). Menurut Suwiryawati dkk (2022), generasi z yang kaya akan *soft skill*, pintar memanfaatkan peluang, kreatif dan memiliki integritas dalam menjalankan usahanya akan mampu menghasilkan produk yang berharga dan memiliki daya saing. Keberadaan industri kreatif akan menjadi ajang bagi generasi z di era *society* 5.0 dalam mengekspresikan diri dengan berbasis teknologi khususnya di lingkungan yang tertinggal akibat dari kesenjangan ekonomi.

Kegiatan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bidang usaha yang bisa berkembang dan merupakan wadah yang baik bagi penciptaan lapangan pekerjaan yang produktif. UMKM menjadi salah satu sektor yang penting dalam perbaikan perekonomian Indonesia, baik ditinjau dari segi jumlah usaha, penciptaan lapangan pekerjaan, maupun dari segi pertumbuhan ekonomi nasional yang diukur dengan Produk Domestik Bruto (PDB). UMKM menjadi pilar yang penting bagi perekonomian Indonesia (Ovilini & Sabattinie. 2022).

Transformasi ekonomi kreatif di Indonesia dari industri tradisional, seperti kerajinan tangan dan seni pertunjukan, menuju subsektor berbasis digital menunjukkan adanya pengaruh kuat dari perkembangan teknologi dan globalisasi (Syafitri & Nisa, 2024). Dalam hal ini, UMKM menjadi pilar utama dalam pengembangan ekonomi kreatif, terutama di tingkat lokal. Pada era *society* 5.0, UMKM dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi digital agar

tetap kompetitif. Generasi Z sebagai generasi digital *native* memiliki peran strategis dalam mendorong inovasi ekonomi kreatif melalui pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan literasi ekonomi kreatif dan kewirausahaan menjadi kunci dalam mempersiapkan Gen Z untuk mengembangkan UMKM yang inovatif dan berdaya saing.

Dalam era *society* 5.0, ekonomi kreatif dan UMKM tidak hanya berorientasi pada produk, tetapi juga pada nilai tambah berbasis ide dan teknologi. Untuk itu, dengan adanya kondisi sumber daya manusia yang belum memiliki pengetahuan khusus terkait ekonomi kreatif dan UMKM serta belum memiliki keahlian dan/atau keterampilan yang kurang, maka sangat diperlukan peningkatan edukasi terkait Ekonomi Kreatif dan UMKM dalam rangka mempersiapkan Gen-Z menghadapi era *society* 5.0. Dengan edukasi yang tepat, Gen-Z dapat mengembangkan usaha berbasis konten digital, desain, kuliner inovatif, hingga bisnis berbasis platform. Oleh karena itu, edukasi ekonomi kreatif dan UMKM menjadi penting untuk membekali mereka dengan kemampuan mengolah ide menjadi nilai ekonomi.

Universitas Negeri Manado sebagai perguruan tinggi terpanggil untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi peningkatan edukasi di SMA/SMK/Madrasah yang ada di Sulawesi Utara, salah satunya di SMAN 8 Manado. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM, menggali potensi *skill* wirausaha yang dimiliki, memberikan motivasi untuk melakukan usaha, serta membentuk *mindset* untuk menciptakan lapangan kerja bukan hanya menjadi pencari kerja.

1.2 Solusi dan Target

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan sosialisasi guna peningkatan edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM dalam rangka mempersiapkan Gen-Z memasuki era *Society* 5.0. Target dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi di SMAN 8 Manado mendapatkan peningkatan pemahaman mengenai Ekonomi Kreatif dan UMKM serta bisa mempersiapkan diri memasuki era *society* 5.0.

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menerapkan metode andragogik, dimana hal ini sejalan dengan prinsip bahwa orang dewasa lebih mudah belajar jika materi berhubungan langsung dengan kehidupan mereka (Hutasuhut et al. 2023). Metode seperti diskusi, pelatihan keterampilan, simulasi atau *role play*, dan sosialisasi dilakukan pada siswa-siswi SMAN 8 Manado demi mencapai tujuan kegiatan ini. Dengan diterapkannya metode ini, kegiatan menjadi lebih efektif, partisipatif, dan kontekstual, dimana peserta menjadi aktif berkontribusi dan tidak hanya menjadi pendengar.

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat peningkatan edukasi ekonomi kreatif dan UMKM dalam rangka mempersiapkan Gen-Z memasuki era *Society* 5.0 dilakukan di SMAN 8 Manado Kelurahan Kairagi Dua, Kecamatan Mapanget, Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 21 Juli 2025 mulai pukul 10.00 WITA sampai dengan selesai.

2.2 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat peningkatan edukasi ekonomi kreatif dan UMKM dalam rangka mempersiapkan Gen-Z memasuki era *Society 5.0* adalah siswa-siswi di SMAN 8 Manado. Peserta yang hadir dalam kegiatan berjumlah kurang lebih 50 orang.

2.3 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Peningkatan Edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM dalam Rangka Mempersiapkan Gen Z Memasuki Era *Society 5.0*" dapat diukur melalui beberapa aspek, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Yang pertama dari aspek partisipasi dan antusiasme peserta, dimana terlihat dari jumlah kehadiran peserta yang berkisar 50 orang dan aktif dalam sesi tanya jawab. Kemudian dari aspek pengetahuan, keberhasilan ditandai dengan adanya peningkatan pemahaman peserta yang tercermin dari hasil *pre-test* dan *post-test*, di mana minimal 75% peserta mengalami peningkatan skor terkait pemahaman konsep ekonomi kreatif, UMKM, dan Society 5.0. Dari aspek keterampilan, keberhasilan terlihat dari sebagian besar peserta, minimal 75%, mampu menghasilkan ide bisnis kreatif serta menyusun model bisnis sederhana, dan sekurang-kurangnya 75% peserta mampu memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi usaha. Dari aspek Selain itu, peningkatan *soft skill* juga menjadi indikator penting, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, dan inisiatif, dengan tingkat partisipasi aktif peserta dalam kegiatan mencapai minimal 75%.

2.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara komprehensif melalui beberapa tahapan yang saling melengkapi, yaitu evaluasi awal, proses, dan akhir. Pada tahap awal, evaluasi melalui *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta terkait ekonomi kreatif, UMKM, dan konsep *society 5.0*. Selanjutnya, selama pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi proses melalui observasi langsung terhadap partisipasi, keaktifan, serta keterlibatan peserta dalam diskusi, praktik, dan kerja kelompok. Evaluasi juga dilakukan dalam hal mengukur perkembangan keterampilan peserta, termasuk kemampuan menyusun ide bisnis, pemanfaatan media digital, serta kerja sama tim. Pada tahap akhir, evaluasi dilakukan dengan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Peningkatan Edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM Dalam Rangka Mempersiapkan Gen-Z Memasuki Era *Society 5.0* di SMAN 8 Manado" yaitu peningkatan pemahaman Ekonomi Kreatif dan UMKM pada Siswa/i SMAN 8 Manado. Ini merupakan bagian dari bentuk nyata kontribusi sivitas akademika Universitas Negeri Manado dalam mendukung peningkatan pemahaman Ekonomi Kreatif dan UMKM di kalangan pelajar.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan observasi awal di lokasi kegiatan melalui wawancara, kemudian dari hasil wawancara tersebut ditemukan masalah yang kemudian menjadi inti dari kegiatan ini. Setelah itu, tim melaksanakan persiapan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMAN 8 Manado.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025).

Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Rangkaian kegiatan diawali dengan sesi pembukaan oleh tim pelaksana. Dalam tahap ini, tim memperkenalkan diri kepada seluruh peserta dan menjelaskan tujuan serta manfaat kegiatan yang dilaksanakan. Tujuan kegiatan dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa, sehingga sejak awal peserta dapat memposisikan diri secara aktif dalam seluruh proses kegiatan yang dijalankan.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Gambar 2. Pelaksanaan *Pre-test*

Kemudian, dilakukan kegiatan *pre-test* kepada peserta. *Pre-test* diberikan dalam bentuk kuesioner *Google Form* yang telah disiapkan. Tujuannya untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa mengenai ekonomi kreatif, UMKM, dan *society* 5.0. Hasil dari *pre-test* ini menjadi dasar untuk melihat perkembangan pemahaman siswa setelah pelaksanaan pelatihan dan juga membantu tim untuk mengetahui materi mana yang perlu ditekankan dalam sesi pelatihan selanjutnya.

Setelah pembukaan dan pelaksanaan *pre-test*, peserta diberikan materi tentang Ekonomi Kreatif, UMKM, dan *society* 5.0 yang disampaikan dalam bentuk ceramah interaktif, dengan menggunakan media presentasi berupa PPT yang ditayangkan melalui LCD Proyektor dan laptop. Materi yang diberikan meliputi: konsep ekonomi kreatif dan UMKM, gambaran kontribusi UMKM terhadap perekonomian, tingkat pengangguran terkini, perkembangan era *society* 1.0 hingga 5.0, serta memberikan motivasi kepada peserta untuk berwirausaha dan bersiap untuk menghadapi era *Society* 5.0.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Gambar 3. Pemberian Materi dan Motivasi oleh Pemateri

Hal yang dilakukan setelah mendapatkan materi yaitu peserta diberikan kesempatan untuk bersama-sama dengan pemateri mendiskusikan permasalahan yang relevan yang berkaitan dengan ekonomi kreatif dan UMKM. Peserta mengajukan pertanyaan masing-masing berdasarkan tingkat pemahaman dan rasa keingintahuan mereka terkait topik yang dibahas lalu pemateri menjawab hal-hal yang ditanyakan oleh peserta.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025).

Gambar 4. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

Kemudian peserta dibagikan ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan serta membuat rencana usaha UMKM apa yang akan dilakukan yang termasuk dalam bidang ekonomi kreatif, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya. Langkah ini dilaksanakan untuk memancing rasa berwirausaha peserta, meningkatkan kreatifitas dalam berusaha, melatih kerja sama, serta simulasi dalam menjalankan usaha.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Gambar 5. Diskusi di kelompok kecil untuk simulasi rencana usaha

Langkah terakhir yang dilaksanakan yaitu peserta mengikuti *post-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau peningkatan pemahaman tentang Ekonomi Kreatif, UMKM,

dan *society* 5.0 setelah mengikuti kegiatan. Kegiatan ini juga dilakukan guna sebagai bahan evaluasi dan untuk mengukur keberhasilan kegiatan serta tercapainya tujuan kegiatan ini.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025).

Gambar 6. Pelaksanaan *Post-test*

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa para siswa dan siswi SMAN 8 Manado telah mengalami peningkatan pengetahuan mengenai ekonomi kreatif, UMKM, dan *society* 5.0 yang juga dibuktikan dengan hasil *post-test*. Melalui kegiatan ini, para siswa tidak hanya diperkenalkan pada konsep ekonomi kreatif dan UMKM, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Para siswa dan siswi pun menjadi lebih paham mengenai gambaran kontribusi ekonomi kreatif dan UMKM terhadap perekonomian, tingkat pengangguran terkini, dan perkembangan era *society* 1.0 hingga 5.0. Perubahan mindset pun terjadi pada siswa dan siswi SMAN 8 Manado dimana saat ini menciptakan lapangan kerja akan lebih bermanfaat dan berdampak besar daripada menjadi pencari kerja.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Peningkatan Edukasi Ekonomi Kreatif dan UMKM Dalam Rangka Mempersiapkan Gen-Z Memasuki Era *Society* 5.0 di SMAN 8 Manado" telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peserta siswa-siswi SMAN 8 Manado. Kegiatan ini berfungsi sebagai wadah bagi siswa-siswi untuk menerapkan ilmu pengetahuan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus menumbuhkan jiwa wirausaha dan semangat kemandirian ekonomi sejak dini. Dengan keterlibatan aktif siswa-siswi dalam kegiatan ini, diharapkan mereka mampu melihat potensi ekonomi lokal di sekitar mereka dan mengubahnya menjadi peluang usaha yang berkelanjutan, terlebih dalam memasuki era *society* 5.0.

Referensi

- Handini, F. D., & Siregar, A. G. (2023). Penggunaan Metode Read Aloud untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi melalui Bacaan. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 2(3), 208–213. <https://doi.org/10.56855/income.v2i3.661>
- Hutasuhut, F. H., Ahmad, Hardika, Bustami, L., Nasution, Z., Redjeki, E., Supriyono, & Novianti, R. (2023). Application of Andragogy in Community Empowerment to Fulfill the Educational Needs of Children with Disabilities Through a Field School Approach. *Kolokium Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 11(3), 922-929. 10.24036/kolokium.v11i3.749
- Ovilini, D., & Kartini, P. (2024). Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Berbasis Ekonomi Kreatif di Kabupaten Kapuas Hulu. *Co-Value: Jurnal Ekonomi, Koperasi & Kewirausahaan*, 15(2).
- Rahmadani, K., Rifaldi, U. A., Athoullah, Wiyono, Umam, H., Nafrijal. (2024). Revolusi Pendidikan Indonesia di Era 5.0. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 18(1), 65-71. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v18i1.886>
- Rusmini, M.E., Masfiah, A. L., Rohman, M. T., Amanda, P. A., Zahro, S. F. (2022). Peluang Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Society 5.0 bagi Generasi Milenial. *Risalah Iqtisadiyah: Journal of Sharia Economics*, 1(1), 26-34.
- Said, Muhdar, F., Vina Sari, W., Nyala, A., & Kamal, N. (2024). Sosialisasi Efisiensi Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.56855/income.v3i1.857>
- Suwiryawati, N. K. D., Aprianingsih, N. K. D., Putri, N. L. G. D. E., Pradnyawati, S. O. (2022). Peran Generasi Z Dalam Pengembangan Industri Kreatif Sebagai Upaya Penanggulangan Kesenjangan Ekonomi Bali di Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 176-201.
- Syafitri, A. D. A., & Nisa, F. L. (2024). Perkembangan serta Peran Ekonomi Kreatif di Indonesia dari Masa ke Masa. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, vol. 2, No. 3. <https://doi.org/10.59024/jise.v2i3.810>.