

Journal of Education and Culture (JEaC)

Vol 3 No 2, Oktober Tahun 2023| EISSN: 2986-1012

EXPLORING THE CHARACTERISTICS OF STUDENTS IN THE
ERA OF SOCIETY 5.0: A STUDY ON THE IMPACT OF
TECHNOLOGY AND DIGITALIZATION AT BINA MANDIRI
UNIVERSITY GORONTALO

**MENELUSURI KARAKTERISTIK MAHASISWA DI ERA
MASYARAKAT 5.0: STUDI TENTANG DAMPAK TEKNOLOGI
DAN DIGITALISASI DI UNIVERSITAS BINA MANDIRI
GORONTALO**

**Frezy Paputungan., S.Pd., M.Pd
(1610068601)**

Prof. Dr. Arifin Tahir., M.Si (0026085605)

Zihan Usman (3120221010)

ABSTRACT

The general characteristics of students are stability in personality which begins to increase, due to reduced emotional turmoil. They tend to be determined and think carefully about what they are going to achieve, so that they have a realistic view of themselves and their environment.

This research took place at Bina Mandiri University, Gorontalo. The location of this research is located on Jl. Prof. Dr. Aloe Saboe No. 173, Wongkaditi Village, North City District, Gorontalo City, Gorontalo Province. On this campus, there are students with diverse cultural backgrounds. Apart from regular classes, the Bina Mandiri University Gorontalo campus also has employee (non-regular) classes. The characteristic of this campus is that it has unique and rarely found study programs.

This research is mixed methods research, which is a research approach that combines or associates qualitative and quantitative forms. Meanwhile, in qualitative research the steps/stages

are broadly divided into three parts, namely; 1) Preparation/pre-field stages, 2) Field work stages, and 3) Data analysis stages. Quantitatively using a Likert scale, this research will look at the characteristics of students in the era of society 5.0 in relation to the impact of technology and digitalization in the learning process in higher education.

The results of the research show that students at FSTIK have the characteristics of a 5.0 era society and have an impact of 80.48% on the use of technology and digitalization, students at FEB have an impact of 77.42% and students at FIPB have the characteristics of a 5.0 era society and then have an impact of 85.08% on the use of technology and digitalization in the lecture process.

Keywords: Student Characteristics, Technology, Digitalization, Era 5.0 Society

ABSTRAK

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejolak-gejolak yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya.

Penelitian ini mengambil lokasi di Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Lokasi penelitian ini terletak di Jl. Prof. Dr. Aloe Saboe No. 173, Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara, Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo. Di kampus ini, terdapat mahasiswa dengan latar belakang budaya yang beraneka ragam. Selain kelas reguler, kampus Universitas Bina Mandiri Gorontalo juga memiliki kelas karyawan (non reguler). Ciri khas dari kampus ini adalah mengenai kepemilikan program studi yang unik dan jarang ditemukan.

Penelitian ini merupakan penelitian metode campuran (*mixed methods*) merupakan pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif, adapun dalam penelitian kualitatif langkah-langkah/tahap-tahapan secara garis besar dibagi kedalam tiga bagian, yaitu; 1) Tahapan persiapan/pra-lapangan, 2) Tahapan pekerjaan lapangan, dan 3) Tahapan analisis data. Kuantitatif menggunakan skala likert, penelitian ini akan melihat karakteristik mahasiswa di era masyarakat 5.0 kaitannya dengan dampak teknologi dan digitalisasi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa pada FSTIK memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan berdampak 80,48 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi, mahasiswa pada FEB berdampak 77,42 % dan mahasiswa pada FIPB memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan kemudian berdampak 85,08 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi dalam proses perkuliahan.

Kata Kunci: Karakteristik Mahasiswa, Teknologi, Digitalisasi, Masyarakat Era 5.0

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam pasal 52 Undang-undang No. 32/2003 tentang Penyiaran, yang memaknai literasi media sebagai “kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan sikap kritis masyarakat”. Definisi ini lebih menekankan pada proses untuk mencapai kondisi literasi media. Setiap informasi yang didapat menjadi sebuah bahan ajar yang sadar tidak sadar menjadi sebuah latihan dalam mengkritisi sesuatu sehingga ketika menerima informasi lagi dan lagi, seseorang bisa lebih mampu dan kritis dalam memaknai informasi tersebut.

Pada perkembangan jaman saat ini, seluruh perguruan tinggi diwajibkan mengikuti dan kreatif untuk mengimbangi karakteristik peserta didik dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Di dalam masa menuju Society 5.0, teknologi dibidang informasi telah melakukan perkembangan secara massif dan pesat. Kebutuhan manusia dalam mendapatkan informasi tidak perlu membutuhkan waktu yang lama, mewajibkan kita untuk dapat menggunakan manfaat dari peran teknologi yang telah tersedia disaat ini. Didalam pemanfaatan teknologi dibidang informasi, serta komunikasi saat ini sudahlah menjadi satu Langkah atau cara yang efektif serta efisien untuk menyampaikan sebuah informasi (Susanto & Trisusilo, 2018).

Mengutip situs Online Learning BINUS University, Society 5.0 adalah konsep yang memungkinkan umat manusia menggunakan ilmu pengetahuan berbasis teknologi modern seperti AI dan robot untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah kehidupan manusia. Konsep Society 5.0 sejatinya tidak berbeda jauh dengan konsep sebelumnya, yakni Society 4.0. Perbedaannya terletak pada konteks yang menjadi fokus. Di mana Society 4.0 fokus pada konteks pengembangan teknologinya, sedangkan Society 5.0 lebih fokus pada konteks manusia. Komponen utama Society 5.0 adalah manusia yang dapat menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi. Perkembangan ini diharapkan dapat meminimalisir kesenjangan sosial dan masalah ekonomi. Saat ini, salah satu negara yang telah berhasil menerapkan Society 5.0 adalah Jepang. Segala kemajuan ini terdengar sedikit mengkhawatirkan karena tugas manusia bisa dengan mudah digantikan oleh teknologi mesin. Namun, Society 5.0 sebenarnya memberikan banyak manfaat positif bagi kehidupan manusia. Berkembangnya teknologi

mengubah peran manusia dalam banyak hal. Banyak pekerjaan memang telah mampu digantikan oleh mesin, tetapi hal tersebut juga dibarengi dengan makin berkembangnya kemampuan manusia dalam berbagai hal baru. Salah satunya dalam dunia marketing, di mana tren berkembang dari sekadar pemasaran biasa menuju era digital marketing, yakni pemasaran yang mengandalkan teknologi.

Mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo hidup dalam lingkungan masyarakat era society 5.0 yang diperkirakan lahir pada tahun 2010 – 2012, yakni antara generasi z dan alpha. Dalam rangka mengimbangi kebutuhan pembelajaran mahasiswa yang sesuai dengan perkembangan generasinya, maka dipandang perlu untuk melaksanakan studi tentang dampak teknologi dan digitalisasi yaitu dengan menelusuri karakteristik mahasiswa dalam masyarakat era society 5.0.

Berdasarkan kajian masalah di atas peneliti akan melakukan penelitian yang fokus pada studi tentang dampak teknologi dan digitalisasi dengan menelusuri karakteristik mahasiswa di masyarakat era society 5.0 di lingkungan kampus UBMG. Tujuan khusus yaitu melakukan penelitian dengan mengamati perkembangan dan pengenalan karakteristik mahasiswa Universitas Bina Mandiri Gorontalo yang termasuk kategori era society 5.0.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disusun beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik mahasiswa pada masyarakat era 5.0 di Universitas Bina Mandiri Gorontalo ?
2. Apa saja bentuk teknologi dalam pembelajaran yang digunakan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo ?
3. Bagaimana proses digitalisasi dalam pembelajaran pada mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui karakteristik mahasiswa pada era masyarakat 5.0 di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

2. Mengetahui bentuk teknologi dalam pembelajaran yang digunakan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.
3. Mengetahui proses digitalisasi dalam pembelajaran pada mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penyusunan laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Laporan penelitian ini disusun sebagai bukti pertanggungjawaban penelitian hibah internal di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.
2. Laporan ini disusun sebagai pendukung proses belajar mengajar (perkuliahan) dan membuka wawasan Dosen dan mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.
3. Membantu program pemerintah dimana dapat menunjang pelaksanaan pembangunandaerah di Provinsi Gorontalo khususnya dalam bidang pendidikan.

1.4. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum dari isi laporan yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Teori

Dalam bab ini diuraikan tentang teori-teori yang diambil dari beberapa literatur menyangkut karakteristik mahasiswa pada masyarakat era society 5.0, teknologi dan digitalisasi pembelajaran di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini memaparkan jenis data, teknik pengumpulan data serta metode analisis data dalam menyusun laporan penelitian mengenai karakteristik mahasiswa pada masyarakat era society 5.0, teknologi dan digitalisasi pembelajaran di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

Bab IV Pembahasan

Bab ini khusus menguraikan tentang hasil dan diskusi dalam penelitian ini terkait dengan karakteristik mahasiswa pada masyarakat era society 5.0, teknologi dan digitalisasi pembelajaran di Universitas Bina Mandiri Gorontalo..

Bab V Penutup

Bab ini mencakup simpulan dan saran mengenai penelitian tentang karakteristik mahasiswa pada masyarakat era society 5.0, teknologi dan digitalisasi pembelajaran di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perkembangan Karakteristik

Ada beberapa pihak yang beranggapan bahwa pendidikan karakter dan akhlak memiliki perbedaan. Moral yang bersumber dari tradisi adalah pengetahuan seseorang terhadap hal baik dan buruk yang ada dan melekat dalam diri seseorang. Istilah moral berasal dari Bahasa Latin *mores* dari suku kata *mos*, yang artinya adat istiadat, kelakuan tabiat, watak. Ada juga sebagian ulama yang mengatakan bahwa moral merupakan konsep yang berbeda. Karena moral merupakan prinsip baik buruk, sedangkan moralitas merupakan kualitas pertimbangan baik buruk. Pendidikan moral adalah moral pendidikan yang sama misinya dengan pendidikan akhlak. Moral pendidikan adalah nilai-nilai yang terkandung secara built in dalam setiap bahan ajar atau ilmu pengetahuan. Adapun akhlak (bahasa Arab), bentuk plural dari *khuluq* adalah sifat manusia yang terdidik. Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Adapun dalam desain induk Pendidikan Karakter, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga telah menjelaskan konfigurasi karakter dalam konteks proses psikososial dan sosial-kultural dalam empat kelompok besar, yaitu:

1. Olah Hati (*spiritual and emotional development*);
2. Olah Fikir (*intellectual development*);
3. Olah Raga dan Kinestetik (*physical and kinesthetic development*); dan
4. Olah Rasa dan Karsa (*affective and creativity development*).^[1]

Karakter merupakan nilai-nilai universal perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Ada empat indikator karakteristik individu menurut Nur Hanifah (2019) ^[2] di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan

Kemampuan adalah orang yang mampu untuk menampilkan kemampuan kerja dan melaksanakan tugas dengan baik, misalnya seseorang yang dapat menyelesaikan tugas-tugas tanpa kesalahan dalam batas waktu yang telah ditentukan.

2. Nilai

Nilai seseorang didasarkan pada pekerjaan yang memuaskan, dapat dinikmati, hubungan dengan orang-orang, pengembangan intelektual dan waktu untuk keluarga.

3. Sikap

Sikap adalah pernyataan evaluatif baik yang menguntungkan atau tidak menguntungkan mengenai objek, orang, atau peristiwa. Dalam penelitian ini sikap akan difokuskan bagaimana seseorang merasakan atas pekerjaan, kelompok kerja, penyedia dan organisasi.

4. Minat

Minat adalah sikap yang membuat orang senang akan objek situasi atau ide-ide tertentu. Hal ini diikuti oleh perasaan senang dan kecenderungan untuk mencari objek yang disenangi itu. Pola-pola minat seseorang merupakan salah satu faktor yang menentukan kesesuaian orang dengan pekerjaannya. Minat orang terhadap jenis pekerjaan pun berbeda-beda.

2.2. Era Society 5.0

Menurut Hayashi et al. (2017)^[3], dengan Masyarakat 5.0, Jepang berusaha [...] [to] *create new values by collaborating and cooperating with several different systems, and plans standardization of data formats, models, system architecture, etc. and development of necessary human resources. In addition, it is expected that enhancements of intellectual properties development, international standardization, IoT system construction technologies, big data analysis technologies, artificial intelligence technologies and so on encourage Japan's competitiveness in "super smart society"* (p. 264).

Yaitu menciptakan nilai-nilai baru dengan berkolaborasi dan bekerja sama dengan beberapa sistem yang berbeda, dan merencanakan standarisasi format data, model, system arsitektur sistem, dan pengembangan sumber daya manusia yang diperlukan. Selain itu, diharapkan peningkatan pengembangan properti intelektual, standarisasi internasional, sistem konstruksi

teknologi IoT, teknologi analisis big data, teknologi kecerdasan buatan dan sebagainya yang mendorong daya saing Jepang dalam "masyarakat super pintar".

Wang (2018, hal. 6)^[4] menyatakan bahwa teori dari kajian Masyarakat 5.0 adalah kecerdasan paralel, yaitu merupakan suatu metodologi baru perluasan dari teori kecerdasan buatan tradisional kedalam cyber-fisik- sistem sosial (CPSS) yang muncul. Lebih khusus, kecerdasan paralel sangat efektif dalam menangani masalah tipe issue "manusia-dalam-loop" dengan kompleksitas sosial dan kompleksitas teknik, dan bertujuan mencari solusi cerdas, fokus, dan konvergen untuk masalah yang tidak pasti, beragam, dan kompleks. Oleh karena itu, Masyarakat 5.0 memiliki tujuan akhir untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memobilisasi potensi produktif dan teknologi dari Industri 4.0.

2.3. Teknologi

Secara umum, pengertian teknologi ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat hingga metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia. Para ahli pun memiliki pengertian tersendiri tentang teknologi. Teknologi ialah salah satu pembahasan sistematis atas seni terapan atau pertukangan. Hal ini mengacu pada literature dari Yunani yang menyinggung mengenai *Technologia* yang berasal dari kata *techne* yang berarti wacana seni. Elul (dalam Miarso, 2007)^[6] mengatakan bahwa teknologi adalah keseluruhan dari metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri – ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia.

Teknologi pendidikan dalam istilah bahasa Inggris disebut dengan “instructional technology” atau “*Education technology*”. Pendidikan semacam ini yang diutamakan ialah media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Alat-alat teknologi ini lazim disebut “hardware” antara lain berupa TV, radio, video, tape, computer, dan lain-lain. Selain dari itu pendidikan juga menggunakan teknologi yang disebut dengan “*software*” antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi dan penilaian keberhasilannya. Didalam pemanfaatan teknologi dibidang informasi, serta komunikasi saat ini sudahlah menjadi satu Langkah atau cara yang efektif serta efisien untuk menyampaikan sebuah informasi (Susanto & Trisusilo, 2018)^[5].

2.4. Digitalisasi

Digitalisasi adalah proses perubahan yang terjadi pada teknologi bersifat analog ke teknologi bersifat digital. Proses yang terjadi kemudian banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, hingga saat ini industri sudah semakin modern dan mengandalkan teknologi tersebut untuk terus menopang operasionalnya.

Digitalisasi merupakan proses konversi dari analog ke digital dengan menggunakan teknologi dan data digital dengan sistem pengoperasian otomatis dan sistem terkomputerisasi. Menurut Sukmana dalam Erwin (2020)^[7], digitalisasi adalah proses media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, scanner, operator media sumber dan software pendukung. Digitalisasi dilakukan dalam rangka peningkatan efisiensi dan efektivitas kinerja setiap bagian dari industri, sehingga waktu dan seluruh sumber daya yang dimiliki dapat diolah seoptimal mungkin untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Proses peralihan seperti ini ditujukan untuk memudahkan semua urusan yang diperlukan oleh user atau pengguna layanan dan produk. Dengan berbagai kemudahan yang tersedia berkat proses tersebut, diharapkan loyalitas user meningkat dan transaksi yang terjadi semakin besar nilainya.

2.5. Kerangka Teoritik

Rapoport (1977) mengenai hubungan antara budaya, perilaku, sistem aktivitas dan sistem setting menyatakan bahwa latar belakang budaya manusia seperti pandangan hidup, kepercayaan yang dianut, nilai-nilai dan norma-norma yang dipegang akan menentukan perilaku seseorang yang tercermin dalam cara hidup dan peran yang dipilihnya di masyarakat. Konteks kultural dan sosial akan menentukan sistem aktivitas atau kegiatan manusia. Cara hidup dan sistem kegiatan akan menentukan karakteristik wadah bagi kegiatan tersebut. Ada empat indikator karakteristik individu menurut Nur Hanifah (2019) antara lain kemampuan, nilai, sikap dan minat. Karakteristik mahasiswa di era masyarakat 5.0 berdampak pada kebutuhan teknologi dan digitalisasi dalam pembelajaran. Berikut adalah kerangka teoritik penelitian:

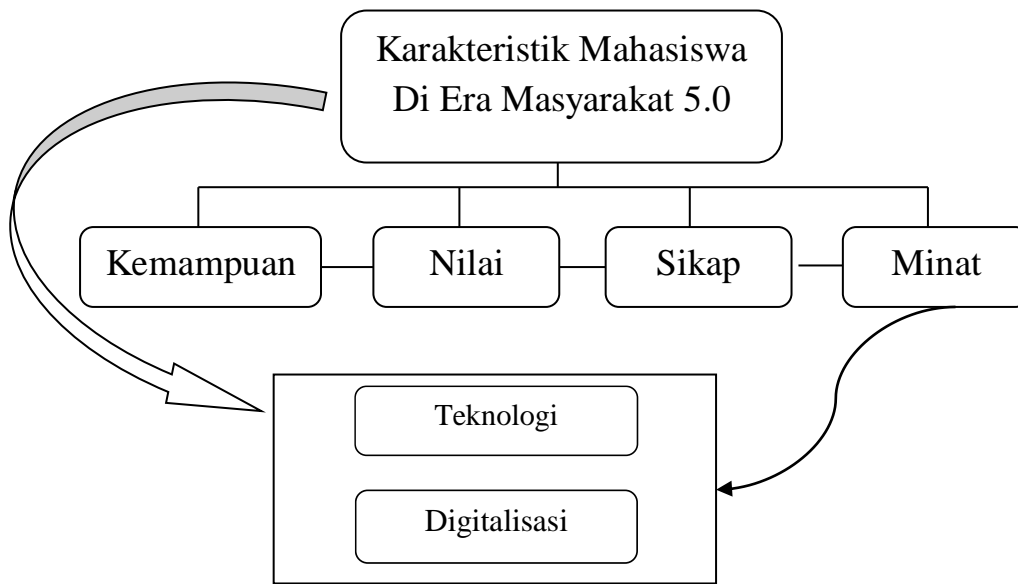


Diagram 1. Kerangka Teoritik
(Sumber: Penulis, 2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbasis pengamatan, berlokasi di Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai Bulan Juni Tahun 2023. Populasi penelitian yaitu mahasiswa Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Sampel yang akan diteliti yaitu dari mahasiswa dari 3 fakultas yakni FIPB, FEB dan FSTIK. Variabel yang akan diteliti yaitu perkembangan karakteristik berdasarkan pengenalan pada mahasiswa era society 5.0. Menurut Johson dan Cristen 2007 dalam Sugiyono (2011), mengemukakan bahwa Penelitian metode campuran (*mixed methods*) merupakan pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini melibatkan asumsi-asumsi filosofis, aplikasi pendekatan-pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan penggabungan kedua pendekatan tersebut dalam satu penelitian. Dalam penelitian kualitatif langkah-langkah/tahap-tahapan itu secara garis besar dibagi kedalam tiga bagian, yaitu; 1) Tahapan persiapan/pra-lapangan, 2) Tahapan pekerjaan lapangan, dan 3) Tahapan analisis data.

A) PERSIAPAN

1) Menyusun rancangan penelitian

Penelitian yang akan dilakukan berangkat dari permasalahan dalam lingkup peristiwa yang sedang terus berlangsung dan bisa diamati serta diverifikasi secara nyata pada saat berlangsungnya penelitian. Peristiwa-peristiwa yang diamati dalam konteks kegiatan orang-orang/organisasi.

2) Memilih lapangan

Sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, maka dipilih lokasi penelitian yang digunakan sebagai sumber data, dengan mengasumsikan bahwa dalam penelitian kualitatif, jumlah (informan) tidak terlalu berpengaruh dari pada konteks. Juga dengan alasan-alasan pemilihan yang ditetapkan dan rekomendasi dari pihak yang berhubungan langsung dengan lapangan, seperti dengan kualitas dan keadaan sekolah (Dinas Pendidikan). Selain didasarkan pada rekomendasi-rekomendasi dari pihak yang terkait juga melihat dari keragaman masyarakat yang berada di sekitar tempat yang menempatkan perbedaan dan kemampuan potensi yang dimilikinya.

3) Menyiapkan instrumen penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah ujung tombak sebagai pengumpul data (instrumen). Peneliti terjun secara langsung ke lapangan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang dibutuhkan.

B) LAPANGAN

1) Memahami dan memasuki lapangan

- Memahami latar penelitian; latar terbuka; dimana secara terbuka orang berinteraksi sehingga peneliti hanya mengamati, latar tertutup dimana peneliti berinteraksi secara langsung dengan orang.
- Penampilan, Menyesuaikan penampilan dengan kebiasaan, adat, tata cara, dan budaya latar penelitian.
- Pengenalan hubungan peneliti di lapangan, berindak netral dengan peran serta dalam kegiatan dan hubungan akrab dengan subjek.
- Jumlah waktu studi, pembatasan waktu melalui keterpenuhan informasi yang dibutuhkan.

2) Aktif dalam kegiatan (pengumpulan data)

Pendekatan kualitatif yang dipergunakan beranjak dari bahwa hasil yang diperoleh dapat dilihat dari proses secara utuh, untuk memenuhi hasil yang akurat maka pendekatan ini menempatkan peneliti adalah instrumen utama dalam penggalan dan pengolahan data-data kualitatif yang diperoleh.

C) PENGOLAHAN DATA

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh ditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci. Laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting.

Data hasil mengikhtiarkan dan memilah-milah berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu akan memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data sebagai tambahan atas data sebelumnya yang diperoleh jika diperlukan.

2. Display Data

Data yang diperoleh dikategorisasikan menurut pokok permasalahan dan dibuat dalam bentuk matriks sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu data dengan data lainnya.

3. Analisis Data

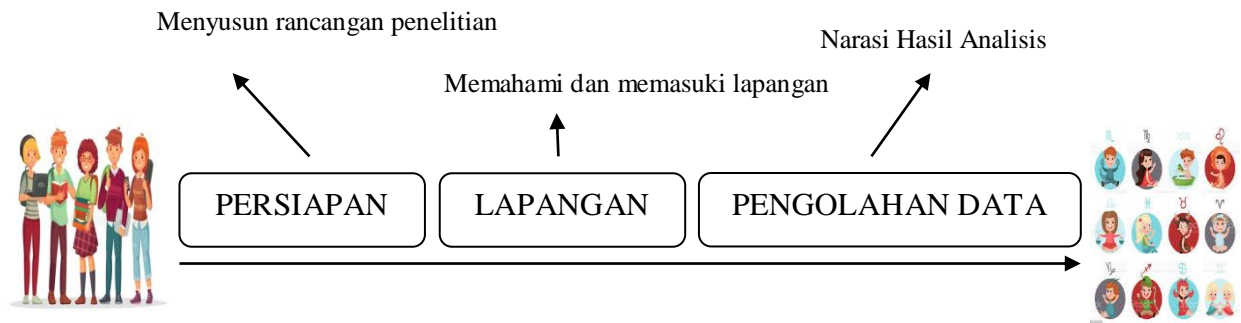
Contoh analisis data yang dipergunakan seperti model Content Analisis, yang mencakup kegiatan klarifikasi lambang-lambang yang dipakai dalam komunikasi, menggunakan kriteria-kriteria dalam klarifikasi, dan menggunakan teknik analisis dalam memprediksikan. Adapun kegiatan yang dijalankan dalam proses analisis ini meliputi : (1) menetapkan lambang-lambang tertentu, (2) klasifikasi data berdasarkan lambang/ simbol dan, (3) melakukan prediksi atas data. Analisa data yang digunakan adalah skala likert.

4. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi

Dari kegiatan-kegiatan sebelumnya, langkah selanjutnya adalah menyimpulkan dan melakukan verifikasi atas data-data yang sudah diproses atau ditransfer kedalam bentuk-bentuk yang sesuai dengan pola pemecahan permasalahan yang dilakukan.

5. Narasi Hasil Analisis

Pembahasan dalam penelitian kualitatif menyajikan informasi dalam bentuk teks tertulis atau bentuk-bentuk gambar mati atau hidup seperti foto dan video dan lain-lain. Dalam menarasikan data kualitatif ada beberap hal yang perlu diperhatikan yaitu; 1) Tentukan bentuk (form) yang akan digunakan dalam menarasikan data. 2) Hubungkan bagaimana hasil yang berbentuk narasi itu menunjukkan tipe/bentuk keluaran yang sudah di disain sebelumnya, dan. 3) Jelaskan bagaimana keluaran yang berupa narasi itu mengkoparasikan antara teori dan literasi-literasi lainnya yang mendukung topik.



Skema Pelaksanaan Penelitian Penelusuran Karakteristik Mahasiswa era society 5.0
 Diagram 2. (Sumber: Penulis, 2023)

3.2. Jadwal Penelitian

Rencana jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang akan dilakukan terbagi dalam beberapa kegiatan terjadwal.

Tabel : Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
1.	Persiapan	■			
2.	Penelitian Pendahuluan	■			
3.	Pembuatan Proposal	■			
4.	Pengumpulan Data		■		
5.	Pengolahan Data		■		
6.	Analisis Data		■	■	
7.	Penyusunan Laporan			■	
8.	Evaluasi Laporan			■	■
9.	Seminar dan Revisi Laporan				■
10.	Penggandaan Laporan				■
11.	Penyerahan Laporan				■

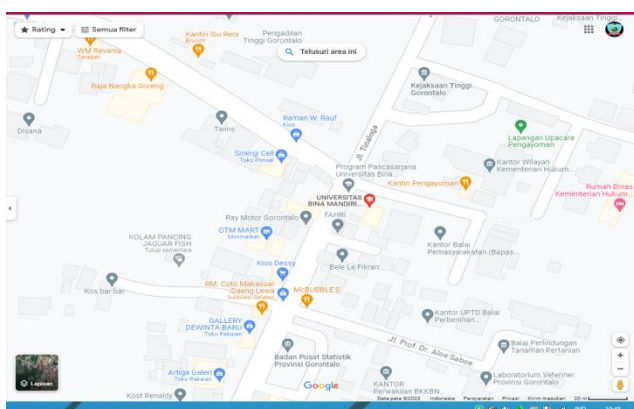
BAB IV

PEMBAHASAN

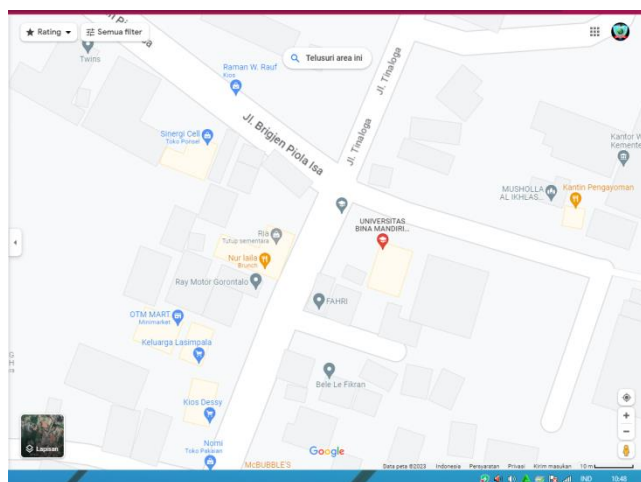
4.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Lokasi penelitian ini terletak di Jl. Prof. Dr. Aloe Saboe No. 173, Kelurahan Wongkaditi Kecamatan Kota Utara, Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo. Di kampus ini, terdapat mahasiswa dengan latar belakang budaya yang beraneka ragam. Selain kelas reguler kampus Universitas Bina Mandiri Gorontalo juga memiliki kelas karyawan (non reguler), secara keseluruhan jumlah mahasiswa aktif yang kuliah di kampus ini adalah sebanyak 1340 orang.

Universitas Bina Mandiri Gorontalo merupakan gabungan dari dua sekolah tinggi yang ada di Gorontalo. Yaitu: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (Stikes) Bina Mandiri dan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen (STIM) Bisnis Gorontalo. Dan kedua sekolah tinggi yang bergabung menjadi Universitas Bina Mandiri tersebut di bawah Yayasan Bina Mandiri Gorontalo. Kampus UBM Gorontalo dibangun dilahan seluas 2,5 hektar. Di lokasi tersebut dibangun empat gedung, yang terdiri dari gedung rektorat dan gedung perkuliahan.



Gambar 1



Gambar 2

4.2. Hasil dan Pembahasan



14 – 18 Maret 2023

Persiapan

Yakni menganalisis permasalahan apa yang layak untuk diteliti, dilaksanakan dengan wawancara langsung dengan mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan.



20 – 31 Maret 2023

Penelitian Pendahuluan

Dilakukan dengan diskusi solusi apa yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di lingkungan Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

Pada tanggal 1 – 10 April 2023 mulai **Pembuatan Proposal** untuk diajukan, kemudian diseminarkan dan dinyatakan lulus serta melanjutkan ke tahapan pelaksanaan penelitian.



11 – 17 April 2023

Pengumpulan Data

Pelaksanaannya dimulai dengan wawancara langsung dengan mahasiswa program studi S1 Gizi. Menurut Nirta Malik, “Saya lebih nyaman menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, dengan begitu saya akan mudah paham dengan materi”.



Mahasiswa S1 Gizi

1. Miranda
2. NurlinDa'Apala
3. Nirta Malik
4. Elsyia Amalia Nur Misali
5. Nadhilah Abdullah
6. Fawzia Dwi R. Madiong
7. Clara PratiwiBotutihe
8. Putri Zalzadilla
9. Trissa Cindy Aulia
10. Raihana Mutiah Pakaya
11. Yulita Rahim
12. Nadia Blongkod

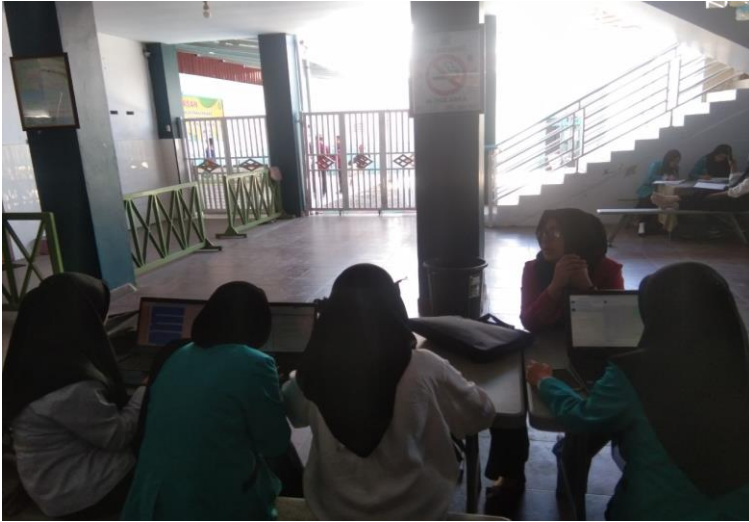


Mahasiswa S1 ARS

1. Dhea Rahmatulah Husain
2. Siti Amalia Pulumoduyo
3. Putri Khanza Bouti
4. Fatma Alda Rahim



Hasil wawancara langsung menghasilkan kesimpulan bahwa dampak teknologi bagi mereka tidak terlalu mengganggu, namun kebanyakan Dosen masih menggunakan metode ceramah. Menurut Putri bahwa “Sebenarnya pembelajaran seperti penggunaan handphone itu diperlukan, hanya saja ada keterbatasan penggunaan pada jam pelajaran di Mata Kuliah tertentu”.



Mahasiswa PRODI ANALIS

1. Firman Mohune
2. Stevani Katili
3. Ica Naue
4. Yolanda Bano
5. Desi Latip

“Kedepannya kami sangat mengharapkan fasilitas pembelajaran digitalisasi, dengan begitu kami dapat memahami apa yang diajarkan Dosen”. (Stevani Katili)

Mahasiswa S1 FARMASI

1. Indriani Kindangen
2. Putri Aetiawati Botutihe
3. Adelia Tutut Mokad

Menurut Adelia bahwa “Pembelajaran daring sepertinya tidak optimal, karena kami merasa kesulitan untuk mencari pemahaman pada materi kuliah”. (Hasil Pengamatan)



Mahasiswa S1 Manajemen

1. Agus Uloli
2. Desiratnasari Dali
3. Liskawati Djafar
4. Nadia Walangadi
5. Ichsan Moha
6. Cindra Arabi
7. Yulianti Ointu
8. Yulan Ahmad
9. Renaldy Delatu
10. Ferawati Ointu

“Pada dasarnya kami hanya menyesuaikan dengan proses perkuliahan, akan tetapi masih

jarang dilaksanakan pemberian pembelajaran menggunakan teknologi atau digitalisasi. Sehingga kami tidak terlalu mengerti perkuliahan menggunakan media, kecuali pemanfaatan daring yang memang sudah sering dilakukan.” (Yulan Ahmad)



Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan

1. Nelmi Hafizah Mokoginta
2. Maryam Paso
3. Zihan Usman
4. Rahmatia Inaku
5. Yurike Bala
6. Sartika A Karama
7. Mutmainah Latabi
8. Nur Ayu Winingsih
9. Evandri Putra Papatungan
10. Meilan Matiti
11. Urik Taurik
12. Radhitya Nur R. Pakudu

“Pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan teknologi dan digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman, apalagi sekarang ini segala bahan pelajaran sudah tersedia lengkap di Google”. Seperti yang disampaikan oleh Meilan Matiti tersebut, kebanyakan mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo mengharapkan adanya keseimbangan penggunaan teknologi dan digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran.

18 – 29 April 2023

Pengolahan Data

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Bina Mandiri Gorontalo di 3 fakultas yakni FSTIK, FEB dan FIPB. Sementara sampel yang diambil adalah:

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Fakultas	Jumlah
1	FSTIK	24
2	FEB	10
3	FIPB	12

Sumber: Data kampus UBMG 2023

Karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang marak terjadi pada saat itu, misalnya game online. Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya. Karakteristik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan berbagai hal dengan sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Singkatnya, karakteristik tersebut dapat meliputi karakter, akhlak, perangai, kepribadian, perilaku, sifat, watak, hingga tabiat.

Digitalisasi adalah proses perubahan media dari bentuk cetak ke digital yang terjadi akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Digitalisasi mengajarkan kepada semua orang untuk terus belajar, sebagaimana mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi untuk memperoleh gelar sarjana. Digitalisasi bukanlah sesuatu yang harus dihindari atau ditakuti, meskipun kehadirannya telah membat habis cara-cara konvensional dan digantikan dengan cara yang lebih modern. Sebab, apabila seseorang mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi digital, maka ia akan mendapatkan manfaat yang luar biasa. Mahasiswa UBMG kemudian dinilai lewat wawancara dan pengamatan langsung terkait dengan kemampuan, nilai, sikap dan minat terhadap dampak teknologi dan digitalisasi. Berikut adalah hasil analisis data melalui skala likert:

Tabel 2. Perolehan Nilai Dampak Teknologi dan Digitalisasi pada Karakteristik Mahasiswa UBMG Era 5.0

a. FSTIK

	Kemampuan	Nilai	Sikap	Minat		
1	82	80	80	80	322	8050
2	80	81	80	81	322	8050
3	80	80	81	82	323	8075
4	81	78	80	80	319	7975
5	78	80	80	80	318	7950
6	81	83	80	85	329	8225
7	82	80	82	80	324	8100
8	80	82	80	80	322	8050
9	82	80	81	81	324	8100
10	82	81	80	80	323	8075
11	80	80	80	80	320	8000
12	80	80	80	80	320	8000
13	81	82	80	80	323	8075
14	80	81	80	80	321	8025
15	82	78	81	80	321	8025
16	81	78	80	80	319	7975
17	82	82	80	81	325	8125
18	82	81	80	80	323	8075
19	80	80	81	81	322	8050
20	80	81	82	80	323	8075
21	80	80	82	81	323	8075
22	80	80	81	80	321	8025
23	81	78	80	80	319	7975
24	80	80	81	80	321	8025
						193175
						804895,8

Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pada FSTIK memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan berdampak 80,48 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi.

b. FEB

	Kemampuan	Nilai	Sikap	Minat		
1	70	72	70	70	282	7050
2	70	70	70	70	280	7000
3	70	70	72	70	282	7050
4	71	72	70	70	283	7075
5	72	71	70	70	283	7075
6	70	72	70	70	282	7050
7	70	70	70	70	280	7000
8	70	72	70	70	282	7050
9	70	70	72	71	283	7075
10	70	70	70	70	280	7000
						7000
						77425
						774250

Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pada FEB memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 yang berdampak 77,42 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi.

c. FIPB

	Kemampuan	Nilai	Sikap	Minat		
1	84	83	82	82	331	8275
2	85	85	84	84	338	8450
3	87	85	85	86	343	8575
4	86	86	86	85	343	8575
5	85	86	84	85	340	8500
6	86	85	83	84	338	8450
7	87	85	87	84	343	8575
8	86	85	83	87	341	8525
9	85	84	85	85	339	8475
10	86	85	84	86	341	8525
11	87	85	85	87	344	8600
12	86	86	85	86	343	8575
						102100
						850833,3

Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pada FIPB memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan kemudian berdampak 85,08 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi dalam proses perkuliahan.

Selain skala likert, analisis data pada penelitian ini juga menggunakan wawancara. Berikut adalah data hasil wawancara dan pengamatan langsung mengenai karakteristik mahasiswa pada masyarakat era 5.0 di Universitas Bina Mandiri Gorontalo:

Tabel 3. Hasil wawancara karakteristik mahasiswa pada masyarakat era 5.0 di Universitas Bina Mandiri Gorontalo tentang penggunaan Teknologi dan Digitalisasi dalam Pembelajaran

No	Fakultas UBMG	Dampak
1.	Mahasiswa FIPB	Sangat Membantu
2.	Mahasiswa FEB	Cukup Membantu
3.	Mahasiswa FSTIK	Membantu

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil wawancara langsung, menunjukkan bahwa mahasiswa pada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya (FIPB) memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan dampak penggunaan teknologi/ digitalisasi sangat membantu proses pembelajaran. Pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka penggunaan teknologi dan digitalisasi dalam pembelajaran adalah cukup membantu. Karena mahasiswa di fakultas ini sebahagian besar kelas non reguler (karyawan), maka ketertarikan mereka dipengaruhi oleh kesibukan dan usia. Sedangkan mahasiswa FSTIK dengan karakteristik masyarakat era 5.0 ditunjukkan dengan lebih dapat memahami mata kuliah melalui penggunaan teknologi dan digitalisasi.

Penelitian dilanjutkan dengan penyusunan laporan pada bulan April 2023, kemudian evaluasi di bulan Mei 2023 dan terakhir diseminarkan pada bulan Juni 2023.

Hasil penelitian ini menghasilkan luaran berupa artikel di jurnal terindeks garuda (JEaC) dibuktikan dengan LOA dan bahan ajar MK yang dikemas didalam akun academia edu sebagai langkah awal pembelajaran menggunakan teknologi dan digitalisasi.

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa pada FSTIK memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan berdampak 80,48 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi, mahasiswa pada FEB berdampak 77,42 % dan mahasiswa pada FIPB memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan kemudian berdampak 85,08 % pada penggunaan teknologi dan digitalisasi dalam proses perkuliahan. Sementara hasil wawancara langsung, menunjukkan bahwa mahasiswa pada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya (FIPB) memiliki karakteristik masyarakat era 5.0 dan dampak penggunaan teknologi/ digitalisasi sangat membantu proses pembelajaran. Pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, hasil wawancara menunjukkan penggunaan teknologi dan digitalisasi dalam pembelajaran adalah cukup membantu. Karena mahasiswa di fakultas ini sebahagian besar kelas non reguler (karyawan), maka kebutuhan mereka dipengaruhi oleh kesibukan dan usia. Sedangkan mahasiswa FSTIK dengan karakteristik masyarakat era 5.0 ditunjukkan dengan lebih dapat memahami mata kuliah melalui penggunaan teknologi dan digitalisasi.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan adanya kekurangan pada dampak penggunaan teknologi dan digitalisasi. Karena terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang instan (klik link, nonton youtube, power point) mahasiswa menjadi kurang mengerti dengan pengajaran yang banyak teori dengan metode ceramah. Sehingga menjadi tantangan bagi Dosen Pengajar yang tidak menguasai penggunaan teknologi dalam kegiatan perkuliahan, untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan media (teknologi dan digitalisasi) pada proses pembelajaran di perguruan tinggi.

5.2. Saran

Untuk membentuk karakteristik mahasiswa di masyarakat era 5.0 dibutuhkan fasilitas berupa teknologi dan digitalisasi pembelajaran yang benar dan efektif. Sehingga dari hasil penelitian ini diharapkan pembelajaran menggunakan teknologi dan digitalisasi dilaksanakan secara menyeluruh, atau dibentuk suatu organisasi PKM yang berbasis teknologi dan digitalisasi. Selain itu, akan lebih baik jika fasilitas belajar di Universitas Mandiri Gorontalo diupgrade sehingga sebagian besar menggunakan teknologi dan digitalisasi yang dapat mendukung hasil belajar mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h. 10-11.
- [2] Fauziah, Nur Hanifah. "*Pengaruh Karakteristik Individu dan Budaya Organisasi terhadap Kinerja Karyawan Bagian Twisting pada PT. Dewa Sutratex II Cimahi.*" (2019).
- [3] Hayashi, H., Sasajima, H., Takayanagi, Y., & Kanamaru, H. (2017). *International standardization for smarter society in the field of measurement, control and automation. Proceedings of the 56th Annual Conference of the Society of Instrument and Control Engineers of Japan (SICE)*. Kanazawa, Japan: Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). <https://doi.org/10.23919/sice.2017.8105723>.
- [4] Wang, F.-Y., Yuan, Y., Wang, X., & Qin, R. (2018). *Societies 5.0: A new paradigm for computational social systems research*. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.1109/TCSS.2018.2797598>
- [5] Susanto, Ahmad. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [6] Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- [7] Ahyar, H., Andriani, H., dan D, Sukmana (2020) *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Cetakan I. Edited by H. Abadi. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- [8] Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*, Bandung: Alfabeta.