

Menumbuhkan Kesadaran Mahasiswa Generasi Z Agar Berperan Dalam Upaya Menjadi *Agent Of Change* Dalam Mencapai *Society 5.0*

**Ni Nyoman Jayanti Mustika Dewi¹, Ni Nyoman Marita Purnama Dewi²,
Qurrotu A'INI³, I.A Rayhita Santhi, S.E.,M.Acc.,Ak.⁴**

**Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Universitas Mahasaraswati Denpasar
rayhitasanthi@unmas.ac.id**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan.. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif berupa pengisian kuesioner mengenai keterlibatan belajar oleh mahasiswa generasi Z. Dari metode ini diperoleh hasil bahwa jangka waktu pertama kali mengenal dan durasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berkorelasi negatif dengan keterlibatan belajar mahasiswa. Sedangkan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang teknologi bertujuan untuk kepentingan akademis berkorelasi positif terhadap keterlibatan belajar siswa. Generasi muda Indonesia, dalam hal ini, berperan sebagai masyarakat yang mengaplikasikan teknologi tersebut. Generasi muda harus siap menghadapi Era Society 5.0 di Indonesia dengan memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada, juga diharapkan dengan adanya Society 5.0 ini dapat mengembangkan SDM di negara Indonesia, melihat masih adanya kesenjangan SDM di berbagai bidang. Society 5.0 sebagai komplemen Revolusi Industri 4.0, perlu diarahkan pada peran generasi muda untuk kemajuan bangsa Indonesia di masa mendatang. Generasi muda memiliki perilaku kreatif dan inspiratif, cenderung membangun pola kerja mereka dengan keterampilan interpersonal yang kuat,.

Kata Kunci: informasi dan komunikasi; mahasiswa; generasi Z; keterlibatan belajar.

Abstract

This research aims to pay attention to the human side and will transform the millions of data collected through the internet in all areas of life. The method used is a qualitative method in the form of filling out a questionnaire about the learning involvement of generation Z students. The duration of the use of information and communication technology is negatively correlated with student learning engagement. Meanwhile, the use of information and communication technology for academic purposes is positively correlated with student learning engagement. In this case, the younger generation of Indonesia plays a role as a society that applies technology. The younger generation must be ready to face the Era of Society 5.0 in Indonesia by utilizing existing Human Resources (HR), it is also hoped that the existence of Society 5.0 can develop human resources in Indonesia, seeing that there are still HR gaps in various fields. field. Society 5.0 as a complement to the Industrial Revolution 4.0, needs to be directed at the role of the younger generation for the progress of the Indonesian nation in the future. The younger generation has creative and inspiring behavior, tends to build work patterns with strong interpersonal skills.

Keywords: information and communication; student; generation Z; learning engagement.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Pertumbuhan ekonomi adalah bagian penting dari pembangunan sebuah negara, bahkan bisa dikatakan sebagai salah satu indikator penting untuk menjelaskan bahwa suatu negara mampu secara finansial atau sejahtera. Dalam analisis makro tingkat pertumbuhan ekonomi yang dicapai oleh suatu negara diukur dari perkembangan pendapatan nasional riil yang dicapai suatu negara atau daerah. Pertumbuhan ekonomi yang menurun dapat menjadi ancaman bagi sebuah pertumbuhan ekonomi di Indonesia saat ini mengalami guncangan hal ini disebabkan karena tidak tercapainya target pertumbuhan ekonomi yang dibuat oleh

pemerintah. Hal lain yang mengganggu perekonomian Indonesia adalah adanya inflasi. Kenaikan inflasi yang terus menerus dan tidak diimbangi dengan pendapatan masyarakat membuat masyarakat berfikir untuk menyisihkan sebagian pendapatannya, salah satunya dengan cara menabung. Negara dengan tingkat tabungan yang tinggi akan menjadi negara dengan perekonomian yang kuat karena pertumbuhan ekonomi akan ditopang oleh investasi. Kondisi keuangan yang baik adalah harapan setiap individu untuk bisa hidup dengan baik. Untuk mencapai kondisi yang diinginkan tersebut dibutuhkan manajemen keuangan yang baik dari masing-masing individu. Menabung adalah salah satu cara untuk mengontrol keuangan seseorang dalam kehidupannya di masa depan. Banyak masyarakat mengakui bahwa menabung adalah perilaku yang sulit meskipun masyarakat sadar akan manfaat dari menabung. Perilaku menabung adalah tindakan dimana orang menghabiskan lebih sedikit dari penghasilan dengan menyisihkan uang yang sama setiap bulan. Dengan menabung individu dapat terhindar dari masalah keuangan apapun dan bebas untuk melakukan sesuatu hal. Dengan melakukan tindakan menabung individu tersebut juga dapat terhindar dari kondisi keuangan yang kurang baik. Tabungan dapat didefinisikan secara luas sama dengan peningkatan bersih kekayaan bersih individu, karena tabungan juga sama dengan income dikurangi konsumsi pribadi, sedangkan perilaku menabung merupakan sebagai akibat dari pilihan antara sekarang dan masa depan. Perilaku menabung sangat penting untuk mendorong pertumbuhan ekonomi jangka panjang. Jika masyarakat memiliki tingkat simpanan yang memadai, maka akan memberikan lebih banyak kebebasan finansial dan peluang untuk investasi serta perencanaan keuangan di masa depan. Tabungan harus dipertimbangkan dalam konteks perencanaan keuangan keluarga dan praktik manajemen keuangan. Generasi Z merupakan generasi yang lahir di era teknologi dan internet serta memiliki budaya konsumtif yang tinggi. Generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (multi tasking) apapun dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Hal inilah yang seringkali membuat generasi Z melakukan tindakan konsumtif tanpa adanya kontrol dengan memperhatikan skala prioritas. Namun, tidak semua generasi Z memiliki tingkat konsumerisme yang tinggi. Ada juga kelompok individu lain yang menyisihkan sebagian uang saku dari orang tuanya untuk

simpanan. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa individu dari generasi Z diberi tanggung jawab oleh orang tuanya untuk pengelolaan keuangan secara mandiri. Salah satu cara yang harus dilakukan oleh generasi Z dalam memahami pengelolaan keuangan yang baik yaitu dengan melakukan tindakan konsumtif berdasarkan skala prioritas serta mempertimbangkan untuk menabung atau melakukan investasi. Dalam hal ini, masing-masing individu harus bisa menyusun, mengatur, dan mengelola keuangan dengan memperhatikan jumlah uang yang diterima kemudian disesuaikan dengan jumlah pengeluaran dan tabungan. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi perilaku menabung dan masalah keuangan individu adalah Pengaruh orang tua bersifat sangat kuat dan penting serta akan terus berlanjut sepanjang hidup. Pengaruh orang tua terletak pada cara sosialisasi kepada anak tentang pengelolaan keuangan. Peran orang tua juga dapat mempengaruhi perilaku menabung masing-masing individu. yang menyatakan bahwa sosialisasi orang tua mengenai dampak positif menabung dan pentingnya membudayakan perilaku menabung adalah faktor penunjang perilaku anak dalam keputusan investasi dan konsumsi. Orang tua yang memberi pengetahuan dan skill menabung akan mempengaruhi perilaku menabung seorang anak. Misalnya dengan memberikan uang saku bulanan akan membuat anak memiliki tanggung jawab terhadap uang. Sebuah penelitian menunjukkan hasil bahwa sosialisasi orang tua dan pengalaman orang tua memberikan pengaruh terhadap perilaku menabung siswa. Membudayakan menabung memang harus diterapkan sejak dini, peran orang tua menjadi sangat penting mengingat pendidikan yang pertama dan utama. Dengan memberikan uang saku bulanan akan membuat anak memiliki tanggung jawab terhadap uang. Menurut Goldsmith (2011) materialisme lebih mengacu pada pentingnya barang materil dalam hidup seseorang dengan implikasi bahwa orang yang materialistis memiliki kepedulian yang lebih terhadap benda-benda materil. Akhirnya ukuran kesuksesan seseorang diletakkan pada kuantitas dan kualitas barang yang dimiliki seseorang tersebut. Sifat manusia yang dibilang tidak pernah bisa puas dengan apa yang telah dimilikinya juga dapat menimbulkan sikap materialisme dan selalu membeli barang-barang yang diinginkan. Individu yang materialis akan memberi perhatian pada masalah kepemilikan duniawi sebagai suatu hal yang penting. Sebagian individu menganggap bahwa uang sebagai sumber

kekuatan dan harga diri dan belanja merupakan salah satu cara untuk mewujudkan sifat dari materialisme sendiri. Individu dengan tingkat materialisme yang tinggi akan berusaha untuk mendapatkan materi sebanyak-banyaknya dalam upaya untuk memenuhi keinginan tersebut. individu yang materialisme cenderung memuja kebendaan dan tidak dapat mengendalikan diri untuk membeli ketika melihat barang branded tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang lain sehingga melakukan pembelian secara emosional dan akan berperilaku *impulsive buying*.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah Kualitas Diri Seorang Mahasiswa Generasi Z berpengaruh terhadap era Society 5.0?
2. Apakah Keterlibatan Masyarakat di era Society 5.0?
3. Apakah Teknologi Digital sangat berpengaruh di era Society 5.0?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang dan pokok permasalahan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kualitas diri Mahasiswa dan remaja generasi Z di era society 5.0
2. Untuk mengetahui keterlibatan apa saja yang dilakukan masyarakat dalam terciptanya Generasi Z yang berkompeten di era Society 5.0
3. Untuk mengetahui teknologi apa saja yang dapat membantu dan dilakukan oleh generasi Z di era society 5.0

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dilakukan diharapkan dapat memberikan berbagai macam manfaat. Adapun manfaat yang ingin diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini, yaitu:

- 1) Manfaat teoritis
 - Hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk membuktikan keterkaitan antara masyarakat dan remaja generasi Z
 - Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti-peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian dengan objek yang sama.
 -
- 2) Manfaat praktis
 - 1 Bagi mahasiswa

Penelitian ini merupakan kesempatan yang baik untuk mahasiswa dalam menerapkan teori-teori yang didapat saat bangku kuliah ke dalam suatu permasalahan yang nyata terjadi di lingkungan sekitar, selain itu untuk bisa menjadi studi pembanding maupun penunjang dalam penelitian selanjutnya.
 - 2 Bagi Universitas Mahasaraswati Denpasar

Diharapkan dapat menambah kepustakaan dan menjadi bacaan yang bermanfaat bagi pembaca khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mahasaraswati Denpasar.

METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengestimasi dan menganalisis hubungan antara variabel dengan menggunakan data kualitatif. Data yang disajikan adalah data cross section, data yang diteliti lebih dari satu. Variabel-variabel yang akan diamati adalah variabel penentu perilaku ekonomi Gen Z dan Millennial.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Denpasar. Pelaksanaan penelitian dimulai pada Januari 2022.

2.3 Jenis dan Sumber Data Jenis data

1. Berdasarkan bentuk: Data kualitatif
2. Berdasarkan waktu : Data *Cross Section*. Karena data yang dikumpulkan pada suatu titik waktu tertentu, dimana dapat mendukung pembuktian dari perilaku individu.
3. Berdasarkan skala pengukuran: Ordinal, yaitu skala pengukuran yang dinyatakan dalam peringkat antar tingkatan.
4. Sumber data : Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang disebar kepada responden.

2.4 Teknik Pengumpulan

Data Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Non-probability* sampling. Bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang untuk dijadikan data atau sampel. Data primer diperoleh dari kuesioner (angket) yaitu suatu daftar yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti, yang bertujuan memperoleh informasi yang diperlukan, informasi yang relevan, serta informasi yang dibutuhkan secara serentak. Pada kuesioner digunakan Skala Likert, yaitu skala yang dipakai untuk mengukur sikap, pendapatan, dan persepsi seseorang untuk sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala yang digunakan yaitu:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

2.5 Tahapan Analisis

a) Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif merupakan suatu metode analisa sederhana yang digunakan untuk menggambarkan kondisi observasi dengan

menyajikan bentuk narasi dengan tujuan untuk memudahkan dalam penafsiran hasil penelitian. Analisis deskriptif untuk melihat perilaku Gen Z dalam meningkatkan taraf ekonomi yang semakin pesat.

b) Analisis Faktor Konfirmatori

Analisis Faktor Konfirmatori merupakan salah satu metode analisis multivariat yang digunakan untuk mengkonfirmasi apakah model pengukuran yang dibangun sesuai dengan yang dihipotesiskan. Dalam analisis faktor konfirmatori, terdapat variabel laten dan variabel indikator. Variabel laten adalah variabel yang tidak dapat dibentuk dan dibangun secara langsung sedangkan variabel indikator adalah variabel yang dapat diamati dan diukur secara langsung. Variabel observable/manifes disimbolkan dengan X sebagai variabel bebas, Y sebagai variabel terikat. Untuk variabel laten X (eksogen) disimbolkan dengan ξ , dan η untuk variabel laten Y (endogen). Besarnya relasi/hubungan dari variabel manifes terhadap variabel laten diberi simbol lambda (λ) sedangkan galat untuk variabel manifes diberi simbol delta (δ) dan untuk variabel laten Y diberi simbol epsilon (ϵ) (Ghozali, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisis

Melalui Society 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Generasi muda Indonesia, dalam hal ini, berperan sebagai masyarakat yang mengaplikasikan roadmap tersebut. Generasi muda harus siap menghadapi Era Society 5.0 di Indonesia dengan memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada karena SDM dalam negeri tak kalah berkualitas dengan SDM luar negeri, juga diharapkan dengan adanya Society 5.0 ini dapat mengembangkan SDM di negara Indonesia, melihat masih adanya kesenggangan SDM di berbagai bidang. Society 5.0 sebagai komplemen Revolusi Industri 4.0, perlu diarahkan pada peran generasi muda untuk kemajuan bangsa Indonesia di

masa mendatang. Generasi muda memiliki perilaku kreatif dan inspiratif, cenderung membangun pola kerja mereka dengan keterampilan interpersonal yang kuat,. Generasi muda yang kreatif, inovatif dan produktif, sejak dini perlu diperkaya dengan keterampilan soft skill yang tertuang dalam Society 5.0. Tentu kemampuan paripurna tersebut diharapkan berhasil memenangkan persaingan di Era disruptif dan dunia tak terbatas.

Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mengharuskan kita untuk siap menghadapi perubahan dunia terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk perubahan tersebut yaitu Society 5.0. Society 5.0 adalah manusia yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 dan berpusat di teknologi. Society 5.0 sendiri pertama kali diperkenalkan oleh pemerintahan Jepang pada tahun 2019. Society 5.0 merupakan perkembangan dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (artificial intelligence) sedangkan Society 5.0 memfokuskan kepada komponen teknologi dan kemanusiannya. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam perkembangan era *Society 5.0* yaitu untuk memajukan kualitas SDM. Karena itu diperlukan pendidikan mengenai kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration). Sementara itu, pada abad ke - 21, pelajar diharapkan memiliki kompetensi yang disebut dengan kemampuan Enam Literasi Dasar. Literasi tersebut terbagi menjadi enam bagian, yaitu:

- 1 Literasi baca dan tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mengembangkan pemahaman dan potensi.
- 2 Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.

- 3 Literasi sains adalah pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, membangun kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya.
- 4 Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum.
- 5 Literasi finansial adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan, dan motivasi agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial.
- 6 Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat.

Di Society 5.0 yang akan dihadapi nanti, tidak hanya dibutuhkan literasi dasar namun juga memiliki kompetensi lainnya yaitu mampu berpikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan problem solving. Serta memiliki karakter yang mencerminkan pancasila yaitu, rasa ingin tahu, inisiatif, kegigihan, mudah beradaptasi memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki kepedulian sosial dan budaya. Masyarakat diharapkan mampu untuk menyelesaikan berbagai tantangan serta permasalahan sosial yang memanfaatkan inovasi-inovasi yang telah lahir di revolusi industri 4.0.

Peran sekolah dan tenaga pengajar turut berperan penting dalam society 5.0. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu sumber seperti buku, melainkan tenaga pendidik berkembang untuk menerima informasi dari berbagai sumber seperti internet dan media sosial. Terutama dalam masa pandemi kegiatan pembelajaran berlangsung melalui media daring dengan menggunakan berbagai macam aplikasi pendukung, seperti zoom, google classroom, google classmeeting, dan lain-lain. Penggunaan media aplikasi ini membutuhkan wawasan lebih dari para

tenaga pendidik, untuk itu peran sekolah dan tenaga pengajar dalam society 5.0 yang berfokus pada tenaga kerja manusia sangat penting.

Pembelajaran selama pandemi juga dicanangkan dapat berlangsung secara hybrid learning atau blended learning. Hybrid learning sendiri merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar online dan offline. Berlangsung ketika murid yang diberi izin orang tua datang ke sekolah secara bergantian, tetapi murid yang belajar dari rumah tetap mendapatkan pembelajaran secara online. Karena proses yang kompleks inilah dibutuhkan tenaga kerja dan pengajar yang berkualitas guna menumbuhkan pendidikan pada peserta didik untuk menyiapkan generasi society 5.0.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis data yang telah dilakukan serta pembahasan yang dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kualitas diri mahasiswa dan remaja Generasi Z sangatlah berpengaruh dan sangatlah penting dan signifikan terhadap perkembangan era Society 5.0
2. Keterlibatan masyarakat maupun keluarga sangatlah berpengaruh positif dan penting dalam perkembangan generasi Z di era Society 5.0 maka diharapkan dapat meningkatkan perkembangan ke arah yang lebih positif lagi.
3. Teknologi digital sangatlah penting dalam perkembangan kualitas diri Generasi Z saat ini karena dengan adanya teknologi dapat memudahkan perkembangan generasi Z di era Society 5.0 ini

Daftar Pustaka

Ghozali, I. (2005). Model Persamaan Structural Konsep Dan Aplikasi Dengan Program Amos 16. Semarang: Badan Penerbit – Undip.

Manurung, M., & Rahardja, P. (2008). Pengantar Ilmu Ekonomi Edisi ke 3.

Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

<https://bpkpenabur.or.id/bekasi/smak-penabur-harapan-indah/berita/berita-lainnya/peran- pendidikan-dalam-perkembangan-era-society-5-0>

<https://www.upnvj.ac.id/id/berita/2020/12/peran-generasi-muda-sebagai-agent-of-change-dalam-mencapai-era-society-5-0-tema-pimvj-2020.html>