

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Kecamatan Bungbulang Dan Organisasi Kembalikan

4.1.1 Kecamatan Bungbulang

Kecamatan Bungbulang adalah salah satu wilayah yang ada di kabupaten Garut Provinsi Jawa Barat. Dalam bidang pendidikan, banyak pelajar Bungbulang yang belajar di kota besar pada tingkat, SMA hingga perguruan tinggi. Kecamatan Bungbulang masih termasuk kedalam wilayah pedesaan, sehingga karakteristik masyarakatnya cenderung masih bersikap seperti masyarakat pedesaan yang lugu dan sederhana. Kondisi ini berpengaruh terhadap adaptasi para pelajar yang mengalami kehidupan di kota besar yang cenderung sudah menggunakan teknologi canggih termasuk teknologi digital di dunia pendidikan. Hal ini sangat menarik untuk ditelusuri bagaimana para pelajar dari Bungbulang mengadaptasi teknologi digital di tempat mereka belajar

4.1.2 Letak Geografis

Kecamatan Bungbulang adalah suatu daerah yang terletak di bagian selatan kota Garut, tepatnya berjarak 75 km dari pusat kota Garut. Kecamatan Bungbulang memiliki luas wilayah sekitar 15.222,70 Ha, dengan memiliki ketinggian antara 0,1–1.700 meter dari permukaan air laut. Luas wilayah Kecamatan Bungbulang ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 1 Peta Kecamatan Bungbulang

Sumber: Kecamatan Bungbulang

Secara administrasi, Kecamatan Bungbulang terbagi kedalam 13 Desa dengan luas desa yang berbeda beda. Data 13 Desa dengan luas wilayah dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 1 Tabel Luas Wilayah Desa Di Kecamatan Bungbulang

No	Nama Desa / Kelurahan	Luas Wilayah (Km)
1	Bungbulang	461.9
2	Bojong	1.266.8
3	Cihikeu	1.676.7
4	Mekarjaya	780.8
5	Wangunjaya	1.565.5
6	Hanjuang	515.0
7	Gunamekar	736.0
8	Mekarbakti	1.548.0
9	Tegallega	1.316.6
10	Margalaksana	519.5
11	Sinarjaya	1.431.9
12	Gunung Jampang	3.055.0
13	Hegarmana	349.0

Sumber: Kecamatan Bungbulang

Kemudian secara keseluruhan Kecamatan Bungbulang memiliki batas batas wilayah sebagai berikut:

- 1) Sebelah Barat dibatasi oleh Kecamatan Caringin dan Kecamatan Cisewu
- 2) Sebelah Selatan dibatasi oleh Kecamatan Bungbulang dan samudra Indonesia
- 3) Sebelah Timur dibatasi oleh Kecamatan Pakenjeng
- 4) Sebelah Utara dibatasi oleh Kecamatan Pangalengan dan Kabupaten Bandung

dengan kondisi geografis tersebut maka luas wilayah Kecamatan Bungbulang memiliki lahan hutan dan perkebunan yang luas. seperti salah satunya adalah Desa Gunung Jampang. Desa Gunung Jampang terletak di lereng bukit, maka Desa Gunung Jampang ini memiliki hutan serta perkebunan yang luas. Selain itu, Kecamatan Bungbulang juga memiliki tanah yang luas, luas tanah menurut penggunaan dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Lahan sawah/kolam, bahwa dari 12.973 Ha diketahui bahwa irigasi teknis 4.003 Ha, irigasi $\frac{1}{2}$ teknis 373 Ha, irigasi sederhana 1.147, kolam 6.453 Ha dan tadah hujan 993 Ha.
- b) Bukan lahan sawah, bahwa dari 10.302 Ha diketahui bahwa pekarangan seluas 3.730 Ha, tegalan/kebun seluas 2.960 Ha, ladang pengangonan 896 Ha, hutan lebat 1.000 Ha dan lain lain 1.176 Ha.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Luas Wilayah Menurut Penggunaan Lahan

Luas Lahan Sawah / Kolam			Luas Lahan Kering		
A	Irigasi Teknis	4.003 Ha	A	Pekarangan	3.730 Ha
B	Irigasi Teknis	373 Ha	B	Tegalan / Kebun	2.960 Ha
C	Irigasi Sederhana	1.147 Ha	C	Ladang / Pengangonan	896 Ha
D	Kolam	6.453 Ha	D	Hutan Lebat	1.000 Ha
E	Tadah Hujan	997 Ha	E	Lain Lain	1.716 Ha
Jumlah		12. 973 Ha	Jumlah		10.302 Ha

Sumber: Kecamatan Bungbulang

4.1.3 Data Penduduk

Jumlah penduduk Kecamatan Bungbulang pada tahun 2021 sebanyak 65.071 jiwa, jumlah rumah tangga sebanyak 20.813 rumah tangga, jumlah penduduk wajib e-KTP 47.348 orang, yang telah memiliki e-KTP 41.505 orang, dan yang belum memiliki e-KTP 5.843 orang.

Jumlah penduduk di Kecamatan Bungbulang pada tahun 2023 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Jumlah Penduduk Tiap Desa

No	Desa	Jumlah Penduduk
1	Bungbulang	8.735
2	Hanjuang	3.231
3	Gunamekar	4.711
4	Tegallega	4.165
5	Mekarbakti	4.741
6	Margalaksana	3.595
7	Bojong	5.202
8	Sinarjaya	5.650
9	Mekarjaya	7.437
10	Cihikeu	7.187
11	Wangunjaya	5.584
12	Gunung Jampang	3.166
13	Hegarmanah	4.551
Jumlah		67.955

Sumber: Kecamatan Bungbulang

Jumlah penduduk kecamatan Bungbulang pada tahun 2021 sebanyak 65.071 jiwa, dari jumlah tersebut diketahui bahwa jumlah penduduk laki laki sebanyak 32.647 jiwa, sedangkan penduduk perempuan sebanyak 32.424 jiwa.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 4 Data Penduduk Sesuai Jenis Kelamin

No	Desa/Kel	Laki laki	Perempuan	Jumlah
1	Bungbulang	4.405	4.428	8.482
2	Bojong	2.475	2.488	4.963
3	Cihikeu	3.385	3.363	6.748
4	Mekarjaya	3.189	3.228	6.417
5	Wangunjaya	2.922	2.887	5.809
6	Hanjuang	1.631	1.601	3.232
7	Gunamekar	2.292	2.400	4.692
8	Mekarbakti	2.365	2.388	4.753
9	Tegallega	1.646	1.623	3.269
10	Margalaksana	1.773	1.736	3.509
11	Sinarjaya	2.826	2.653	5.479
12	Gunung Jampang	1.531	1.635	3.166
13	Hegarmanah	2.558	1.994	4.552
Jumlah		32.998	32.424	65.071

Sumber: Kecamatan Bungbulang

4.1.4 Mata Pencaharian

Dengan kondisi geografis yang mana berisi perbukitan dan hutan yang luas serta masih asri, maka rata rata mata pecaharian penduduk Kecamatan Bungbulang berkebun dan bertani, seperti salah satunya adalah Desa Gunung Jampang, Desa Gunung Jampang menjadi salah satu desa yang berlokasi di daerah Bukit. Dengan demikian mata pencaharian masyarakat akan mengandalkan hutan dan alam sebagai tempat untuk berladang atau berkebun, seperti salah satunya adalah kebun kopi yang banyak di jadikan komoditas yang menjanjikan serta didukung dengan kondisi cuaca yang cocok untuk ditanami kopi.

Selain berkebun dan bertani, ada banyak jenis pekerjaan lain yang dilakukan oleh penduduk Kecamatan Bungbulang, seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Jenis Pekerjaan Penduduk

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah (orang)	Keterangan
1	Pegawai negeri	973	
2	TNI / POLRI	9	
3	Pegawai Swasta	184	
4	Tani	11.224	
5	Wiraswasta	263	
6	Pelajar	3.058	
7	Mahasiswa	216	
8	Pensiunan	236	
9	Dan lain lain	1.367	

Sumber: Kecamatan Bungbulang

Dari data kependudukan Bungbulang ditunjukkan dominasi mata pencaharian penduduk adalah petani. Inilah yang menunjukkan bahwa masyarakat bungbulang adalah masyarakat agraris. Masyarakat agraris menurut Barnabas Ratuwalu (hlm.2) menyebutkan bahwa masyarakat agraris adalah sekelompok masyarakat yang hidup dengan mengandalkan produksi tanaman, pemeliharaan tanaman dan pengelolaan tanaman

Terkait dengan teknologi digital, disinyalir masyarakat agraris menggunakan piranti teknologi ini hanya untuk komunikasi, untuk menonton film, memutar musik dan atau sekedar mengirim pesan dan menelpon sehingga penguasaan dan pemahaman dalam menggunakan piranti digital. Hal ini yang menjadikan pengetahuan masyarakat akan teknologi digital tidak sepaham seperti masyarakat kota yang mana penggunaan piranti digital ini lebih intens dan bahkan hampir di berbagai macam aktivitas menggunakan piranti digital. Oleh karenanya, perbedaan

ini menjadi faktor yang menyebabkan masyarakat agraris sedikit lebih tertinggal dalam penggunaan dan pemahaman piranti digital.

Hal ini masih terasa sangat kurang baik informasi maupun keahlian dalam penggunaan piranti digital yang sudah begitu beragam mengakses segala macam aktivitas kehidupan seperti belanja, mengirim uang, mengirim data, mengakses data, *searching* data di mesin pencarian, menggunakan aplikasi untuk kebutuhan tugas belajar. Dari fenomena ini dapat dipastikan bahwa pelajar dari Bungbulang akan mengalami *culture lag*. *Culture lag* ini terjadi kala pelajar sedang menempuh pendidikan dengan merantau diluar daerah asalnya, baik luar kota, pulau maupun luar negara. Perbedaan tingkat kemajuan inovasi teknologi serta budaya memerlukan proses adaptasi yang memakan waktu, terlebih dengan segala kemajuan teknologi ini perlu pengetahuan dan pemahaman lebih mengenai cara mengoperasikan piranti digital yang ada.

4.1.5 Organisasi Kembali

Keluarga Mahasiswa Bungbulang Peduli Kandangwesi (KEMBALIKAN) adalah suatu organisasi mahasiswa yang berasal dari kecamatan Bungbulang, kabupaten Garut. Kembali merupakan organisasi yang menghimpun para mahasiswa yang berasal dari 4 kecamatan seperti kecamatan Bungbulang, Kecamatan Mekarmukti, Kecamatan Pakenjeng dan juga Kecamatan Caringin. Organisasi ini berdiri pada 2 September 2011. Berawal dari kesadaran beberapa mahasiswa yang merantau ke luar kota bahkan keluar pulau untuk menimba ilmu di universitas universitas yang menjadi tempat mereka belajar bahwa mereka berasal dari tempat yang sama, kampung halaman yang sama sehingga dirasa

bahwa perlu dibentuk suatu perkumpulan atau paguyuban yang akan menjadi wadah bagi mahasiswa yang berasal dari Bungbulang dan sedang menempuh pendidikan baik di dalam kota, luar kota, luar pulau atau bahkan luar negeri. Selain itu juga perasaan memiliki satu sama lain layaknya sebuah keluarga menjadi nilai utama dalam organisasi ini, sehingga ikatan batin yang kuat diantara anggota organisasi dan menganggap kembalikan sebagai rumah dan tempat untuk kembali pulang.



Gambar 4. 2 Organisasi Kembalikan

Sumber: Instagram Kembalikan_

Saat ini tercatat lebih dari 200 anggota yang tergabung dalam organisasi Kembalikan ini, baik alumni, pengurus aktif hingga anggota biasa mulai dari angkatan pertama pada tahun 2011 hingga angkatan terbaru yaitu angkatan 2023. Terciptanya organisasi Kembalikan tentu tidak semata mata ada sebagai wadah berkumpul atau sekedar identitas saja, tetapi juga menjalankan dan mengamalkan tri dharma perguruan tinggi sebagai *Agent Of Change*, yang mana memiliki tujuan

untuk meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat yang berasal dari daerah asal Kandangwesi serta memberikan pemahaman kepada anak-anak yang masih sekolah terutama anak-anak SMA tentang pentingnya pendidikan. Tentu semua gagasan dan rancangan kegiatan ini diwadahi dalam bentuk acara-acara yang mendukung, mulai dari bedah buku, seminar, bimbel untuk persiapan UTBK, serta acara-tahunan yang bernama Education Fair yang mana acara ini diisi oleh berbagai macam kampus untuk menarik perhatian dan minat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, sehingga anak-anak SMA yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi dapat dibantu baik itu mengenai jalur masuk universitas, jenis perguruan tinggi, bantuan beasiswa berupa KIPK, serta informasi-informasi lain mengenai perguruan tinggi.



Gambar 4. 3 Kegiatan Education Fair Organisasi Kembalikan

Sumber: Instagram Kembalikan_

Sebagai mahasiswa yang berasal dari pedesaan yang mana memiliki perbedaan dalam budaya dan akan mempengaruhi proses beradaptasi terhadap lingkungan baru di perantauan, seperti salah satunya adalah mengenai teknologi

digital. Teknologi digital adalah suatu inovasi teknologi yang cara pengerjaannya atau proses nya dilakukan melalui program ko-mputerisasi. Dalam hal ini pengetahuan akan teknologi serta kemampuan menggunakan teknologi tersebut sangat diperlukan oleh tiap orang.



Gambar 4. 4 Kegiatan Education Fair Kembali

Sumber: Instagram Kembali_

4.2 Fenomena Culture Lag Mahasiswa Bungbulang Garut

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri dari Universitas, Institut, Sekolah Tinggi, Politeknik, Akademi. Menurut Oemarjati (2002), mahasiswa adalah siswa di perguruan tinggi. Jadi dapat diartikan bahwa mahasiswa adalah orang yang sedang belajar di sebuah perguruan tinggi. Pada umumnya mahasiswa belajar di kota dan tinggal serta beradaptasi dengan beberapa aspek kehidupan, terutama budaya setempat (perkotaan) serta segala bentuk kemajuannya. Kemajuan

masyarakat kota yang mau tidak mau harus diadaptasi masa kini adalah teknologi yang digunakan oleh masyarakat kota, termasuk masyarakat kampus.

Terkait dengan teknologi digital dalam aktivitas belajar di kampus seringkali para mahasiswa perantau mengalami *culture lag*. William Fielding Ogburn (1922) mengatakan *culture lag* adalah suatu keadaan dimana keterlambatan dalam beradaptasi dengan budaya baru akibat perkembangan teknologi, termasuk teknologi digital. Pada bab ini penulis mengungkapkan hasil observasi mengenai *culture lag* pada mahasiswa Bungbulang Garut yang merantau di kota Bandung. Pada bab ini penulis mengungkap hasil observasi *culture lag* pada mahasiswa Bungbulang Garut yang merantau di kota Bandung.

4.2.1 Jenis-Jenis Teknnologi yang ada di Kampus

Perkembangan teknologi telah menciptakan berbagai macam teknologi yang terus menerus mengalami kemajuan, salah satunya adalah dalam hal teknologi digital. Dalam penelitian Danuri (2019:119) mengungkapkan bahwa teknologi digital adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan dilakukan secara komputer atau digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia. Di masa sekarang, dimana teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan untuk menunjang berbagai macam aktivitas, seperti salah satunya adalah di lingkungan kampus. untuk menunjang berbagai macam aktivitas mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan baik itu pembelajaran, administrasi serta fasilitas pendukung lainnya telah dibekali dengan teknologi digital yang terus mengalami peningkatan dan modernisasi, contohnya ketika akan melakukan administrasi kampus sudah bisa menggunakan sistem m-banking, kemudian dalam

proses belajar mengajar dengan menggunakan media belajar *zoom*, *gmeet*, serta penggunaan *powerpoint* untuk mempermudah mahasiswa dalam belajar, kemudian dalam hal fasilitas kampus pun ditunjang dengan wifi untuk kebutuhan akses internet, lift, dan teknologi teknologi digital lainnya yang masih banyak dipakai di lingkungan kampus.

4.2.1.1 M-Banking

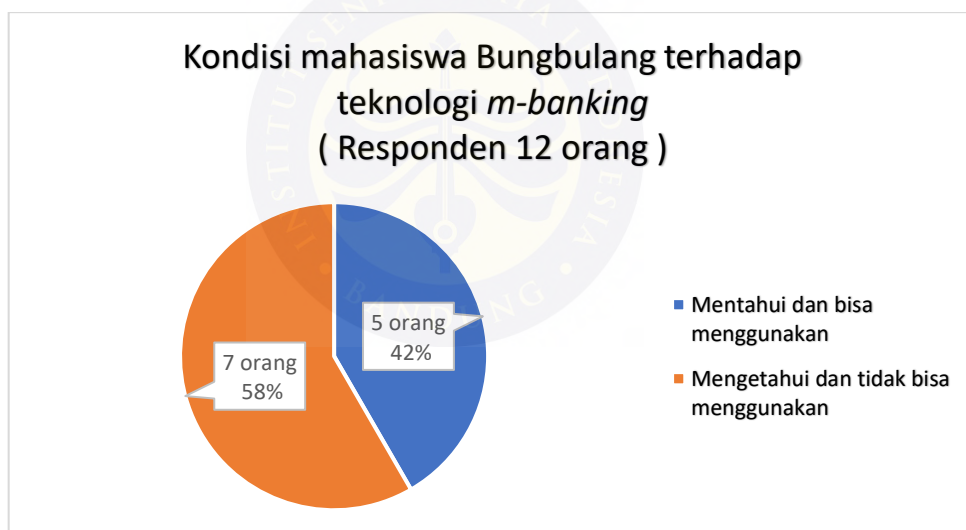
Metode pembayaran yang ada saat ini telah mengalami kemajuan dan inovasi dalam untuk mempermudah proses pembayaran yang akan dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan kampus, seperti salah satunya adalah pembayaran dengan menggunakan sistem *m-banking*. *Mobile Banking* atau biasa disebut dengan *m-banking* adalah adalah jenis layanan yang diberikan oleh perbankan kepada nasabahnya untuk melakukan berbagai transaksi perbankan melalui berbagi fitur dan menu yang terdapat pada aplikasi perbankan yang dapat diunduh dan diinstal melalui ponsel cerdas. Dengan menggunakan metode *m-banking* ini mempermudah dalam proses administrasi antara kampus dan juga mahasiswa sehingga dalam hal ini mahasiswa tidak perlu meluangkan waktu untuk melakukan pembayaran secara langsung dan hanya cukup melakukan pembayaran melalui *handphone* serta bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan jawaban yang telah didapat dari 12 responden yang telah menjawab kuisisioner yang diajukan oleh peneliti kemudian didapat data bahwa para mahasiswa Bungbulang Garut mengetahui mengenai sistem pembayaran administrasi kampus menggunakan *m-banking*. Namun, disini tidak semua dari

responden bisa menggunakan sistem pembayaran *m-banking* tersebut, sehingga kemudian peneliti membagi responden kedalam 2 kelompok yaitu :

1. Kelompok yang mengetahui dan bisa menggunakan *m-banking*
2. Kelompok yang mengetahui dan tidak bisa menggunakan *m-banking*

Berdasarkan data yang di dapat peneliti dari jawaban 12 responden mahasiswa mengenai sistem pembayaran *m-banking*, terdapat sebanyak 5 responden mengetahui dan bisa menggunakan metode pembayaran *m-banking* dan 7 orang mengetahui *m-banking* namun tidak bisa menggunakannya.



Gambar 4. 5 Diagram Hasil Jawaban Responden Pada Kuisisioner

Sumber: Hasil Kuisisioner

Dari diagram diatas dapat terungkap bahwa responden yang mengetahui dan bisa menggunakan *m-banking* adalah sebanyak 5 orang (41,7%) dan sebanyak 7 orang (58,3%) mengetahui namun tidak bisa menggunakannya. Kondisi ini menjelaskan bahwa lebih banyak yang tidak bisa menggunakan walaupun mengetahui istilah *m-*

banking. Observasi dilakukan terhadap responden yang mengetahui dan bisa menggunakan *m-banking* bahwa penggunaan metode bayar dengan *m-banking* ini membantunya dalam melakukan administrasi dengan kampus, karena dirasanya bahwa metode ini mempermudah untuk melakukan administrasi lebih cepat dan fleksibel. Pernyataan tentang ini dikemukakan oleh zakki sebagai berikut.

“tentu saya terbantu dengan metode pembayaran menggunakan metode m-banking ini, dimana metode bayar ini lebih fleksibel dan mudah untuk digunakan sehingga ketika saya sedang diluar daerah dan memiliki waktu terbatas pun masih bisa dilakukan karena hanya dengan membuka handphone saja.” (Zakki, 28 Maret 2024)

Adapun responden lain yaitu Siti juga ikut menyatakan hal yang sama ketika membagikan pengalamannya menggunakan metode *m-banking* pada saat wawancara, Siti menuturkan bahwa penggunaan metode bayar dengan *m-banking* ini lebih mudah dan cepat sehingga tidak memakan waktu yang lebih lama.

“ya, saya tahu dan senang dengan metode bayar tersebut, dimana waktu serta kemudahannya digunakan sangat membantu saya ketika akan melakukan administrasi dengan kampus, ini menjadikan sistem pembayaran yang lebih simple dan cepat” (Siti, 29 Maret 2023)

Siti menjelaskan bahwa metode pembayaran melalui *m-banking* ini pernah ia gunakan sebelumnya untuk melakukan pembayaran belanja *online* sehingga menjadi terbiasa dan mengerti cara menggunakan metode pembayaran *m-banking* tersebut.

Adapun responden yang mengetahui tetapi tidak bisa menggunakan diantaranya adalah Vida, salah satu responden yang menjelaskan alasan ia mengetahui metode bayar *m-banking* namun tidak mengerti cara menggunakannya. Vida menjelaskan bahwa metode bayar tersebut tidak lumrah dilakukan untuk transaksi uang di tempat asalnya karena metode pembayaran yang sering dilakukan adalah metode pembayaran langsung atau secara uang tunai. Kondisi ini Vida ungkapkan sebagai berikut.

“ya saya mengetahuinya namun untuk menggunakannya saya tidak terlalu paham, karena di tempat tinggal saya untuk melakukan pembayaran itu masih menggunakan uang tunai, dan juga ketika akan mencoba melakukan metode bayar tersebut kebanyakan tidak menyediakannya, sehingga saya tidak terbiasa untuk menggunakan metode bayar tersebut, oleh karenanya saya mengerti metode pembayaran tersebut saat saya mulai merantau dan melanjutkan ke perguruan tinggi di kota Bandung” (Vida, 28 Maret 2023)

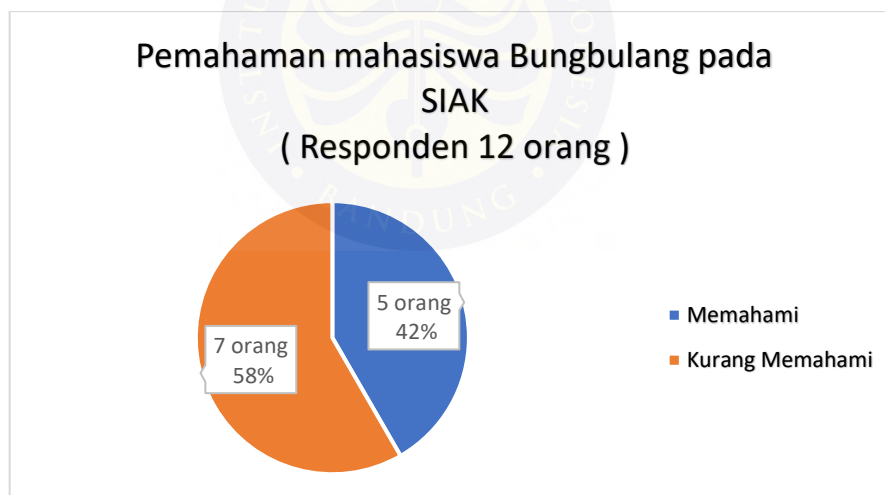
Pendapat Vida kemudian mendapat pengakuan yang sama dari responden yang lain dengan alasan yang identik sama yaitu mereka tidak bisa menggunakan metode bayar *m-banking* dikarenakan tidak terbiasa menggunakan atau hanya beberapa kali saja menggunakan dan belum memahami secara mendalam bagaimana cara menggunakan metode bayar tersebut.

4.2.1.2 Sistem Informasi Akademik

Selama masa perkuliahan mahasiswa bisa melihat perkembangan belajar mereka melalui sistem yang telah dibuat oleh perguruan tinggi, salah satunya adalah sistem informasi akademik. Sistem informasi akademik adalah suatu

sistem dimana seluruh informasi mengenai mahasiswa tersebut dihimpun dalam satu akses lewat web *online* atau aplikasi.

Sistem informasi akademik ini tentu membantu mahasiswa dalam mengakses mengenai kemajuan pembelajaran serta informasi lainnya, dimana hal ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja hanya dengan menggunakan internet dan bisa di akses lewat handphone yang mereka gunakan. Dari observasi melalui bentuk kuisisioner ke pada responden, dengan pertanyaan apakah mahasiswa memahami dan kurang memahami maka terakses data sebanyak 5 orang responden memahami dan sebanyak 7 orang responden kurang memahami, seperti dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 6 Diagram Hasil Jawaban Responden Pada Kuisisioner

Sumber: Kuisisioner

Gambar diatas menunjukkan mayoritas mahasiswa Bungbulang Garut mengetahui sistem informasi akademik. Namun, ada sebanyak 7 orang responden kurang memahami sehingga sedikit kesulitan saat melakukan akses akademik. Kondisi ini merujuk mayoritas mahasiswa Bungbulang kurang

memahami sistem informasi akademik. Setelah dilakukan wawancara lebih mendalam kepada beberapa responden kemudian didapat penjelasan lebih lanjut mengenai SIAK, ada yang merasa terbantu dan ada yang merasa kesulitan/terkendala teknologi digital. Seperti dijelaskan oleh Zakki, ia menyebutkan bahwa sistem informasi akademik yang ada di kampus sangat mempermudah dalam mengakses informasi dan lebih cepat. Kemudian sistem informasi akademik ini juga dirasa tidak memakan banyak ruang terlebih dalam bentuk web dan aplikasi sehingga tidak terlalu memberatkan bagi *handphone* yang mereka gunakan.

“tentu sistem informasi akademik ini sangat membantu saya dalam mengakses mengenai semua data yang saya punya dengan kampus, seperti melihat informasi nilai, mengakses informasi lain yang sudah termuat dalam satu akses dan hal ini berbeda pada saat sebelumnya di tempat tinggal saya, jadi menurut saya ini sangat simple” (Zakki, 28 Maret 2024)

Ia menuturkan bahwa selain daripada itu, tampilan dari sistem informasi akademik ini juga tidak terlalu membuat bingung, dimana tampilan dari sistem informasi tersebut mudah dipahami sehingga ketika mengakses sistem informasi akademik ini tidak menjadi masalah yang serius pada saat menggunakannya pertama kali.

“tidak terlalu rumit, karena disana juga User Interface nya tidak begitu pusing dan saya sendiri sudah terbiasa mengakses web web semacam ini sehingga menggunakannya tidak terlalu sulit bagi saya” (Zakki, 28 Maret 2024)

Adapula responden yang memberikan penjelasan sedikit berbeda dengan Zakki. yaitu Vida dan Siti yang memiliki alasan yang sama ketika di minta menjelaskan mengenai sistem informasi akademik ini. Vida mengungkapkan

bahwa sistem informasi akademik sangat mudah dan cepat untuk diakses, kemudian juga tidak membebani pada *handphone* yang mereka gunakan. Namun, yang menjadi masalah adalah tampilan atau *User Interface* dari laman sistem informasi akademik tersebut yang membuat Vida sedikit bingung.

“iya mudah dan cepat, namun yang saya sedikit masalah adalah tampilannya, karena saya sedikit bingung untuk mengoperasikan itu, seperti urutan, susunan, atau mencari apa yang saya mau itu misal di simbolkan dengan gambar atau bentuk apa, mungkin karena saya jarang membuka laman laman atau tampilan yang sejenis dengan itu sehingga saya sedikit bingung, kemudian masalah lainnya juga adalah karena saya sedikit susah untuk memahami atau telmi, jadi perlu waktu untuk bisa sampai paham” (Vida, 28 Maret 2024)

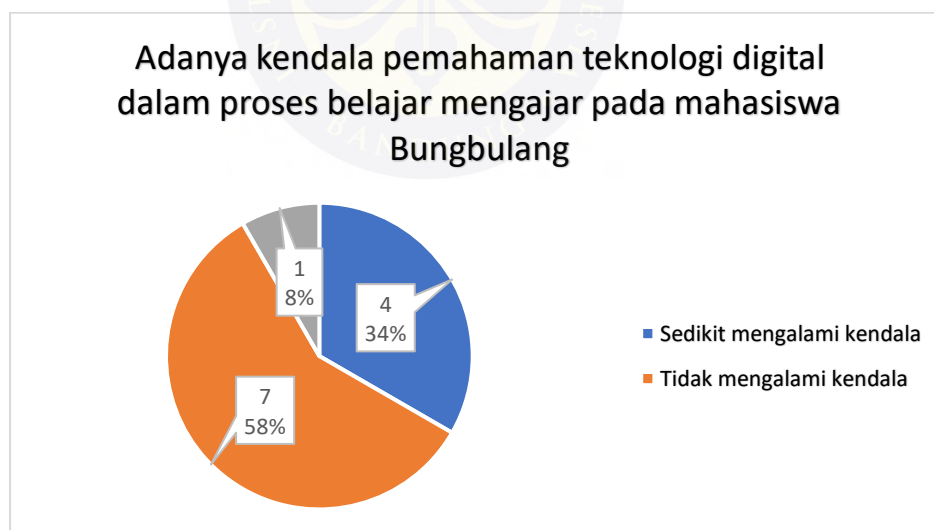
Kemudian pernyataan ini diperkuat dengan pernyataan Siti mengenai kebingungannya terhadap *User Interface* atau tampilan pada laman sistem informasi akademik ini. Siti menuturkan bahwa ketidakbiasaannya dalam mengakses hal hal tersebut sebelumnya menjadi alasan yang kuat sehingga ketika mengakses sistem informasi akademik ia menjadi sedikit bingung dan memakan waktu yang sedikit lebih lama untuk memahaminya.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Bungbulang Garut memiliki perbedaan yang cukup terlihat dalam mengakses laman laman atau web di internet. Seperti telah dijelaskan oleh Zakki, bahwa kemampuan membaca dari *User Interface* serta memahami hal tersebut menjadi salah satu cara dalam mengakses hal hal yang mengharuskan diakses lewat internet. Oleh karenanya, ia berpendapat bahwa yang menjadikan ia mudah memahami sistem informasi akademik adalah karena sebelumnya sering mengakses laman laman web yang serupa atau bahkan berbeda dengan sebelumnya.

4.2.1.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu para pengajar dalam memberikan informasi serta materi pembelajaran kepada para mahasiswa. Dalam hal ini media pembelajaran ini telah mengalami kemajuan yang pesat, seperti salah satunya adalah dengan menggunakan kelas *zoom*, *gmeet* serta media media lain yang tentunya digunakan dalam proses belajar mengajar, dan penyampaian materi ajar melalui *power point*.

Untuk mengungkap data adakah kendala dengan materi ajar, peneliti mengajukan kuisisioner kepada responden untuk mendapatkan data adanya kendala dan tidak adanya kendala saat berlangsung proses belajar mengajar



Gambar 4. 7 Diagram Hasil Jawaban Responden Pada Kuisisioner

Sumber: Kuisisioner

Dari jawaban responden terhadap kendala teknologi digital saat proses belajar mengajar, sebanyak 4 orang mengalami sedikit kendala, sebanyak 7 orang tidak

mengalami kendala dan hanya sebanyak 1 orang yang banyak mengalami kendala. Hal ini menunjukkan lambatnya memahami teknologi digital oleh mahasiswa Bungbulang pada proses belajar mengajar. Saat dilakukan wawancara lebih jauh, bahwa kendala kendala yang ada disebabkan karena beberapa hal, seperti sinyal yang tidak stabil, laptop atau *handphone* yang digunakan masih tidak mampu secara optimal menjalankan aplikasi tersebut karena salah satunya adalah masih memakai versi *handphone* yang jadul atau tidak memiliki laptop untuk menggunakan kelas tersebut, sehingga hal ini menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Ada pula yang menyatakan proses belajar mengajar digital pertama kali mereka alami sehingga pemahaman akan media belajar dengan kelas *online* ini perlu dipahami lebih lanjut terutama dalam mengoperasikannya.

4.2.1.4 Kendala Kendala Yang Dialami Dari Teknologi Digital

Dari hasil observasi terhadap penggunaan teknologi digital baik dalam menjalankan aktivitas belajar di kampus maupun aktivitas dengan admin mahasiswa seringkali dihadapkan dengan kendala kendala yang sering terjadi dan menjadi penghambat dalam proses pelaksanaannya. Kendala kendala tersebut dapat dikategorikan dalam dua kategori aktivitas, yaitu kendala aktivitas proses belajar mengajar di kampus dan kendala aktivitas administrasi.

4.2.1.5 Kendala Aktivitas Proses Belajar Mengajar

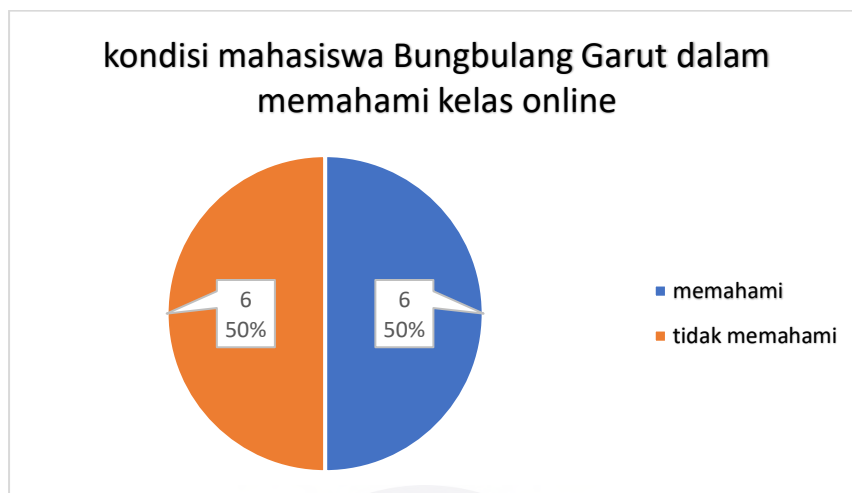
1) Kendala Memahami Model Kelas Belajar *Zoom Dan Google Meet*

Pada saat menjalani proses belajar di kampus, mahasiswa dihadapi dengan kendala kendala teknologi digital yang meliputi kelas *zoom*, *gmeet* dan kelas kelas lain yang menjadi media belajar secara daring atau *online*. Untuk mengungkap kendala kendala yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut dalam pemahaman kelas belajar, peneliti melakukan wawancara secara mendalam sehingga disinyalir bahwa mahasiswa Bungbulang Garut ini mengalami kendala kendala seperti sinyal yang tidak stabil, media belajar yang tidak mumpuni seperti *handphone* yang masih versi lawas atau jadul serta pemahaman akan aplikasi kelas itu sendiri seperti yang dijelaskan oleh salah satu responden yaitu Vida mengenai semua kendala kendala yang ia alami selama melaksanakan proses belajar di kampus.

“kendala kendala untuk kelas online yang saya alami mungkin seperti tampilan nya, lambang lambang yang ada di dalamnya seperti tombol on kamera, on mic, berbagi layar serta fitur fitur lain yang perlu di ketahui dan sedikit kesulitan karena tidak mengetahui serta perlu menghafal semua itu.” (Vida, 28 Maret 2024)

Vida menjelaskan bahwa dalam menjalankan kelas *online* ada beberapa hal yang perlu di pahami lebih lanjut seperti fitur fitur dalam kela online, lambang yang menggambarkan mengenai fitur fitur yang ada, serta *User Interface* dari masing masing aplikasi

kelas *online* yang mana berbeda satu sama lain seperti dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 8 Diagram Hasil Jawaban Responden Pada Kuisiner

Sumber: Kuisiner

Dari gambar diatas dapat terdata sebanyak 6 responden menyatakan memahami dan sebanyak 6 orang tidak memahami sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa Bungbulang garut disinyalir mengalami kendala dalam memahami kelas *online*.

2) Kendala Fasilitas Piranti Digital

Dalam menjalankan aktivitas belajar dengan menggunakan kelas *online* mahasiswa Bungbulang kerap kali dihadapi dengan kendala kendala, seperti *handphone* yang lawas serta tidak memiliki laptop. Dari data yang didapat peneliti disinyalir bahwa mahasiswa Bungbulang Garut mengalami kendala fasilitas piranti digital seperti yang di jelaskan oleh beberapa responden yang menyatakan bahwa

mahasiswa Bungbulang Garut ini mengalami kendala kendala seperti sinyal yang tidak stabil, media belajar yang tidak mumpuni seperti *handphone* yang masih versi lawas atau jadul serta pemahaman akan aplikasi kelas itu sendiri seperti yang dijelaskan oleh salah satu responden yaitu Vida mengenai semua kendala kendala yang ia alami selama melaksanakan proses belajar di kampus.

“ada banyak kendala, ya seperti sinyal yang jelek, lalu handphone saya yang tidak mampu menjalankan aplikasi tersebut dengan lancar dan kemudian karena saya belum mempunyai laptop jadi terkendala dalam kelancaran belajar dengan menggunakan kelas online tersebut.” (Vida, 28 Maret 2024)

Vida menjelaskan bahwa tetap terjadi kendala kendala ketika menggunakan kelas *online*, hal ini disebabkan tidak semua *handphone* dapat menjalankan atau kompatible dengan aplikasi tersebut, sehingga pada saat digunakan untuk menjalankan aplikasi tersebut tidak dapat berjalan dengan lancar. Selain itu Vida menyebutkan dengan menggunakan piranti digital yang masih lawas juga membuat proses belajar menjadi terhambat, ini terjadi karena kemampuan piranti digital yang tidak maksimal dalam menjalankan aplikasi kelas online.

“selain kendala tidak bisa menjalankan aplikasi kelas online atau sinyal, kendala lain yaitu kelancaran saat menjalankan kelas online, seperti tersendat sendat dan banyak mengalami kegagalan menjalankan aplikasi tersebut karena secara ukuran lebih besar sedangkan kapasitas penyimpanan handphone kecil” (Vida, 28 Maret 2024)

Semua pernyataan diatas kemudian mendapat persetujuan dari responden lain yang mengatakan hal yang sama, disinyalir bahwa kendala piranti digital selain tidak mempunyai laptop atau *handphone* yang lebih bagus juga dihadapi dengan proses pelaksanaan kelas *online* dengan menggunakan piranti digital yang kurang mumpuni sehingga mengganggu kelancaran proses belajar menggunakan aplikasi kelas *online*

3) Kendala Sinyal / Jaringan

Mahasiswa seringkali dihadapi dengan masalah jaringan atau sinyal yang tidak stabil untuk menjalankan kelas *online* atau melakukan aktivitas pendukung kegiatan belajar lainnya sehingga para mahasiswa tidak bisa menjalankan aktivitas belajar dengan lancar. Dari data yang didapat dari hasil wawancara, disinyalir bahwa kendala sinyal yang dialami oleh para mahasiswa Bungbulang Garut ini terjadi disebabkan oleh banyak hal, seperti salah satunya adalah kemampuan penangkapan sinyal yang kurang baik oleh *handphone* dan tempat atau lingkungan yang memiliki akses sinyal lemah, sehingga para mahasiswa Bungbulang harus mencari tempat yang lebih baik untuk mendapatkan sinyal yang stabil.

Dalam menjalankan kelas *online* mahasiswa dapat mengikuti kelas dengan fleksibel dan dapat dilakukan dimana saja. Model belajar ini membantu para mahasiswa dalam mengikuti kelas dengan

efektif, namun dengan begitu kendala sinyal atau jaringan yang sering menjadi alasan para mahasiswa mengalami kesulitan saat mengikuti kelas. Setelah dilakukan wawancara, didapat data bahwa mahasiswa mengalami kendala sinyal atau jaringan yang tidak stabil disebabkan oleh tempat dimana mereka tinggal, kemampuan penangkapan sinyal dari handphone, tidak memiliki wifi serta jangkauan sinyal dari provider kartu sim yang tidak bisa menjangkau semua daerah. Seperti disebutkan oleh Siti, responden yang memberikan penjelasan mengenai kendala sinyal atau jaringan yang ia alami. Siti menuturkan bahwa kekuatan sinyal berpengaruh terhadap kelancaran kelas, dimana sinyal adalah salah satu hal yang penting dalam menjalankan kelas online.

“kendala sinyal itu yang biasanya sering saya alami, ketika saya ikut kelas online seringkali sinyal tidak stabil sehingga saat ikut kelas menjadi tidak lancar seperti suara yang tidak ada, gambar yang tersendat sendat serta sering keluar kelas secara tiba tiba dikarenakan sinyal yang tidak stabil, oleh karena itu saya sering berpindah tempat ketika itu terjadi” (Siti, 29 Maret 2024)

Pernyataan ini kemudian mendapat persetujuan dari responden lain yang mengatakan bahwa mereka sering mengalami hal yang sama, dimana sering keluar kelas secara tiba tiba atau bahkan tidak bisa mengikuti kelas sama sekali karena tidak mendapatkan sinyal yang stabil.

Hal lain yang menjadi kendala oleh mahasiswa Bungbulang Garut ini adalah tidak mempunyai wifi yang dapat digunakan untuk

mendapatkan sinyal yang lebih baik. Dari data hasil observasi, dapat terungkap bahwa biaya memasang wifi yang lebih mahal dibanding dengan kuota dari kartu sim menjadi alasan para mahasiswa Bungbulang Garut tidak memiliki wifi, kemudian wifi juga tidak bisa di gunakan secara fleksibel karena memiliki jangkauan akses yang terbatas. Selain itu akses terhadap wifi juga terbatas karena tidak semua orang memiliki wifi dan hanya di beberapa tempat saja yang menyediakan akses wifi.

4) Kendala Akses Data Dan Upload Data

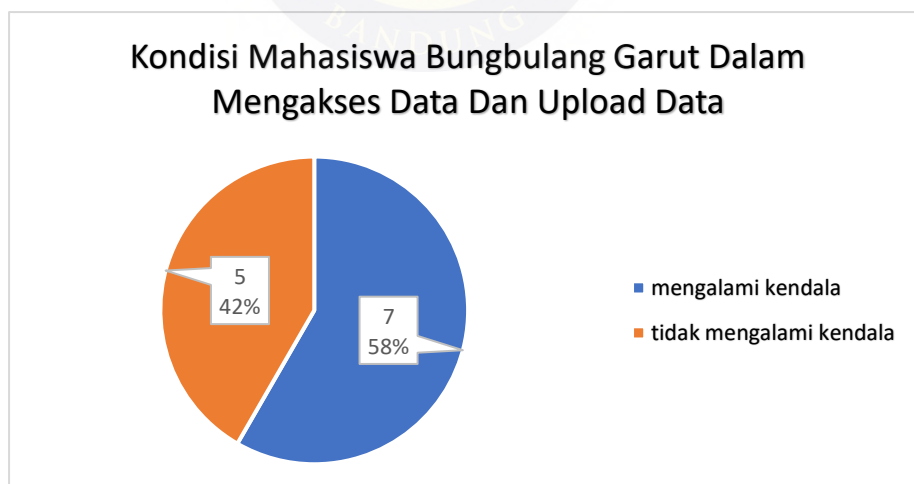
Seperti dapat dilihat pada gambar diatas bahwa mahasiswa Bungbulang Garut mengalami kendala kendala pada saat mengumpulkan tugas melalui *online*. Untuk memperdalam data tersebut, kemudian peneliti melakukan wawancara lebih mendalam dengan responden dan didapat penjelasan mengenai kendala kendala yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut seperti kendala sinyal, penggunaan aplikasi pembuat tugas seperti membuat *Powerpoint*, serta pemahaman yang tidak terlalu tahu lebih mengenai hal tersebut disinyalir menjadi masalah yang sering terjadi.

“kendala kendala yang sering terjadi mungkin seperti sinyal jelek, atau juga saat membuat tugas menggunakan aplikasi pembuat tugas juga yang sedikit saya bingung, karena saya tidak pernah membuat tugas menggunakan aplikasi semacam itu sebelumnya, jadi saya sedikit bingung dengan hal tersebut” (Vida, 28 Maret 2024)

Pernyataan Vida ini kemudian mendapat persetujuan dari responden lain yaitu Siti yang memberikan penjelasan yang sama. Ia menuturkan bahwa kendala sinyal dan pengalaman sebelumnya yang belum pernah menggunakan media tersebut menjadi kendala yang sering terjadi dalam proses beradaptasi.

“sama dengan pendapat Vida sebelumnya bahwa kendala yang terjadi adalah sinyal dan juga pemahaman akan hal tersebut. Mungkin seperti bagaimana mengunggah tugas juga itu belum pernah dilakukan sebelumnya karena sebelumnya secara langsung atau foto saja tanpa perlu dibuat file dan di unggah ke tempat pengumpulan tugas online” (Siti, 29 Maret 2024)

Pernyataan Vida kemudian memiliki jawaban yang sama dengan responden lain yang menyatakan bahwa seringkali terjadi kendala sinyal pada saat upload tugas melalui aplikasi atau *google form* seperti dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 9 Diagram Hasil Jawaban Pada Kuisisioner

Sumber: Kuisisioner

Berdasarkan gambar diatas, terdata sebanyak 7 orang responden mengalami kendala pada saat mengakses dan mengupload data dan sebanyak 5 orang tidak mengalami kendala, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Bungbulang Garut mengalami kendala dalam mengakses serta mengupload data dalam proses perkuliahan.

4.2.1.6 Administrasi

Selain daripada proses belajar di kampus, tentu kendala lain yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut adalah dalam hal administrasi. Proses administrasi yang semakin canggih dengan menggunakan metode bayar m-banking kemudian menimbulkan kendala selain dari pada memberikan kemudahan pada mahasiswa itu sendiri, terlebih dimana perbedaan kemajuan desa dan kota disinyalir menjadi masalah yang jelas terlihat, sehingga hal ini menjadi salah satu masalah yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut.

Berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara, maka peneliti membagi kendala aktivitas administrasi kedalam 3 bahasan yaitu:

1) Kendala Registrasi

ketika melakukan Registrasi administrasi dengan kampus seringkali mahasiswa Bungbulang garut mengalami kendala seperti sinyal yang tidak stabil atau terkendala saat mengakses dan *upload* data, seperti pada saat mengupload tugas, mengakses informasi akademik serta aktivitas lain yang

dilakukan pada saat perkuliahan seperti dapat dilihat pada gambar 3.5 diatas.

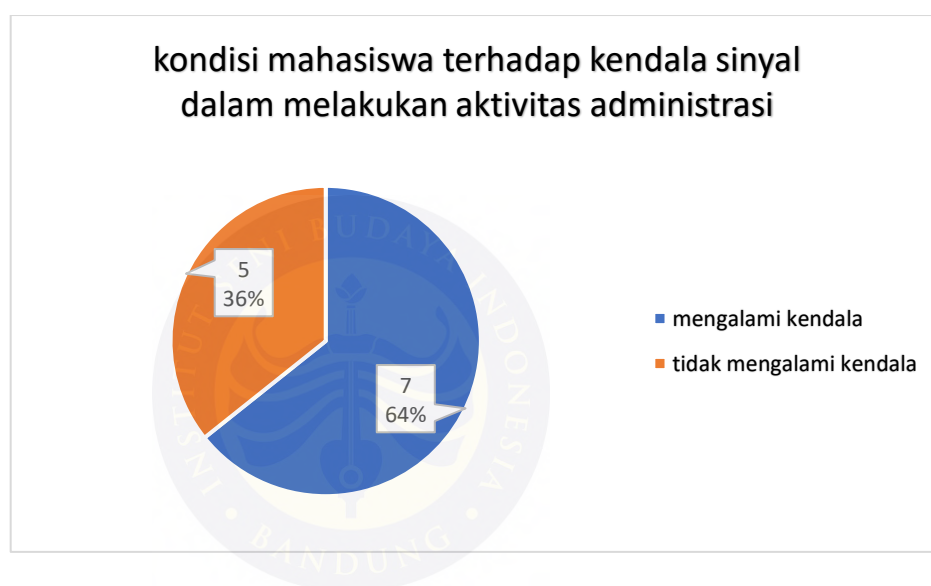
Registrasi administrasi selain itu seperti salah satunya adalah registrasi pembayaran perkuliahan. Penggunaan metode bayar yang menggunakan sistem *online* seperti *m-banking* menjadi salah satu metode bayar yang menjadi kendala oleh mahasiswa Bungbulang Garut dimana metode bayar yang biasa dilakukan sebelumnya adalah dengan menggunakan uang tunai sehingga perlu pemahaman lebih untuk menggunakan sistem bayar *m-banking*. Dari hasil observasi didapat data sebanyak 7 orang mengalami kendala pada saat melakukan aktivitas administrasi dan sebanyak 5 orang tidak mengalami kendala seperti dapat dilihat pada gambar 3.1 diatas sehingga disinyalir bahwa mahasiswa Bungbulang Garut mengalami kendala pada saat melakukan aktivitas administrasi baik kendala sinyal serta kendala dalam memahami sistem tersebut.

2) Kendala Mengakses Informasi Data

Selain daripada kendala pada saat melakukan aktivitas registrasi, mahasiswa seringkali mengalami kendala pada saat melakukan aktivitas untuk mengakses sistem informasi seperti salah satunya adalah mengakses informasi akademik. Dari hasil observasi didapat data bahwa mahasiswa terkendala pada saat melakukan akses informasi akademik, mulai dari kendala konektivitas internet seperti sinyal yang tidak stabil dan *user interface* yang tidak mudah dipahami. Hal ini seperti dapat dilihat pada gambar 3.2 diatas.

3) Kendala Jaringan

Saat melakukan aktivitas administrasi tentu diperlukan konektivitas internet untuk melakukan administrasi tersebut dan sinyal yang stabil. Dari hasil observasi didapat data dalam melakukan aktivitas administrasi kendala sinyal sering terjadi oleh mahasiswa. Hal ini diungkap oleh responden seperti dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 10 Diagram Hasil Jawaban Responden Pada Kuisisioner

Sumber: Kuisisioner

Dari gambar di atas didapat data sebanyak 7 orang (64%) mengalami kendala pada dengan dan sebanyak 5 orang (36%) tidak mengalami kendala jaringan. Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak yang mengalami kendala jaringan pada saat melakukan aktivitas administrasi.

4.2.2 Strategi Antisipasi Kendala Teknologi Digital

Ketika menjalani proses adaptasi yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut pada saat merantau ke Bandung untuk melanjutkan pendidikan

ke perguruan tinggi, tentu akan mengalami kendala-kendala yang menghambat proses adaptasi tersebut. Dalam menghadapi kendala tersebut, mahasiswa Bungbulang Garut memiliki cara atau strategi antisipasi kendala yang dialami dalam teknologi digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, peneliti kemudian membahas mengenai strategi antisipasi yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut ke dalam 2 strategi meliputi:

4.2.2.1 Internal

Strategi antisipasi secara internal adalah cara antisipasi yang muncul dari mahasiswa nya itu sendiri dan muncul secara naluri sebagai bentuk adaptasi yang dilakukan. Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi, peneliti membagi proses antisipasi internal kedalam 3 jenis yaitu:

a) Melakukan Belajar Mandiri

Salah satu cara mahasiswa dalam melakukan proses antisipasi adalah dengan otodidak atau belajar mandiri. Dari hasil observasi terungkap bahwa bentuk antisipasi secara internal yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut seperti mencari informasi mengenai hal tersebut baik melalui internet maupun belajar secara otodidak, terus menggunakan hal hal tersebut agar terbiasa dengan sistem tersebut dan memahami lebih lanjut mengenai sistem tersebut. Pernyataan ini diungkap oleh responden, ia mengatakan bahwa proses antisipasi secara internal akan muncul dengan sendirinya sebagai bentuk adaptasi dan keluar dari masalah yang menjadi kendala pada proses belajar di kampus.

“ya, tentu hal ini adalah cara saya dalam beradaptasi dengan hal baru dan karena secara internal ini pasti akan muncul sebagai bentuk mengatasi kendala yang saya alami, bisa dikatakan sebagai cara yang pasti akan muncul dan berjalan dengan otomatis” (Siti, 29 Maret 2024)

b) Menambah Frekuensi Penggunaan Teknologi Digital

Cara lain mahasiswa dalam proses antisipasi yang dilakukan adalah dengan cara membiasakan diri untuk memperbanyak waktu penggunaan teknologi digital. Hal ini dilakukan oleh mahasiswa agar terbiasa dengan hal tersebut, seperti untuk terbiasa dengan *user interface*, lambang, cara menggunakan fitur yang ada dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi, menurut responden memperbanyak jam terbang dengan terus membiasakan mengakses serta sering menggunakan teknologi digital akan membantu dalam mempercepat pemahaman dalam menggunakan hal tersebut, seperti salah satunya adalah dalam menggunakan kelas *online*.

“saya salah satu caranya adalah dengan terus biasa menggunakan hal hal tersebut, seperti kelas online, sistem informasi akademik dan hal hal lain yang masih bingung diakses, jadinya ketika itu sering dilakukan saya menjadi lebih terbiasa dan paham” (Siti, 29 Maret 2024)

c) Sering Searching

Selain belajar sendiri dan memperbanyak jam terbang, cara lainnya adalah dengan mencari tahu segala hal lewat internet. Hal ini mencakup mencari berbagai macam informasi yang ingin diketahui lebih jauh melalui internet, seperti melalui *google*, menonton video *youtube*, atau bentuk pengetahuan lain yang tersedia dalam internet. Dari hasil observasi terhadap responden, Siti mengungkapkan bahwa hal ini adalah hal yang akan lazim

dilakukan ketika kita tidak mengetahui akan suatu hal sehingga cara termudah selain menanyakan adalah dengan mencari tahu lewat internet.

“ya saya mencari tahu lewat google ketika saya tidak mengetahui suatu hal, seperti cara menggunakan dan berbagai informasi lainnya. Kemudian, selain itu juga seperti video youtube juga dicari sehingga lebih mudah untuk memahami” (Siti, 29 Maret 2024)

Pendapat Siti kemudian mempunyai kesamaan dengan jawaban dari responden lain yang menyatakan bahwa hal tercepat ketika tidak mengetahui sesuatu dan mencoba untuk mencari tahu adalah dengan melakukan *searching* lewat internet.

4.2.2.2 Eksternal

Berbeda dengan proses antisipasi secara internal, proses antisipasi secara eksternal adalah suatu cara dalam beradaptasi yang pemicunya muncul dari luar. Dalam hal ini proses adaptasi yang dilakukan dibantu dengan pihak kedua untuk membantu mengatasi kendala yang terjadi. Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, responden kemudian menyebutkan bahwa proses adaptasi secara eksternal adalah cara beradaptasi yang dilakukan untuk mempermudah dalam memahami kendala.

Berdasarkan penjelasan responden pada hasil observasi, ada banyak faktor eksternal yang membantu dalam proses antisipasi, mulai dari bertanya kepada teman yang lebih paham atau ahli, kemudian mengikuti kursus, serta melakukan praktek langsung dan didampingi teman yang lebih paham. Hal-hal yang sifatnya terdapat pihak kedua yang juga membantu dalam proses adaptasi

yang dilakukan dikatakan oleh responden bahwa ini masuk kedalam proses antisipasi secara eksternal.

“ya kurang lebih seperti itu, proses antisipasi secara eksternal yang saya lakukan terdapat pihak kedua yang membantu, seperti cara saya dengan bertanya ke teman yang lebih paham, serta belajar langsung dari teman tersebut juga merupakan cara eksternal karena ada faktor luar yang ikut membantu proses adaptasi kita” (Siti, 29 Maret 2024)

Maka berdasarkan hasil wawancara tersebut pembeda proses antisipasi secara eksternal maupun internal yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut adalah proses adaptasi yang datang dari keinginan untuk mengantisipasi secara mandiri dan kemudian terdapat faktor luar yang menjadi pembantu dalam proses antisipasi yang dilakukan.

4.3 Culture Lag Teknologi Digital Pada Mahasiswa Bungbulang Garut

Culture lag adalah suatu fenomena dimana suatu individu atau kelompok masyarakat yang mengalami keterlambatan dalam penerimaan suatu budaya baru seperti salah satunya adalah keterlambatan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital. Fenomena ini dapat dilihat seperti pada salah satunya adalah kelompok mahasiswa perantau yang berasal dari Bungbulang, suatu daerah Kecamatan yang berasal dari daerah selatan Garut. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwasanya bagaimana mahasiswa yang merantau ini mengalami culture lag terhadap perkembangan teknologi digital yang memiliki perbedaan dengan daerah sebelumnya. Dalam hal ini mahasiswa perantau tersebut memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut, tidak sedikit dari mahasiswa perantau ini bahkan memerlukan waktu yang sedikit lebih lama untuk

mengakses dan menggunakan teknologi digital tersebut. Menurut William F. Ogburn (1966) salah seorang yang mencetuskan teori culture lag dalam *teknologi digital* menyatakan bahwa teknologi adalah mesin utama penggerak kemajuan (*primary engine of progress*) namun senantiasa berbenturan dengan respon sosial oleh pengguna teknologi tersebut. Teori ini asumsi dasar “*middle technological determinism*” yang menyatakan bahwa kesenjangan budaya terjadi pada tahapan akhir dari empat tahapan perkembangan teknologi, yaitu:

1. Penemuan (*Invention*)

Yaitu tahapan di mana teknologi pertama kali diciptakan.

2. Akumulasi (*Accumulation*)

Yaitu proses pertumbuhan dan perkembangan teknologi

3. Difusi (*Diffusion*)

Yaitu proses pertukaran dan pergulatan gagasan seputar teknologi yang pada gilirannya memunculkan temuan-temuan baru

4. Penyesuaian Diri (*Adjustment*)

Yaitu tahapan di mana aspek-aspek non-material dari budaya merespon temuan-temuan teknologi tersebut. Keterlambatan respon budaya non-material inilah yang menyebabkan munculnya kesenjangan budaya

Menilik pada uraian dari Ogburn tersebut penulis dalam BAB IV ini mengungkap bagaimana mahasiswa perantau Bungbulang Garut yang mengalami *culture lag* untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital. Seperti dijelaskan pada poin 1 (*invention*) penulis mengakses data bahwa masa kini sudah lazim proses belajar menggunakan teknologi digital, demikian pula yang dialami

oleh mahasiswa Bungbulang Garut. pada poin 2 (*accumulation*) penulis mengakses data bahwa sudah tugas mahasiswa untuk siap akses dengan perkembangan teknologi digital. Dalam hal ini, tuntutan sekaligus tantangan bagi mahasiswa Bungbulang Garut untuk adaptif dengan teknologi digital. pada poin 3 (*diffusion*) bahwa proses pertukaran mengenai teknologi dapat disinyalir menjadi langkah pertama fenomena ini muncul, hal ini terjadi karena perbedaan perkembangan serta akses terhadap teknologi digital yang lebih terbatas dibandingkan dengan tempat dimana ia tinggal sebelumnya, oleh karenanya proses penyesuaian diri akan memerlukan waktu untuk bisa memahami dan menggunakan teknologi digital tersebut. Adapun pada poin 4 (*adjustment*) teori culture lag dijadikan acuan untuk menganalisis faktor penyebab proses antisipasi serta tingkat keberhasilan masalah *culture lag* pada mahasiswa Bungbulang Garut. dalam BAB IV ini penulis menganalisis temuan data hasil observasi yang meliputi faktor faktor penyebab culture lag, kendala kendala yang dialami dari teknologi digital serta antisipasi dan tingkat keberhasilan mahasiswa Bungbulang dalam teknologi digital di perguruan tinggi.

4.3.1 Faktor Faktor Penyebab *Culture Lag* Mahasiswa Perantau Bungbulang Garut

Fenomena *culture lag* pada mahasiswa perantau yang berasal dari Bungbulang Garut ini tentu memiliki hubungan sebab akibat yang memunculkan sebuah masalah. Dalam hal ini adalah faktor faktor yang menyebabkan terjadinya fenomena *culture lag*. Untuk mengungkap hal ini, penulis merumuskan beberapa pertanyaan dalam bentuk kuisisioner guna menggali data data serta informasi dari

informan mengenai faktor faktor yang menyebabkan mahasiswa perantau Bungbulang Garut ini mengalami fenomena *culture lag*, kemudian untuk memperdalam data data yang telah didapat dilakukan sesi wawancara dengan beberapa mahasiswa perantau tersebut sehingga informasi lebih mendalam dan detail.

Sebagaimana dapat dilihat pada diagram Hasil Jawaban Responden Pada Kuisisioner bahwa responden mahasiswa perantau Bungbulang Garut ini mengalami kesulitan dalam menggunakan metode ajar secara daring atau *online*, sebagaimana penjelasan responden dalam wawancara yang memberikan jawaban lebih detail mengenai fenomena *culture lag* yang dialaminya. Alasan kuat mengalami kesulitan saat beradaptasi dengan sistem ajar yang menggunakan teknologi digital adalah karena sebelumnya tidak pernah menggunakan metode ajar dengan teknologi digital, sehingga baik pemahaman maupun penguasaan dirasa tidak mumpuni. Karena hal ini juga akses terhadap teknologi digital yang menunjang dalam proses belajar mengajar sebelumnya tidak pernah dilakukan karena metode ajar yang sebelumnya biasa dilakukan adalah menggunakan metode ajar tatap muka atau pembelajaran langsung. Proses beradaptasi menjadi lebih sulit dan memakan banyak waktu dikarenakan tidak hanya beradaptasi mengenai metode ajar yang diberikan, tetapi pemahaman akan media belajar baik itu kelas *online*, pengumpulan tugas lewat *online*, serta pengoperasian dari berbagai aplikasi yang perlu di ketahui lebih banyak.

Dari keseluruhan penjelasan diatas, kemudian peneliti mengklasifikasi faktor penyebab *culture lag* yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut ke dalam 6 kondisi yang terjadi yaitu:

1. Gagap Teknologi Digital

Kondisi ini adalah fenomena dimana mahasiswa tidak bisa menggunakan atau mengetahui teknologi yang ada. Hal ini dapat diungkap melalui teori William F Ogburn bahwa ini adalah fenomena yang terjadi karena perbedaan teknologi yang ada antara desa dan kota sehingga berdasar teori dari David E Apter bahwa hal ini terjadi karena keterlambatan pengadaptasian nilai nilai modern. Kondisi gagap teknologi digital tampak pada diagram 3.1 halaman yang menunjukkan bahwa sebanyak 7 (58%) orang mengetahui dan bisa menggunakan dan sebanyak 5 (42%) orang mengetahui dan tidak bisa menggunakan. Walaupun selisih antara yang bisa dan tidak bisa menggunakan *m-banking* tidak banyak, namun data diagram menunjukkan masih adanya mahasiswa yang mengalami *culture lag*. Selain daripada *m-banking*, dalam fasilitas Sistem Informasi Akademik (SIAK), kebalikan dari pemahaman *m-banking*. Untuk program teknologi ini persentase mahasiswa yang kurang memahami lebih banyak dibandingkan dengan yang memahami. Hal ini merupakan indikator bahwa mahasiswa Bungbulang Garut banyak yang mengalami *culture lag* dalam program SIAK.

2. Kondisi Ekonomi

Kondisi ekonomi menjadi salah satu faktor yang menonjol dalam fenomena *culture lag* yang terjadi pada mahasiswa Bungbulang Garut. seperti yang telah dibahas pada BAB III kendala mengenai ketidak pahaman akan teknologi disebabkan karena tidak mampu untuk mengakses teknologi tersebut. Kondisi ini tampak pada pernyataan mereka yang cenderung menggunakan internet melalui provider dibandingkan dengan wifi seperti tampak pada diagram 3.6 halaman 45 yang menyatakan bahwa 7 responden banyak pengguna provider dan 5 orang berupaya menggunakan provider wifi dari tempat tempat umum (*cafe*, kampus, *mall* dsb). Bagi mereka yang banyak menggunakan provider dapat diperkirakan mereka mengalami *culture lag*. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah seorang responden yang kurang paham wifi. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa faktor ekonomi dapat menjadi faktor penting yang mempengaruhi *culture lag*, diantaranya adalah seperti tidak mempunyai *handphone* atau laptop maupun wifi, atau memiliki piranti digital tersebut namun masih versi jadul atau lawas sehingga tidak kompatibel atau bahkan tidak bisa mengakses daripada teknologi digital tersebut.

3. Frekuensi Mengakses Internet

Faktor ini menjadi salah satu kendala yang memicu terjadinya *culture lag*. seperti sudah dijelaskan pada BAB III mengenai kondisi mahasiswa Bungbulang Garut yang pernah mengakses namun tidak begitu intens karena tidak terlalu dipakai atau bahkan tidak ada sehingga tidak diakses.

Ketika perbedaan sistem ajar yang ada antara tempat tinggal sebelumnya dengan lingkungan kampus yang dapat dirasakan oleh Mahasiswa Bungbulang Garut ini menjadikan hal hal baru yang ada di kampus tidak diketahui lebih jauh dikarenakan tidak digunakan pada masa sebelumnya sehingga tidak biasa digunakan.

4. Tingkat Keahlian

Kondisi ini menjelaskan mengenai bagaimana mahasiswa Bungbulang Garut dalam proses beradaptasi. Tentu hal ini dipengaruhi oleh masing masing individu dalam kemampuan memahami. Berdasarkan data yang telah diungkap bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang cepat dalam beradaptasi dan memahami dikarenakan pernah mengakses piranti atau teknologi tersebut sehingga sedikit lebih paham, berbeda dengan mahasiswa yang lambat dalam beradaptasi dikarenakan belum pernah menggunakan atau hanya beberapa kali dan tidak intens, kemudian dipicu dengan terlambat atau sulit untuk memahami sehingga membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk beradaptasi. Kondisi ini penulis temukan dilapangan yang menunjukkan adanya keterbatasan skill akses teknologi digital seperti tampak pada diagram 3.2 halaman 30 yang menunjukkan sebanyak 7 orang kurang memahami lebih banyak dibandingkan dengan sebanyak 5 orang yang memahami.

5. Relasi Sosial

Kondisi ini adalah bagaimana mahasiswa Bungbulang Garut dalam menjalin hubungan sosialnya. Dalam konteks masalah *culture lag*, menurut data bahwa beberapa mahasiswa Bungbulang Garut dalam relasi sosial cenderung baik, namun relasi sosial yang terbangun tidak terjalin dengan orang yang memahami mengenai teknologi digital, sehingga relasi sosial yang terjalin tidak terlalu memberikan pengetahuan dalam teknologi digital

6. Pendidikan Non Formal

Pendidikan non formal adalah pembelajaran yang didapat diluar dari lingkungan akademis seperti sekolah dan perguruan tinggi. Pendidikan ini seperti belajar kepada yang ahli, bertanya kepada teman yang pandai menjalankan teknologi digital sehingga dalam hal ini menambah skill dan pengetahuan akan teknologi digital. Namun peningkatan skill ini tidak akan berjalan ketika relasi sosial yang terjalin tidak dengan orang orang atau pihak yang disebutkan, sehingga dalam hal ini membuat beberapa mahasiswa Bungbulang Garut mengalami *culture lag*.

4.3.2 Kendala Kendala Yang Dialami Mahasiswa Bungbulang Dalam Teknologi Digital

Kendala kendala mahasiswa dalam teknologi digital di perguruan tinggi meliputi: fasilitas piranti digital, jaringan dan proses mengakses dan *upload* data. Kendala kendala ini merupakan hal yang sering harus dilakukan oleh setiap mahasiswa terutama dalam proses belajar mengajar (PBM). Proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi digital di perguruan tinggi pada umumnya

meliputi *zoom* dan *google meet*, keduanya merupakan aplikasi internet tentang model kelas belajar yang digunakan secara daring. Proses belajar mengajar secara daring ini menimbulkan *culture lag* bagi mahasiswa Bungbulang yang tidak akrab dengan teknologi digital, piranti alatnya juga tampilan pengguna (*user interface*). Dari beberapa hasil sebaran kuisioner diperoleh data mahasiswa yang terkendala oleh teknologi digital (internet).

Kebiasaan kebiasaan yang dilakukan pada tempat tinggal sebelumnya memiliki perbedaan dengan lingkungan baru tempat mahasiswa ini merantau, dimana sistem belajar serta media pendukung pembelajaran di lingkungan kampus terbilang lebih berkembang dan modern. Mulai dari menggunakan metode belajar secara daring atau *online*, media belajar yang menggunakan sistem digital seperti menggunakan *zoom*, *gmeet*, dan kemudian seperti mengupload tugas lewat *online* mulai dari *gform*, *google classroom*, dan aplikasi lain serta penggunaan *Power Point* menjadi salah satu perbedaan yang ada dan menjadi hal baru bagi mahasiswa perantau dalam proses belajar mengajar di kampus. Sistem ajar yang berbeda ini disinyalir menjadi alasan bagi para mahasiswa perantau dalam proses beradaptasi dengan sistem ajar yang baru, dimana ini adalah sistem ajar yang tidak biasa dilakukan oleh para mahasiswa pada saat belajar di tempat tinggal sebelumnya.

Hasil observasi di lapangan ditemukan data data kesulitan yang menjadi kendala para mahasiswa Bungbulang sebagai berikut:

1. Kendala Fasilitas Piranti Digital

Kendala fasilitas piranti digital disebabkan oleh beberapa faktor yang melibatkan kepemilikan piranti digital seperti laptop, wifi, dan *handphone*. Selain itu, masalah keterbatasan dana untuk membeli kuota juga merupakan kendala yang cukup krusial, terutama pada saat diberlakukan proses belajar mengajar daring secara optimal (saat pandemi Covid-19)

Fenomena *culture lag* tampak dari kondisi adanya 1 orang dari 12 responden yang betul betul tidak paham dan pengakuannya pertama kali melakukan belajar dengan internet dilingkungan perguruan tinggi. Adapun yang 11 responden dari data lapangan menunjukkan 4 orang sedikit mengalami kendala dan 7 orang tidak mengalami kendala. Kondisi ini menunjukkan adanya *culture lag* pada 1 orang yang banyak kendala dan tidak paham internet serta 4 orang yang sedikit mengalami kendala, (lihat diagram 3.3 halaman 36).

Hasil observasi lapangan menunjukkan tidak semua mahasiswa memiliki piranti laptop (kepemilikan sendiri) dan tidak semua piranti laptop/komputer yang bisa di pinjam di gerai warnet atau yang tersedia di kampus bisa di jadikan piranti teknologi yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk aktivitas akses internet yang *update*. Dari 12 responden mahasiswa yang di wawancara, diperoleh data sebanyak 7 orang memiliki laptop, sebanyak 3 orang beraktivitas di kampus, dan 2 orang sering beraktivitas di gerai internet diluar kampus. data ini

menunjukkan mahasiswa Bungbulang menggunakan piranti digital tidak maksimal, apalagi kebanyakan yang punya laptop sendiri pun tingkat kecanggihannya rata rata dalam versi *software* yang tidak *update* (lihat diagram 3.5 halaman 44)

2. Kendala Jaringan

Kendala jaringan yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut terutama pada masalah penangkapan sinyal internet yang tidak stabil disebabkan oleh geografi (jarak wilayah) yang mempengaruhi kelancaran sinyal internet serta ketersediaan BTS (*base transceiver station*) di daerah tempat tinggal mereka (Garut Selatan). Dari 12 responden 7 orang menyatakan tidak mengalami kendala dan 5 orang menyatakan mengalami kendala jaringan. Hal ini dimungkinkan yang tidak mengalami kendala adalah mereka yang dilingkungannya banyak BTS (*base transceiver station*), sedangkan yang mengalami kendala adalah mereka yang menggunakan internet dari tempat yang jauh dan minim ketersediaan BTS (*base transceiver station*). Hal ini pada umumnya berdampak pada keterlambatan penerimaan informasi, *searching*, *upload* tugas serta kualitas tampilan video pada layar. Hal ini dapat disimpulkan adanya kelemahan pada kualitas piranti teknologi dan gangguan jaringan (lihat diagram 3.6 halaman 47).

Kendala jaringan berpengaruh pula pada proses belajar mengajar. Kelancaran proses belajar mengajar (PBM) sangat terganggu tidak hanya pada audio saja tetapi juga pada visual seperti kualitas tampilan materi ajar dilayar komputer yang tidak optimal, tidak bisa *on camera* yang biasanya menjadi persyaratan kehadiran yang diminta oleh dosen.

3. Kendala Akses Data Dan *Upload* Data

Kendala dalam akses data dan *upload* data yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut antara lain: (1) pada akses yang berhubungan dengan administrasi pendidikan dan (2) pada informasi timbal balik mahasiswa dengan pihak Institusi seperti mengenai pengumuman dari Institusi dan registrasi, surat menyurat dan lain lain yang terkait dengan administrasi pendidikan. Pada umumnya aktivitas seperti ini termasuk akses data dan *upload* data.

Akses data dan upload data secara administratif terakumulasi dalam sistem informasi akademik (SIK), akses data antara lain terjadi pada saat pembelajaran berlangsung *sharingscreen powerpoint* bahan ajar, adapun *upload* data antara terjadi pada pengiriman tugas mahasiswa dan hasil ujian yang berlangsung secara *online*.

Kendala pada akses data dan upload data dalam proses belajar mengajar akan berdampak pada keterlambatan penerimaan dan pengiriman data. Kondisi ini jelas sangat berpengaruh pada kelancaran proses belajar mengajar (PBM) bahkan bisa merugikan mahasiswa bila keterlambatan berpengaruh pada kelulusan mata kuliah yang diikuti.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang menyebabkan terjadinya *culture lag* saat proses belajar mengajar kendalanya meliputi: kendala fasilitas piranti digital, kendala jaringan dan kendala akses data serta upload data. Dalam hal ini seseorang yang mengalami *culture lag* akan dihambat kelancaran belajarnya bahkan hingga hasil belajarnya. Hal ini sungguh merugikan terutama bagi mahasiswa yang

sebetulnya harus memiliki nilai tinggi karena berprestasi tetapi dengan kondisi *culture lag* mereka tidak bisa meraih nilai secara optimal.

Sebagai daerah pedesaan yang berjarak cukup jauh dari pusat kota, menciptakan perbedaan perkembangan teknologi yang terlihat jelas dalam menunjang pendidikan. Ketimpangan dalam teknologi digital dapat dirasakan setelah para mahasiswa Bungbulang Garut merantau ke kota untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Dimana seperti wifi, lift, serta fasilitas pendukung lainnya tidak begitu dirasakan bahkan beberapa tidak ada di lingkungan tempat tinggal sebelumnya. Hal ini menjadi sesuatu hal yang baru dan perlu dipelajari untuk beradaptasi dengan kesulitan yang ada.

4.3.3 Proses Antisipasi Dan Tingkat Keberhasilan Mengatasi Fenomena

Culture Lag

Sebagai mahasiswa yang berasal dari tempat yang memiliki perbedaan jelas mengenai perkembangan teknologi digital dengan tempat baru di perantauan dimana mereka belajar tentu memerlukan waktu dalam proses beradaptasi dengan kondisi tersebut. Dimana kendala kendala yang ada seperti telah dibahas pada bahasan sebelumnya menjadi suatu kondisi yang perlu di pecahkan untuk proses kelangsungan belajar mengajar di kampus yang lebih lancar, dalam hal ini adalah mengenai berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam proses beradaptasi terhadap kondisi tersebut.

Untuk mengungkap mengenai bagaimana proses antisipasi dari mahasiswa perantau Bungbulang Garut, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa

responden untuk menggali lebih dalam mengenai pertanyaan tersebut. Sebagai mahasiswa perantau yang berangkat pada kondisi yang sama sama belum pernah atau hanya pernah beberapa kali mengakses dan menggunakan hal tersebut yang kemudian membuat mereka kesulitan untuk mengakses karena mereka beralasan perlu memahami lebih dalam mengenai hal tersebut

Strategi antisipasi kendala teknologi digital dari hasil observasi lapangan ditemukan beberapa upaya mahasiswa Bungbulang Garut melakukan antisipasi kendala teknologi digital secara internal dan eksternal. Pada bahasan mengenai proses antisipasi dan tingkat keberhasilan dari para mahasiswa perantau Bungbulang Garut dalam mengatasi fenomena *culture lag* peneliti kemudian membagi kedalam 2 proses yaitu:

1. Proses Antisipasi

Proses antisipasi adalah suatu cara dalam menghadapi kendala kendala yang menjadi masalah dalam proses adaptasi yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut dalam menghadapi fenomena *culture lag*. Berdasarkan data hasil wawancara yang didapat oleh peneliti dapat mengungkap mengenai bagaimana cara mahasiswa Bungbulang Garut ini mengantisipasi fenomena *culture lag*, kemudian peneliti menghimpun semua data data dan membagi kedalam 2 cara dalam proses antisipasi yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut, yaitu proses antisipasi secara internal dan proses antisipasi secara eksternal.

a) Proses Antisipasi Secara Internal

Proses antisipasi yang dilakukan secara internal yaitu proses antisipasi yang dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa Bungbulang Garut. Proses ini terjadi sebagai bentuk kesadaran diri untuk mengatasi fenomena *culture lag* yang dialaminya. Berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara, beberapa cara yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut secara internal antara lain seperti sering menggunakan piranti digital, mencari informasi melalui media sosial, buku dan *google*, serta belajar secara otodidak atau mandiri. Berdasarkan hasil observasi lapangan ditemukan adanya data bahwa sebanyak 9 dari 12 responden melakukan proses antisipasi secara mandiri, dalam hal ini mahasiswa Bungbulang Garut dapat dikatakan muncul rasa ingin tahu lebih jauh dengan cara melakukannya sendiri.

b) Proses Antisipasi Yang Dilakukan Secara Eksternal

Proses antisipasi yang dilakukan secara eksternal yaitu proses antisipasi yang dilakukan dengan dibantu oleh pihak luar dalam proses beradaptasi. Dari hasil observasi lapangan didapat data bahwa beberapa cara eksternal yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut antara lain seperti bertanya kepada teman yang lebih ahli, belajar lewat kursus atau kelas khusus, serta menjalin relasi dengan teman yang lebih paham mengenai teknologi digital. Proses antisipasi yang dilakukan secara eksternal ini dapat dikatakan sebagai bentuk usaha lebih mahasiswa Bungbulang Garut dalam melakukan proses adaptasi, dimana hal ini didasari oleh rasa ingin tahu yang

lebih sehingga mendorong mahasiswa Bungbulang Garut untuk mendapatkan informasi lebih banyak dengan bantuan dari pihak lain atau eksternal.

2. Tingkat Keberhasilan

Dalam melakukan proses antisipasi untuk membantu proses adaptasi yang lebih lancar tentu akan menghasilkan proses yang berbeda beda, baik itu waktu, pemahaman serta bagaimana pengoperasian dari piranti dan teknologi digital yang ada di lingkungan kampus. Untuk mengungkap tingkat keberhasilan yang dialami oleh mahasiswa Bungbulang Garut peneliti membagi tingkat keberhasilan ini ke dalam 2 indikator yang akan dibahas sebagai berikut:

a) Tingkat Kecepatan Memahami

Proses memahami dalam proses adaptasi yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut tentu memiliki proses yang berbeda beda. Perbedaan ini muncul tergantung pada seberapa cepat mahasiswa Bungbulang Garut memahami segala hal mengenai teknologi digital tersebut. Berdasarkan data yang dihimpun peneliti dalam wawancara dengan responden, terungkap bahwa beberapa responden mengalami kendala dalam proses memahami. Dimana dapat dijelaskan bahwa beberapa mahasiswa Bungbulang Garut ini membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami sesuatu, sehingga mempengaruhi terhadap proses memahami sampai mengerti dan bisa mengoperasikan teknologi digital tersebut.

Kecepatan memahami teknologi digital yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut ini dipengaruhi oleh kemampuan masing masing individu

dalam beradaptasi. Seperti telah dijelaskan responden pada wawancara bahwa faktor penting penyebab kesulitan dalam memahami adalah kemampuan berpikir, menangkap dan mengolah informasi, dimana hal ini dirasa memberatkan terhadap pikiran dan menguras tenaga sehingga proses memahami yang dilakukan pun menjadi lebih lama dan sulit karena mudah bingung saat memahami mengenai teknologi digital tersebut.

b) Tingkat Keahlian Menggunakan Teknologi Digital

Ketika proses memahami dapat berjalan dengan lancar, maka akan memunculkan hasil adaptasi yang menjadi hasil akhir yaitu keahlian dalam menggunakan dan mengoperasikan teknologi digital. Sebagaimana yang disebutkan oleh David E Apter bahwa perubahan teknologi yang berkembang lebih cepat mempengaruhi terhadap para mahasiswa ini dalam mengadaptasi nilai nilai modern. Perkembangan teknologi yang terus menerus mengalami kemajuan baik dalam inovasi dan pembaharuan akan mempengaruhi pada kemampuan dari mahasiswa dalam mengadaptasi hal tersebut, terlebih hal ini memerlukan piranti digital yang mumpuni untuk menjalankan sistem tersebut. Berdasarkan pada kondisi tersebut dapat mengungkap faktor mengenai tingkat keahlian mahasiswa Bungbulang Garut dalam menggunakan teknologi digital salah satunya adalah memiliki piranti digital yang canggih.

Berdasarkan pembahasan pada sub bahasan 4.3 mengenai proses antisipasi yang dilakukan oleh mahasiswa Bungbulang Garut dalam

menghadapi *culture lag*, didapatkan kesimpulan bahwa tingkat keahlian yang dimiliki oleh mahasiswa Bungbulang Garut dalam mengantisipasi *culture lag* salah satunya adalah memiliki piranti digital yang canggih. Ketika proses antisipasi yang dilakukan didukung dengan piranti digital yang canggih dapat meningkatkan kecepatan memahami yang lebih baik, hal ini terjadi karena juga akan meningkatkan intensitas mahasiswa Bungbulang Garut dalam meningkatkan kepandaian dalam menggunakan piranti digital. Berbanding terbalik dengan mahasiswa yang tidak didukung dengan memiliki piranti digital yang canggih, dimana ini membuat mahasiswa Bungbulang Garut kurang intensitas dalam menggunakan piranti digital yang canggih sehingga ini menyebabkan keterlambatan dalam memahami serta kepandaian dalam menggunakan piranti digital. Berdasarkan data yang telah didapat terungkap bahwa rata rata responden tidak memiliki piranti digital yang mumpuni seperti hanya memiliki *handphone* saja dan masih menggunakan *handphone* yang versi lawas sehingga tidak kompatibel dengan semua sistem digital yang lebih modern dan terus menerus mengalami pembaharuan. Selain itu mahasiswa yang sering menggunakan teknologi digital (mengetik, membuat *powerpoint*, *game*, konten kreator dan edit video, *livestreaming*) tingkat keahliannya akan lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa yang menggunakan teknologi digital hanya untuk kebutuhan primer saja (mengetik, membuat *powerpoint* dan mengirim *email* atau *Whatsapp*)

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat keahlian keahlian mahasiswa Bungbulang Garut dalam menggunakan teknologi digital dipengaruhi oleh piranti digital apa saja yang dimiliki oleh mahasiswa Bungbulang Garut serta frekuensi penggunaan piranti digital tersebut dalam menghadapi fenomena *culture lag*.

