



Legal Empowerment
Jurnal Pengabdian Hukum

Pendidikan Hukum Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0

Nisrawanty Lembang, Putri Anugraheli Ramba Orun



Versi Elektronik

URL: <https://journal.stihbiak.ac.id/index.php/legalempowerment/index>.

DOI: 10.46924/legalempowerment.v2i2.246.

ISSN: 2987-1980

Penerbit

Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STIH Biak-Papua

Referensi Sumber Elektronik

Lembang, N., & Putri Anugraheli Ramba Orun. (2024). Pendidikan Hukum Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *Legal Empowerment: Jurnal Pengabdian Hukum*, 2(2), 54–62.



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

Pendidikan Hukum Di Era Industri 4.0 dan Society 5.0

Nisrawanty Lembang^{1*}, Putri Anugraheli Ramba Orun²

¹²*Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Biak-Papua*
13nisrawanty@gmail.com.

Abstract: The era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0 brings new challenges and opportunities to the world of education, including legal education. Digital transformation and technological developments require an adaptive and innovative approach to produce graduates who are able to face global dynamics. The purpose of this service is to provide understanding and solutions related to the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0 that are being faced by students. This service uses the Workshop or Interactive Seminar service method and stimulation (*rolep play*). The results of the service show that many students do not know the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. In addition, competitive skills and expertise are needed so that students can compete in this era of the upcoming revolution.

Keywords: *Legal Education, Industry, Society*

Abstrak: Era revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 membawa tantangan dan peluang baru bagi dunia pendidikan, termasuk pendidikan hukum. Transformasi digital dan perkembangan teknologi memerlukan pendekatan adaptif dan inovatif untuk menghasilkan lulusan yang mampu menghadapi dinamika global. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman dan penyelesaian terkait era revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 yang sedang dihadapi oleh pelajar. Pengabdian ini menggunakan metode pengabdian Workshop atau Seminar Interaktif dan stimulasi (*rolep play*). Hasil pengabdian menunjukkan banyak pelajar yang belum mengetahui era revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. selain itu kecakapan dan keahlian kompetitif sangat diperlukan agar mahasiswa dapat bersaing di era revolusi yang sedang datang ini.

Kata Kunci: *Pendidikan hukum, Industri, Society*

1. Pendahuluan

Berbicara mengenai era Industri 4.0 dan Society 5.0 tentu sebagai pihak yang menjadi subyek didalam era tersebut kita sebenarnya sudah cukup mengetahui bahwa hidup di era Industri 4.0 dan Society 5.0 tentu menuntut kita beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, seperti hal yang kita sering temui hari-hari ini adalah kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), dan big data, hal ini membuka peluang baru dalam berbagai sektor, dari pendidikan hingga ekonomi, namun juga membawa tantangan terkait dengan perubahan cara kerja, pola interaksi sosial, dan keberlanjutan lingkungan, oleh karena itu kita tidak boleh abai atau pasif di era yang semakin berkembang ini.

Berkaitan dengan hal tersebut pengabdian ini berfokus terhadap pendidikan hukum di era Industri 4.0 dan Society 5.0, seperti yang kita ketahui bahwa sebelumnya Kementerian pendidikan dan kebudayaan mempatenkan program digitalisasi sekolah, hal ini ditandai dengan munculnya berbagai aplikasi berupa produk pembelajaran yang diciptakan guna mendukung program digitalisasi sekolah. Hal itu menandakan bahwa pendidikan era revolusi 4.0 merupakan fenomena yang merespon kebutuhan perubahan industri yang menyesuaikan dengan kurikulum baru selaras dengan situasi saat ini. Kurikulum tersebut bertujuan membuka jendela dunia melalui pemanfaatan internet of things, kemendikbud mendorong siswa-siswi untuk mahir menggunakan gawai (handphone, laptop, komputer, dll).¹

Sayangnya dikalangan anak-anak muda tidak terkecuali anak SMA masih ada yang kurang menyadari peran mereka sebagai mahasiswa sehingga dalam menjalani proses pendidikan di era 4.0 dan society 5.0 mereka tidak menggali manfaat yang mereka bisa dapatkan untuk mengembangkan potensi atau kemampuan mereka di era Industri 4.0 dan Society 5.0, kecenderungan yang terjadi mereka masih kebanyakan memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat sehingga dampaknya menjadi negatif, hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena teknologi dapat memberikan dampak positif, namun penggunaannya juga dapat memunculkan tantangan dan masalah baru yang perlu diatasi.² Data survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, menunjukkan bahwa lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan gadget selain untuk belajar, penggunaan yang berlebihan dan tidak bijak tersebut tentu menimbulkan dampak-dampak negatif, seperti yang dipaparkan oleh Permata Witjaksana di dalam tulisannya bahwa Ada beberapa dampak negatif yang bisa ditimbulkan apabila penggunaanya tidak bijak yaitu, Kecanduan Media Sosial, hal ini berkaitan dengan bagaimana platform seperti Instagram, TikTok, dan Twitter dapat menyebabkan gangguan dalam aktivitas belajar, menghabiskan waktu yang berlebihan, dampak berikutnya yaitu Multitasking dan Penurunan Kualitas Fokus, hal ini terkait dengan efek negatif dari notifikasi yang konstan dan multitasking pada efektivitas belajar, selanjutnya dampak Overload Informasi yaitu Kesulitan dalam menyaring informasi yang relevan dari banjirnya informasi yang tersedia secara online, dan yang terakhir yaitu dampak pada Kesehatan Mental,

¹ Rachel Yoan Katherin Putri Siahaan, "Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0," *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 2022, 94–98.

² Gunawan Santoso and others, "Revolusi Pendidikan Di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi," *Jurnal Pendidikan Transformatif* 1, no. 2 (2022): 18–28.

yakni Fenomena FOMO (fear of missing out), perbandingan sosial, dan kecemasan yang disebabkan oleh penggunaan media sosial yang berlebihan.³

Berdasarkan fenomena tersebut maka tentunya sebelum mahasiswa memulai proses perkuliahan, sangat penting bagi mereka untuk memahami urgensi dan relevansi pendidikan hukum di era Industri 4.0 dan Society 5.0, dengan tujuan mereka benar-benar menyadari dan memiliki bayangan terkait dengan tantangan-tantangan yang akan mereka hadapi kedepannya, oleh karena itu didalam kegiatan PKKMB yang diselenggarakan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Biak Papua tema pendidikan hukum di era Industri 4.0 dan Society 5.0, menjadi salah satu materi yang diberikan kepada calon mahasiswa baru, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan kesadaran mahasiswa terkait dengan apa yang akan mereka lalui kedepan dan hal-hal praktis apa yang mereka dapat lakukan sebagai mahasiswa hukum di era Industri 4.0 dan Society 5.

2. Metode Pelaksanaan

Pada tanggal 23 Agustus 2024 dalam rangka pelaksanaan pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru (PKKMB) yang diadakan di gedung aula STIH saya dipercayakan membawakan materi terkait dengan Pendidikan hukum di era Industri 4.0 dan Society 5.0, kegiatan ini dihadiri oleh 150 mahasiswa dimana mereka adalah sebagai calon mahasiswa baru.

Pengabdian ini menggunakan metode Seminar Interaktif dan Simulasi atau *Role Play* Adapun dalam pengabdian ini terbagi menjadi 2 (dua) sesi dimana dalam sesi pertama akan menyelenggarakan workshop atau seminar interaktif yang menghadirkan narasumber ahli di bidang hukum dan teknologi. Workshop ini mengangkat berbagai topik penting seperti perubahan regulasi terkait data pribadi, hak cipta dalam dunia digital, serta isu-isu hukum yang berkaitan dengan perkembangan teknologi terbaru, seperti kecerdasan buatan dan blockchain. Dengan pendekatan interaktif, mahasiswa diajak untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi, memberikan pendapat, serta mengajukan pertanyaan terkait isu-isu hukum yang mereka anggap relevan. Sedangkan dalam sesi kedua, akan dilakukan sebuah simulasi atau *role_play* yang memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan hukum yang telah mereka pelajari dalam situasi nyata. Dalam simulasi ini, mahasiswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan berbagai studi kasus yang berhubungan dengan masalah hukum di era digital. Contohnya, mereka akan berperan sebagai pihak-pihak yang terlibat dalam sengketa hukum terkait pelanggaran data pribadi, pelanggaran hak cipta di platform digital, atau masalah hukum lainnya yang berkaitan dengan teknologi.

Setiap kelompok akan memerankan peran yang berbeda, seperti pihak penggugat, tergugat, atau hakim. Setelah menjalani simulasi, setiap kelompok akan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan solusi atau keputusan hukum yang mereka anggap paling tepat berdasarkan hukum yang berlaku. Simulasi ini diharapkan dapat melatih mahasiswa dalam mengambil keputusan hukum secara objektif, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berargumentasi dan berkomunikasi dengan baik.

³ Permata Witjaksana, "Kehidupan Mahasiswa Di Era Digital, Produktivitas Atau Kecanduan Teknologi?," goodnewsfromindonesia.id, 2024, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/09/24/kehidupan-mahasiswa-di-era-digital-produktivitas-atau-kecanduan-teknologi>.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengenalan Era 4.0 dan Society 5.0

Revolusi industri 4.0 diperkenalkan oleh Prof Klaus Schwab seorang ekonom dunia asal Jerman. Dia memberikan pemaparan mengenai Revolusi Industri 4.0 yang akan mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental, perubahan yang terjadi bukan hanya pada bidang industri tetapi juga hampir disetiap bidang yang mencakup ekonomi, politik, sosial, budaya dan bahkan bisa sampai pada tataran ketatanegaraan.⁴

Industri 4.0, sebagaimana dijelaskan oleh Kagermann dkk, merujuk pada integrasi teknologi *Cyber Physical System* (CPS) dengan Internet of Things (IoT) dan *Internet of Services* (IoS) dalam berbagai proses industri, termasuk manufaktur, logistik, dan lainnya. CPS adalah teknologi yang menghubungkan dunia fisik dengan dunia digital melalui integrasi antara proses fisik dan sistem komputasi berbasis embedded computers dan jaringan, yang bekerja dalam sistem loop tertutup.

Herman dkk dalam tulisannya menjelaskan bahwa Industri 4.0 mengacu pada serangkaian teknologi dan sistem organisasi dalam rantai nilai, seperti smart factory, CPS, IoT, dan IoS. Smart factory sendiri merupakan pabrik modular yang memanfaatkan teknologi CPS untuk memantau proses produksi fisik, merepresentasikannya secara virtual, serta memungkinkan pengambilan keputusan yang terdesentralisasi. Dengan dukungan IoT, CPS dapat berkomunikasi dan berkolaborasi secara real-time, baik antar sistem maupun dengan manusia. Sementara itu, IoS menyediakan aplikasi layanan yang dapat diakses oleh semua pihak terkait, baik di dalam organisasi maupun lintas organisasi. Society 5.0, di sisi lain adalah era industri yang di dukung oleh teknologi digital dan manusia. Konsep ini di hadirkan oleh Federasi Bisnis Jepang dan bertujuan untuk mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik. Society 5.0 menekankan pada peran manusia dalam mengembangkan teknologi dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Prioritas Society 5.0 pada masyarakat adalah *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yaitu kemampuan berpikir kritis, kompleks, dan sistematis.



Gambar 1 Narasumber menerangkan materi kepada Audiens

⁴ Suparman Abdullah et al., *Perilaku Dan Aktualisasi Mahasiswa Di Era Digital Dan Media Sosial* (Unhas Press, 2024).

Perbedaan utama antara Industri 4.0 dan Society 5.0 adalah fokus pada pengembangan teknologi dalam Revolusi Industri 4.0, sementara Society 5.0 menekankan pada peran manusia dalam mengembangkan teknologi dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 juga menekankan pada pengembangan keterampilan manusia, seperti kemampuan berpikir kritis, kompleks, dan sistematis.⁵ Konsep Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep yang ada sebelumnya. Di mana seperti kita ketahui, Society 1.0 adalah pada saat manusia masih berada di era berburu dan mengenal tulisan, Society 2.0 adalah era pertanian dimana manusia sudah mengenal bercocok tanam, Society 3.0 sudah memasuki era industri yaitu ketika manusia sudah mulai menggunakan mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari, Society 4.0 manusia sudah mengenal computer hingga internet dan Society 5.0 era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, internet bukan hanya digunakan untuk sekedar berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan.⁶

Konsep revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 sebenarnya tidak memiliki perbedaan yang jauh, akan tetapi konsep society lebih fokus pada konteks terhadap manusia. Revolusi industri menggunakan AI, dan kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya sedangkan Society 5.0 menggunakan teknologi modern hanya saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya. Dengan kata lain, yang membedakan adalah Society 5.0 fokusnya pada kemanusiaan, Ini adalah era dimana teknologi seperti kecerdasan buatan, *Internet of Things*, dan big data digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan menyelesaikan masalah sosial. Ini adalah perpaduan antara teknologi tinggi dan kepedulian terhadap nilai-nilai kemanusiaan.⁷

Dari pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa, Revolusi Industri 4.0, yang diperkenalkan oleh Prof. Klaus Schwab, menekankan integrasi teknologi seperti *Cyber Physical System* (CPS), *Internet of Things* (IoT), dan *Internet of Services* (IoS) untuk otomatisasi dan efisiensi industri. Sementara itu, Society 5.0, yang diperkenalkan oleh Federasi Bisnis Jepang, berfokus pada peran manusia dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup dan menyelesaikan masalah sosial. Perbedaan utamanya, Revolusi Industri 4.0 berfokus pada pengembangan teknologi, sedangkan Society 5.0 lebih menitikberatkan pada kemanusiaan dan integrasi teknologi untuk kesejahteraan masyarakat. Society 5.0 juga menekankan keterampilan berpikir kritis dan sistematis (HOTS) untuk menciptakan keseimbangan antara teknologi tinggi dan nilai-nilai kemanusiaan.

3.2. Tantangan yang akan dihadapi mahasiswa hukum di era revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0

Era ini tentunya membawa dampak yang positif dalam berbagai bidang, tidak terkecuali pendidikan, namun tentunya ada berbagai tantangan yang akan dihadapi oleh mahasiswa hal ini penting untuk diketahui agar mahasiswa dapat memahami tantangan-tantangan seperti apa yang akan mereka hadapi, dengan harapan mereka dapat mempersiapkan diri untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Terkait dengan tantangan-tantangan di tengah era peradaban saat ini, yaitu revolusi industri 4.0 dan Society 5.0, hal yang pertama yang penting untuk diketahui adalah

⁵ Dindin Haidar, "Apa Itu Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0," 2024, https://polteksci.ac.id/blog/apa-itu-revolusi-industri-4-0-dan-society-5-0/#google_vignette.

⁶ Binus University, "Menegal Lebih Jauh Tentang Society 5.0," Binus University, 2024, <https://online.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>.

⁷ Febry Amalia, Adelia Ayu Pertwi, and Fathia Sangadah, "The Urgency of Character Education in Facing the Challenges of the Era Society 5.0," in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, vol. 6, n.d., 632–37.

berkaitan dengan peningkatan kompetensi sumber daya manusia. Kepala LLDIKTI Wilayah V, Prof. Aris Junaedi Ph.D dalam upacara wisuda Vokasi, Sarjana dan Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) pada Rabu (6/9) di Gedung Sportorium UMY menyampaikan bahwa terlebih dengan adanya disrupsi inovasi, generasi muda perlu menguasai 16 kompetensi, sesuai dengan rekomendasi World Economic Forum. Meskipun tidak semua 16 kompetensi dapat dikuasai, setidaknya harus ada penguasaan atas 6 kompetensi utama, yang disebut sebagai 6 C yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity, dan Competitive Logic*. Selanjutnya juga dijelaskan bahwa Mahasiswa perlu memiliki beberapa kemampuan yaitu, Pertama, kemampuan dalam Problem Solving Skill untuk menjadi pemecah masalah. Kedua, Ability to Work atau kemampuan berkolaborasi dalam tim. Ketiga, Etika Kerja yang tinggi sebagai landasan moral. Keempat, Analytical Skill untuk mengambil keputusan yang tepat. Dan kelima, Communication Skill untuk efektif berkomunikasi dan menjual ide.⁸

Tantangan terbesar ke dua yang dihadapi mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 adalah perubahan yang cepat dan dinamis. Teknologi berkembang pesat, dan mahasiswa perlu terus belajar dan beradaptasi agar tidak tertinggal. Selain itu, persaingan di dunia kerja juga semakin ketat, sehingga mahasiswa perlu memiliki keterampilan yang mumpuni untuk bersaing. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 adalah meningkatnya risiko stres dan kecemasan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tuntutan akademik, persaingan, dan ketidakpastian di masa depan. Mahasiswa perlu memiliki kemampuan untuk mengelola stres dan kecemasan agar dapat menjalani kehidupan kampus dengan baik.⁹



Gambar 2 Peserta mengikuti kegiatan

Demikianlah gambaran singkat terkait dengan tantangan-tantangan yang akan dihadapi mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 dan society 5.0, untuk itu tentunya mahasiswa juga perlu mengetahui hal-hal apa yang dapat dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut, hal ini tidak terlepas dari pentingnya pemahaman mahasiswa mengenai bagaimana perannya dalam dunia pendidikan, di era *Society 5.0*, berikut dipaparkan terkait dengan beberapa peran mahasiswa tersebut:

⁸ Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, “Hadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0, Wisudawan UMY Diminta Tingkatkan Kompetensi SDM,” [umy.ac.id](https://www.umy.ac.id/hadapi-tantangan-revolusi-industri-4-0-dan-society-5-0-wisudawan-umy-diminta-tingkatkan-kompetensi-sdm?utm_source=chatgpt.com), 2023, https://www.umy.ac.id/hadapi-tantangan-revolusi-industri-4-0-dan-society-5-0-wisudawan-umy-diminta-tingkatkan-kompetensi-sdm?utm_source=chatgpt.com.

⁹ Rafi Abror, “Tantangan Dan Peluang Mahasiswa Di Era Revolusi Industri 4.0,” [kompasiana.com](https://www.kompasiana.com/rafiabr1216/657336ba12d50f487c032bc7/tantangan-dan-peluang-mahasiswa-di-era-revolusi-industri-4-0), 2023, <https://www.kompasiana.com/rafiabr1216/657336ba12d50f487c032bc7/tantangan-dan-peluang-mahasiswa-di-era-revolusi-industri-4-0>.

1. *Agent of Change* (Agen perubahan) *Agent of Change* merupakan kesadaran jiwa, peka, peduli, dan punya imajinasi yang mengarah pada perubahan yang lebih baik. Mahasiswa harus menyadari bahwa mereka sebagai agen perubahan tidak hanya menjadi penggagas perubahan, mereka harus menjadi pelaku dari perubahan tersebut.¹⁰ Rochanah juga menegaskan bahwa Mahasiswa sebagai *Agent of Change* ialah orang-orang yang bertindak sebagai pemicu terjadinya perubahan yang dampaknya bisa menimbulkan dampak positif atau bahkan dampak negatif. Dengan demikian peran mahasiswa dalam menghadapi pendidikan di era society 5.0 ialah sebagai *Agent of Change* (Agen perubahan) yang mana mahasiswa harus mampu dan membawa pendidikan ini ke ranah yang lebih baik.
2. *Iron Stock* (Generasi Penerus yang Tangguh) *Iron stock* ialah mahasiswa diharapkan mampu menjadi manusia-manusia tangguh, cakap, inovatif, serta memiliki akhlak mulia. Mahasiswa sebagai *iron stock* artinya mahasiswa calon pemimpin bangsa di masa depan dapat menggantikan generasi sebelumnya dan melanjutkan tongkat estafet kepemimpinan. Menurut Sumantri Mahasiswa diharapkan menjadi manusia tangguh dalam menghadapi berbagai problematika pendidikan dan tantangan di era society 5.0. Dengan demikian, mahasiswa mampu menjadi generasi tangguh menggantikan generasi-generasi sebelumnya dan menciptakan berbagai inovasi-inovasi baru untuk menunjang dunia pendidikan di tengah-tengah kemajuan zaman.
3. *Moral Force* (Suri Tauladan) *Moral force* artinya bahwa mahasiswa harus memiliki kecerdasan intelektual, dan juga memiliki nilai moral yang dapat dijadikan suri tauladan oleh orang lain. Menurut Sutiyoso, Mahasiswa sebagai *moral force* harus memiliki moral yang baik karena sebagai objek dan teladan di perguruan tinggi maupun di masyarakat.¹¹ Mahasiswa harus memiliki moral yang positif dalam pendidikan karena dijadikan contoh oleh masyarakat. Dengan demikian, mahasiswa sebagai *moral force* harus memiliki moral yang baik dan positif sebab mahasiswa adalah orang yang berpendidikan sekaligus sebagai objek di masyarakat yang di tiru atau dijadikan panutan oleh khalayak umum. Mahasiswa di definisikan sebagai pendidikan nilai, ialah pendidikan nilai-nilai moral yang bersumber dari budaya bangsa kita, dalam membina karakter kepribadian generasi muda.

Selanjutnya yang tidak kalah penting adalah beberapa hal sederhana yang dapat dilakukan oleh mahasiswa untuk menghadapi era revolusi industri dan society 5.0 yaitu sebagai berikut:

a. Fokus pada pengembangan keterampilan

Mahasiswa perlu fokus pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di era Revolusi Industri 4.0. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan teknis, keterampilan non-teknis, dan keterampilan kepemimpinan.

b. Keterbukaan terhadap Perubahan:

Mahasiswa seharusnya memiliki sikap terbuka dan berani terhadap perubahan. Menerima dan mengadaptasi diri dengan cepat terhadap perkembangan teknologi baru menjadi kunci keberhasilan di era ini.

c. Kreativitas dan Inovasi:

Mengembangkan sikap kreatif dan inovatif untuk menciptakan solusi baru. Mendorong pemikiran kreatif dalam menyelesaikan masalah dan menciptakan nilai tambah.

¹⁰ Ervina Maulida Damayanti, Meilan Arsanti, and Cahyo Hasanudin, "Peran Mahasiswa Dalam Menghadapi Pendidikan Di Era Society 5.0," in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, vol. 1, 2023, 113–20.

d. Kesadaran Etika Digital:

Memahami dan menerapkan etika digital dalam penggunaan teknologi. Kesadaran terhadap privasi, keamanan data, dan dampak sosial dari teknologi menjadi hal yang sangat penting.

e. Kemampuan Belajar Mandiri:

Mempunyai sikap mandiri dalam belajar. Mahasiswa seharusnya memiliki keinginan untuk terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka secara mandiri.

f. Keterampilan Komunikasi Digital:

Menguasai keterampilan komunikasi digital yang efektif. Kemampuan menyampaikan ide dan informasi secara efektif melalui platform digital sangat krusial.¹²

4. Kesimpulan

Dari pemaparan singkat tersebut maka dapat diketahui bahwa eraa revolusi Industri 4.0 dan society 5.0 adalah era yang membawa dampak yang sangat positif di berbagai sektor,tidak terkecuali pendidikan namun terlepas dari itu, terdapat hal-hal yang perlu disadari bahwa positif tidaknya dampak yang didapatkan tergantung dari bagaimana sikap kita dalam menjalaninya, terkait dengan peran bagi mahasiswa dalam dalam menempuh pendidikan ada berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada pada pribadi masing-masing, ketika mahasiswa mampu bersikap bijak di era ini, mengenali tantangan-tantangan yang timbul, serta mengetahui bagaimana cara mengatasinya, maka tentunya tujuan pendidikan yang dicita-citakan akan tercapai, pendidikan akan menghasilkan mahasiswa-mahasiswa yang berkualitas, mumpuni, yang dapat bersaing di dunia kerja dan terlebih dapat berguna bagi Nusa dan Bangsa.

Daftar Pustaka

Buku

Abdullah, Suparman, Hariashari Rahim, Hadrian Febriana, Ridwan Syam, and others. *Perilaku Dan Aktualisasi Mahasiswa Di Era Digital Dan Media Sosial*. Unhas Press, 2024.

Jurnal

Santoso, Gunawan, and others. "Revolusi Pendidikan Di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi." *Jurnal Pendidikan Transformatif* 1, no. 2 (2022): 18–28.

Siahaan, Rachel Yoan Katherin Putri. "Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0." *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 2022, 94–98.

Prosiding

Amalia, Febry, Adelia Ayu Pertiwi, and Fathia Sangadah. "The Urgency of Character Education in Facing the Challenges of the Era Society 5.0." In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6:632–37, n.d.

¹² Rofiq Husni, "Sikap Dan Tantangan Mahasiswa Indonesia Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Dan Konsep Society 5.0," [kompasiana.com](https://www.kompasiana.com/rofiqhusnif_329212/65a13ec4de948f61ce2a8a42/sikap-dan-tantangan-mahasiswa-indonesia-menghadapi-revolusi-industri-4-0-dan-konsep-society-5-0?page=3&page_images=1), 2024, https://www.kompasiana.com/rofiqhusnif_329212/65a13ec4de948f61ce2a8a42/sikap-dan-tantangan-mahasiswa-indonesia-menghadapi-revolusi-industri-4-0-dan-konsep-society-5-0?page=3&page_images=1.

Damayanti, Ervina Maulida, Meilan Arsanti, and Cahyo Hasanudin. "Peran Mahasiswa Dalam Menghadapi Pendidikan Di Era Society 5.0." In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 1:113–20, 2023.

Website

Abror, Rafi. "Tantangan Dan Peluang Mahasiswa Di Era Revolusi Industri 4.0." *kompasiana.com*, 2023.

<https://www.kompasiana.com/rafiabrord1216/657336ba12d50f487c032bc7/tantangan-dan-peluang-mahasiswa-di-era-revolusi-industri-4-0>.

Haidar, Dindin. "Apa Itu Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0," 2024. https://polteksci.ac.id/blog/apa-itu-revolusi-industri-4-0-dan-society-5-0/#google_vignette.

Husni, Rofiq. "Sikap Dan Tantangan Mahasiswa Indonesia Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Dan Konsep Society 5.0." *kompasiana.com*, 2024. https://www.kompasiana.com/rofiqhusnif_329212/65a13ec4de948f61ce2a8a42/sikap-dan-tantangan-mahasiswa-indonesia-menghadapi-revolusi-industri-4-0-dan-konsep-society-5-0?page=3&page_images=1.

University, Binus. "Mengenal Lebih Jauh Tentang Society 5.0." Binus University, 2024. <https://online.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>.

Witjaksana, Permata. "Kehidupan Mahasiswa Di Era Digital, Produktivitas Atau Kecanduan Teknologi?" *goodnewsfromindonesia.id*, 2024. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/09/24/kehidupan-mahasiswa-di-era-digital-produktivitas-atau-kecanduan-teknologi>.

Yogyakarta, Universitas Muhammadiyah. "Hadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0, Wisudawan UMY Diminta Tingkatkan Kompetensi SDM." *umy.ac.id*, 2023. https://www.umy.ac.id/hadapi-tantangan-revolusi-industri-4-0-dan-society-5-0-wisudawan-umy-diminta-tingkatkan-kompetensi-sdm?utm_source=chatgpt.com.