

PENINGKATAN KAPASITAS MAHASISWA DALAM MENGHADAPI PELUANG DAN TANTANGAN DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL SOCIETY 5.0

Increasing Student Capacity in Facing Opportunities and Challenges in the Transformation Era Digital Society 5.0

Chandra Lukita*, Stefanny Christina, Sudadi Pranata, Agung Supriyadi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Cirebon – Jawa Barat, 45133

*Alamat Korespondensi : chandralukita@cic.ac.id

(Tanggal Submission: 1 Agustus 2022, Tanggal Accepted : 10 September 2022)



Kata Kunci :

Peluang dan Tantangan, Transformasi, Digital Society 5.0

Abstrak :

Manusia mengalami transformasi besar-besaran dan meluncurkan diri ke dalam pendekatan masyarakat yang sepenuhnya modern dan digital. Namun di sisi lain terdapat ancaman dalam kemajuan penerapan teknologi digital ini. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan edukasi mengenai peluang dan tantangan bagi mahasiswa dalam menghadapi perubahan jaman di Era Transformasi Digital Society 5.0. Kegiatan Pengabdian ini dilakukan melalui web seminar karena saat kondisi pandemi Covid-19. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Universitas Catur Insan Cendekia dan Relawan TIK Kota Cirebon. Kegiatan ini diikuti oleh dosen dan mahasiswa dari Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap yakni tahap perencanaan, penyampaian materi dan diskusi serta diskusi online lanjutan. Berdasarkan masukan yang diperoleh dari peserta, kegiatan ini sangat bermanfaat bagi peserta serta memotivasi peserta untuk meningkatkan kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa dalam memasuki Era Transformasi Digital Society 5.0. Tidak kalah penting kontribusi kegiatan ini bagi dosen adalah dapat meningkatkan pemahaman mengenai metode pembelajaran yang tepat kepada mahasiswa yang akan memasuki Era Transformasi Digital Society 5.0. Kegiatan ini memberikan kesimpulan bahwa edukasi yang diberikan oleh narasumber dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa. Pengetahuan tersebut diantaranya 1.) tantangan mahasiswa, 2.) peluang mahasiswa dan 3.) Sikap mahasiswa dalam mengoptimalkan Peluang dan Tantangan Era Tranformasi Digital Society 5.0.

Key word :

Opportunities and Challenges, Transformatio

Abstract :

Humans underwent a massive transformation and launched themselves into a fully modern and digital approach to society. But on the other hand there are threats in the advancement of the application of this digital technology. The purpose of this community service is to provide education about the

opportunities and challenges for lecturers and students in dealing with changing times in the Era of Digital Society Transformation 5.0. This service activity was carried out through a web seminar due to the Covid-19 pandemic. This activity was organized by Catur Insan Cendekia University and Cirebon City ICT Volunteers. This activity was attended by lecturers and students from, West Java, DKI Jakarta, Central Java and East Java. The method of implementing this activity consists of several stages, namely the planning stage, delivery of material and discussion and continued online discussion. Based on the input obtained from the participants, this activity is very useful for the participants and motivates the participants to improve the competencies that students must have in entering the Era of Digital Society Transformation 5.0. No less important contribution of this activity for lecturers is to be able to increase understanding of appropriate learning methods for students who will enter the Transformation Era Digital Society 5.0. This activity concluded that the education provided by the resource persons could be well understood by students. The knowledge includes 1.) student challenges, 2.) student opportunities and 3.) student attitudes in optimizing Opportunities and Challenges in the Transformation Era Digital Society 5.0.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Lukita, C., Christina, S., Pranata, S., & Supriyadi, A. (2022). Peningkatan Kapasitas Mahasiswa Dalam Menghadapi Peluang Dan Tantangan Di Era Transformasi Digital Society 5.0. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 955-962. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.685>

PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang mengalami gelombang perubahan dari setiap bidang kehidupan dan *trend setter* tidak diragukan lagi adalah transformasi digital dan *tech-savvy*. Seperti halnya setiap mata uang yang memiliki dua sisi, perkembangan pesat yang terus meningkat terbukti bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam banyak hal. Pada saat yang sama, mereka juga memiliki efek negatif dan merugikan tertentu pada masyarakat. Perkembangan dan pertumbuhan masyarakat akan sepenuhnya tergantung pada cara kita ingin membentuk masyarakat. Manusia mengalami transformasi besar-besaran dan meluncurkan diri ke dalam pendekatan masyarakat yang sepenuhnya modern dan digital, manajemen, aturan, dan norma semuanya sama-sama tunduk pada perubahan.

Penerapan teknologi digital industri 4.0 telah banyak berdampak bagi masyarakat dunia. Di Indonesia khususnya terdapat beberapa aplikasi teknologi pendukung dalam memenuhi berbagai aspek kehidupan seperti Aplikasi Keuangan (*FinTech*), Aplikasi Kesehatan (*HealthTech*), Aplikasi Pendidikan (*EduTech*), Aplikasi *Marketplace* (*E-Commerce*) dan Aplikasi Khursus Online. Namun disisi lain terdapat ancaman dalam kemajuan penerapan teknologi digital ini. Ancaman tersebut diantaranya manusia lebih individualis, masa bodoh, menginginkan serba instan, tergerusnya hubungan interpersonal, tergerusnya budaya sopan santun serta tergerusnya kepedulian masyarakat (Adiansah *et al.*, 2019). Oleh karena itu digital society 5.0 hadir untuk mengatasi masalah tersebut.

Konsep society 5.0 pertama kali bermula di Jepang dengan tujuan menciptakan nilai-nilai baru serta berkolaborasi dengan beberapa sistem yang berbeda. Konsep ini juga merencanakan standarisasi pengembangan sumber daya yang diperlukan dan merupakan konsep yang baru sebagai arahan pembangunan sosial yang berdampak besar kepada masyarakat di semua tingkatan. Society 5.0 menawarkan investigasi lebih lanjut hubungan individu dan teknologi dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat di dunia yang berkelanjutan melalui masyarakat yang super cerdas (Fukuyama, 2018). Society 5.0 diartikan sebagai masyarakat yang berfokus pada manusia untuk menyeimbangkan kemajuan teknologi dan ekonomi yang pada akhirnya dapat menyelesaikan masalah sosial yang ada.

Digital Society 5.0 memiliki dampak besar pada masyarakat di setiap tingkatan, yakni dalam hal peningkatan kualitas hidup serta masyarakat yang berkelanjutan. Konsep keberlanjutan merupakan

bagian dari inovasi yang mengacu pada relevansi dimensi ekonomi, sosial dan lingkungan. Dimensi ekonomi keberlanjutan menyangkut pada elemen laba, isu-isu pertumbuhan ekonomi, penggunaan sumber daya yang efisien, dan kelayakan prospek perusahaan. Dimensi lingkungan lebih berfokus pada mengurangi polusi serta penggunaan sumber daya alam secara efisien dan bijaksana. Dimensi sosial terkait dengan isu-isu seperti perilaku etis, pemerataan, kesempatan yang sama dan keadilan.

Hal yang sedang ramai diperbincangkan di Indonesia adalah pada dimensi pemulihan ekonomi seperti *green economy*, *blue economy*, pariwisata serta kebijakan masyarakat dalam menggunakan teknologi digital. Data laporan digital Indonesia menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat menggunakan internet melalui perangkat apapun adalah 8 jam per hari (Kemp, 2020). Ini merupakan kebiasaan baru masyarakat di Indonesia. Masyarakat menggunakan internet untuk bekerja, belajar atau bahkan hanya sekedar mencari informasi saja. Saat ini tren masyarakat sudah berubah, terlebih di masa pandemi. Masalah yang timbul dari kecanggihan teknologi adalah ketidaksesuaian masyarakat dalam menggunakan aplikasi berbasis teknologi mengenai kebutuhan aplikasi dan manfaat yang diperoleh. Oleh karena itu, kami melakukan pengabdian kepada masyarakat Era Industri 4.0 menuju Era Transformasi Digital Society 5.0 dalam rangka penguatan masyarakat yang super cerdas untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada. Kami melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk seminar melalui web seminar terkait dengan peluang dan tantangan menjadi mahasiswa di era transformasi digital society 5.0.

Kegiatan ini bertujuan memberikan edukasi mengenai peluang dan tantangan bagi dosen dan mahasiswa dalam menghadapi perubahan jaman di Era Transformasi Digital Society 5.0. Manfaat yang diberikan dalam kegiatan ini diantara adalah menambah pengetahuan bagi mahasiswa mengenai peluang-peluang apa saja yang ada di era Digital Society 5.0, menambah pengetahuan mengenai tantangan-tantangan apa saja yang ada di era Digital Society 5.0, serta memberikan solusi bagaimana mahasiswa bersikap dalam mengoptimalkan peluang tersebut. Kegiatan ini diharapkan juga dapat membangkitkan motivasi terkait peluang dan tantangan di Era Transformasi Digital Society 5.0.

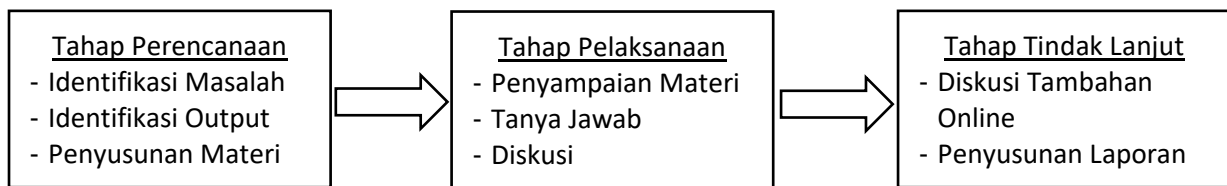
METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Minggu, 29 November 2020 melalui web seminar via *zoom meeting*. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang pertama adalah mahasiswa milenial, dosen serta peserta umum lainnya.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini, tim narasumber dan pihak penyelenggara melakukan diskusi mengenai identifikasi masalah dan hasil yang diinginkan oleh peserta web seminar. Selain itu, tim juga melakukan diskusi antar narasumber mengenai materi yang akan disampaikan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahap kedua yaitu tim dan penyelenggara melaksanakan kegiatan. Kegiatan ini berupa penyampaian materi "Peluang dan Tantangan Menjadi Mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0". Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahap ketiga adalah bentuk tindak lanjut atas pelaksanaan kegiatan yakni kegiatan diskusi lebih lanjut yang dilakukan secara online oleh pihak narasumber kepada peserta yang kurang puas atas penjelasan terkait materi "Peluang dan Tantangan Menjadi Mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0".

Target yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para dosen, mahasiswa dan semua pihak yang berada di Era Transformasi Digital Society 5.0 ini dapat mengatasi *issue*/masalah dan tantangan serta dapat mengambil peluang yang ada. Tahapan metode kegiatan sebagaimana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dilaksanakan web seminar dengan topik “Peluang dan Tantangan Menjadi Mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0” pada tanggal 29 November 2020 yang dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 11.00 atau selama 2 jam. Kegiatan web seminar diikuti oleh mahasiswa dan dosen dari berbagai macam perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Peserta seminar online diikuti oleh 106 mahasiswa dan 49 dosen yang terdiri dari 62% (96 orang) berjenis kelamin laki-laki dan 38% (59 orang) berjenis kelamin perempuan. Acara seminar online ini dihadiri peserta dari berbagai kalangan mulai dari yang berusia 20-28 tahun sebanyak 68% (105 orang), 29-36 tahun sebanyak 11% (18 orang), 37-44 tahun sebanyak 13% (20 orang), dan 45-52 tahun sebanyak 15% (12 orang).

Acara dibuka dengan sambutan oleh pemerintah setempat yang diwakili oleh pejabat pemerintah Kota Cirebon. Kemudian acara dilanjutkan dengan pemberian materi oleh narasumber yaitu Dr. Chandra Lukita, SE, MM (Rektor Universitas CIC Cirebon), Lena Magdalena, S.Kom., MMSI (Ka. Prodi Sistem Informasi Universitas CIC Cirebon), Shandy Asri Achmad, S.Mb., M.BA (*Manager Sales Bussines Service* Telkom Jabar) dan Atiyallah Aditya (Ketua HIPMI IAIN Cirebon) yang membawakan topik “Peluang dan Tantangan Menjadi Mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0”. Seminar yang diselenggarakan membahas masalah yang terjadi pada Era Digital Industri 4.0 serta menjelaskan peluang dan tantangan-tantangan di Era Digital Society 5.0 ini. Gambar 2 merupakan pamflet kegiatan web seminar yang dilaksanakan.

Gambar 2. Pamflet Web Seminar Digital Society

Selain itu sebagian kecil penjelasan materi yang telah disampaikan adalah sebagai berikut: Penerapan teknologi industri 4.0 memiliki dua sisi seperti halnya dua mata uang koin. Sisi pertama adalah sisi manfaat penerapan teknologi industri 4.0 diberbagai aspek kehidupan. Manfaat yang sangat terasa adalah terdapat berbagai aplikasi pendukung diberbagai konteks, seperti aplikasi keuangan (*Finance Technology*), aplikasi kesehatan (*Healthcare Technology*). Aplikasi pendidikan (*Educational Technology*), aplikasi *marketplace* (*E-Commerce*) dan aplikasi kursus online. Penggunaan aplikasi keuangan dimasa pandemi ini meningkat pesat. Lebih dari 100 aplikasi keuangan telah mewabah di kalangan masyarakat Indonesia. Aplikasi keuangan dapat memudahkan pengguna dalam bertransaksi non tunai seperti ovo, dana, gopay, link aja dan lain-lain, disamping itu aplikasi keuangan juga dapat meringankan pembelian barang konsumen dengan cara membayarnya melalui cicilan. Bahkan aplikasi keuangan berbasis peminjaman kredit tanpa agunan (KTA) sangat merajalela seperti kredivo, akulaku, rupiah cepat dan lain-lain. Aplikasi keuangan ini memudahkan masyarakat dalam berbagai transaksi pembayaran. Namun disisi lain, ini juga dapat memberikan dampak yang merugikan. Tidak sedikit kasus penipuan dan ancaman yang terjadi terhadap aplikasi keuangan (Wahyuni & Turisno, 2019).

Digital teknologi yang kedua di era industri 4.0 adalah aplikasi kesehatan seperti Alodoc, Halodoc, KlikDokter, GoDok, YesDok dan lain-lain. Aplikasi kesehatan ini lebih banyak bermanfaat dibandingkan dampak kerugian yang ditimbulkan. Meskipun berbayar, aplikasi kesehatan ini sebanding dengan manfaat yang diperoleh (Komalasari, 2020). Digital teknologi yang ketiga di era industri 4.0 adalah aplikasi pendidikan seperti ruangguru, *google classroom*, *google meet*, *zoom meeting*, *edmodo*, *moodle* dan lain-lain. Sama seperti aplikasi kesehatan, aplikasi teknologi di bidang pendidikan merupakan aplikasi yang lebih banyak manfaatnya dibandingkan dampak kerugian yang ditimbulkan. Digital teknologi yang selanjutnya adalah aplikasi *marketplace* dan aplikasi kursus online.

Berkembangnya digital teknologi yang sangat pesat bukan berarti orang-orang masa kini tidak memiliki potensi ancaman. Sebaliknya generasi milenial justru memiliki potensi yang lebih besar terhadap ancaman sosial. Mereka cenderung lebih individualis, kurang peduli, egois, ingin serba instan serta tergerusnya pola pikir untuk bertumbuh. Anak muda masa kini juga cenderung mengabaikan isu-isu sosial yang ada di lingkungannya. Berbeda dengan generasi sebelumnya yang memiliki adat budaya sopan santun, lebih bijaksana serta berpandangan kedepan. Pemuda dimasa lalu juga sangat empati dan tidak bersikap apatis terhadap masalah sosial (Mulyana, 2020).

Digital society 5.0 membawa pandangan masyarakat tidak hanya berfokus pada kecanggihan teknologi saja melainkan kecanggihan dari manusia itu sendiri. Konsep society 5.0 muncul pada tahun 2015 di Jepang, dalam inisiatif politik nasional yang strategis (Ferreira & Serpa, 2018; Gladden, 2019). Perbedaan antara dua konsep Industri 4.0 dan Society 5.0 adalah Industri 4.0 muncul dari teknologi digital inovatif untuk menciptakan nilai, sedangkan Society 5.0 dikatakan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang berkehidupan sosial serta menyeimbangkan kemajuan ekonomi Industri 4.0.

Dosen dan mahasiswa merupakan salah satu entitas yang berdampak dalam perkembangan Industri 4.0 menuju era Digital Society 5.0. Mahasiswa dalam hal ini adalah manusia yang sangat berpotensi tergerus akan kecanggihan teknologi yang mengakibatkan timbulnya individualistik yang tinggi, kurang peduli dengan keadaan sosial serta keinginan yang serba instan dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, dosen sebagai pendidik juga harus memiliki rasa kepedulian kepada mahasiswa. Dosen tidak hanya sekedar mengajar saja melainkan mendidik mahasiswa menjadi orang yang memiliki kompetensi agar dapat menyelesaikan beberapa masalah sosial. Beberapa kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa pada era Digital Society 5.0 diantaranya 1) *Leadership*; 2) *Language Skills*; 3) *IT Literacy*; 4) *Writing Skills* dan 5) *Soft Skills*.

Leadership merupakan kemampuan mahasiswa dalam memimpin, mengendalikan dan mengarahkan suatu organisasi. *Language skills* merupakan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa asing khususnya adalah bahasa Inggris. *IT literacy* merupakan teknologi IT menjadi ciri utama era Digital Society 5.0. *Writing Skills* merupakan kegiatan mahasiswa yang penting karena dapat menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki serta mampu memberikan inovasi baru yang dapat

ditularkan kepada masyarakat di era Digital Society 5.0. Terakhir, kemampuan *soft skills* adalah kemampuan mahasiswa untuk berkolaborasi serta berkomunikasi verbal secara lancar. Lima kemampuan inilah yang harus dimiliki mahasiswa untuk menghadapi era Digital Society 5.0.

Langkah yang diperlukan oleh mahasiswa dalam meraih kompetensi tersebut adalah yang pertama, mahasiswa harus merubah *mindset* ke *e-grow mindset*. Artinya mahasiswa harus memiliki pola pikir untuk bertumbuh ke arah digitalisasi sejalan dengan perubahan jaman. Kedua, mahasiswa harus bijaksana dan besar hati dalam memasuki era Digital Society 5.0. Ketiga, mahasiswa harus bersemangat dan memiliki daya juang yang tinggi dalam menghadapi Digital Society 5.0. Keempat, mahasiswa juga harus berkolaborasi dengan berbagai stakeholder. Selain itu memperlebar *range* jaringan dan melakukan improvisasi baik individu maupun kelompok merupakan salah satu langkah kesiapan individu di era Digital Society 5.0.

Pada dasarnya kompetensi inilah yang harus dimiliki mahasiswa dalam mengambil peluang yang ada di era Digital Society 5.0. Selain mahasiswa itu sendiri yang mengambil langkah-langkah tersebut, dosen juga harus berperan penting dalam merubah *mindset* mahasiswa agar dapat bersaing di era Digital Society 5.0. Dosen merupakan salah satu faktor pendorong mahasiswa untuk dapat berkembang lebih pesat lagi. Oleh karena itu, dosen harus memiliki metode pembelajaran yang efektif dan efisien di era Digital Society 5.0. Metode pembelajaran tersebut diantaranya 1) *Blended Learning*; 2) *Flipped Classroom* dan 3) Kognitif dan Metakognitif. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran campuran antara online dan offline yang mulai berkembang baru-baru ini sejak masa pandemi. Di negara-negara eropa *blended learning* sudah tidak asing lagi untuk dilakukan, selain lebih bervariasi juga memiliki beberapa keunggulan seperti pembelajaran lebih efektif dan efisien, memperluas jangkauan pembelajaran, hemat biaya dan waktu serta hasil yang lebih optimal dengan meningkatnya daya tarik pembelajaran (Kaur, 2013).

Metode pembelajaran selanjutnya adalah *flipped classroom*. Metode pembelajaran ini biasanya dilakukan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti magister dan doktor pada umumnya. Namun metode *flipped classroom* juga dapat diterapkan kepada mahasiswa pada jenjang pendidikan sarjana maupun diploma. Kelebihan metode pembelajaran ini adalah waktu di kelas lebih banyak, interaksi antara mahasiswa dan dosen lebih banyak serta peningkatan motivasi mahasiswa (Basal, 2015). Metode pembelajaran yang ketiga adalah kognitif dan metakognitif. Dosen dapat menerapkan metode ini karena mahasiswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan dengan sangat baik, melalui tahap perencanaan, pemantauan, evaluasi serta pemahaman yang diatas rata-rata.

Pemaparan materi "Peluang dan Tantangan Menjadi Mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0" adalah sebagai berikut :

1. Tantangan Era Transformasi Digital Society 5.0

Tantangan mahasiswa dalam menghadapi Era Transformasi Digital Society 5.0 adalah mahasiswa wajib memiliki kompetensi pada era Digital Society 5.0 seperti leadership, language skills, IT literacy, writing skills dan soft skills.

Tantangan bagi dosen dalam menghadapi Era Transformasi Digital Society 5.0 adalah dosen harus lebih bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran perkuliahan, dosen juga harus perlahan mengubah *mindset* instan dan etika mahasiswa, serta harus memotivasi mahasiswa agar meningkatkan skill mereka.

2. Peluang Era Transformasi Digital Society 5.0

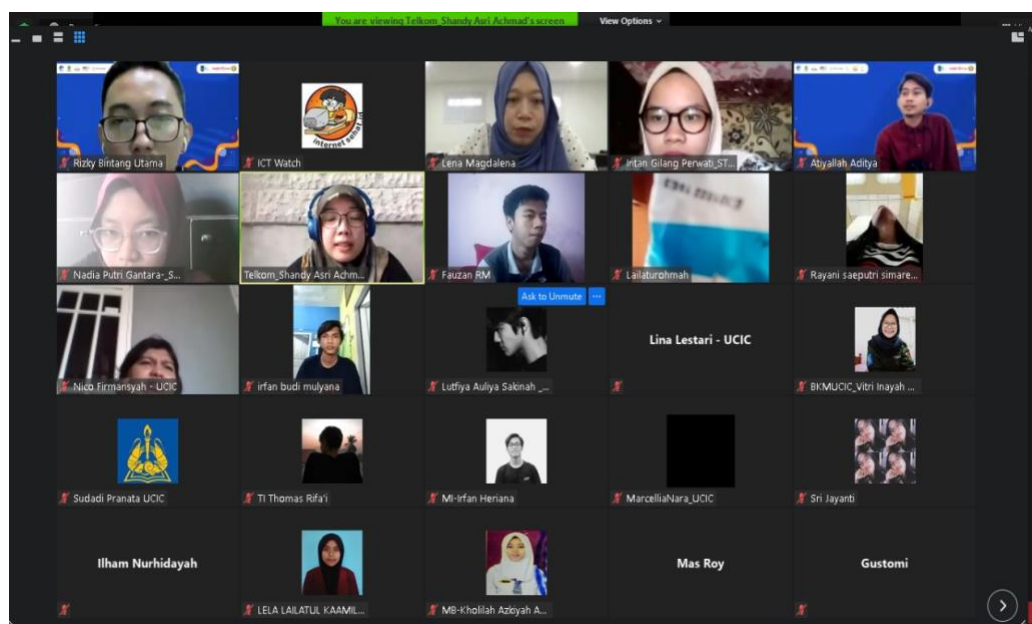
Teknologi digital memberikan kemudahan dalam aspek kehidupan. Peluang yang sangat menjanjikan adalah bisnis digital teknologi. Bisnis tersebut diantaranya *Software House, Start up, Content Creator, Game Developer, Digital Marketing, E-Commerce* dan *Internet Service Provider*.

3. Sikap mahasiswa dalam mengoptimalkan Peluang dan Tantangan Era Tranformasi Digital Society 5.0

Langkah yang diperlukan oleh mahasiswa dalam meraih kompetensi pada era Digital Society 5.0 yakni, pertama mahasiswa harus merubah *mindset* ke *e-grow mindset*. Kedua, mahasiswa harus bijaksana dan besar hati dalam memasuki era Digital Society 5.0. Ketiga, mahasiswa harus semangat dan memiliki daya juang yang tinggi. Keempat, mahasiswa harus berkolaborasi dengan berbagai

stakeholder dan memperlebar *range* jaringan serta melakukan improvisasi baik individu maupun kelompok.

Kompetensi, peluang, dan sikap inilah yang harus dimiliki oleh mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0. Selain itu untuk mendukung transformasi Industri 4.0 menuju Society 5.0, dosen juga harus memiliki metode pembelajaran mahasiswa yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran tersebut diantaranya *blended learning*, *flipped classroom* serta kognitif dan metakognitif. Sehingga mahasiswa dan dosen sama-sama bersiap dan mampu menghadapi tantangan serta dapat memanfaatkan peluang yang ada. Pemaparan materi dari narasumber via *zoom meeting* disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 3. Pemaparan materi, diskusi dan tanya jawab

Setelah mendapatkan pemaparan materi dari narasumber, tim membuka sesi diskusi untuk meningkatkan kejelasan peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Pada sesi ini dipandu oleh moderator Relawan TIK Kota Cirebon yakni Bintang Utama. Peserta mengajukan pertanyaan dengan sangat antusias yang menandakan tingginya atensi peserta mengenai materi “Peluang dan Tantangan Menjadi Mahasiswa di Era Transformasi Digital Society 5.0”. Tidak semua peserta dapat mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan karena terbatasnya waktu pelaksanaan web seminar. Namun, tim tetap menerima pertanyaan yang diajukan oleh peserta dengan catatan diskusi lanjutan dilakukan setelah acara selesai. Hal ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat.

Diakhir kegiatan, tim menyediakan formulir feedback, masukan atau saran kepada peserta terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil feedback yang diberikan narasumber adalah kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen. Selain itu mereka juga telah siap dengan peluang dan tantangan dalam menghadapi transformasi Era Industri 4.0 menuju Era Digital Society 5.0.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui web seminar bertujuan memberikan edukasi mengenai peluang dan tantangan bagi mahasiswa dalam menghadapi perubahan jaman di Era Transformasi Digital Society 5.0. Kegiatan ini memberikan kesimpulan bahwa edukasi yang diberikan oleh narasumber dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa. Pengetahuan tersebut diantaranya 1.) tantangan mahasiswa, 2.) peluang mahasiswa dan 3.) Sikap mahasiswa dalam mengoptimalkan Peluang dan Tantangan Era Transformasi Digital Society 5.0.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam periode waktu yang relatif singkat (2 jam). Selain itu, metode yang digunakan yakni melalui web seminar saja sehingga ada kemungkinan pemahaman yang diperoleh peserta belum optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan datang diharapkan tidak hanya sekedar web seminar saja, namun kegiatan ini dilakukan melalui tatap muka sehingga peserta lebih mampu menangkap isi materi yang disampaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih pada segenap instansi terkait dengan pengabdian kepada masyarakat ini:

1. Kementerian Komunikasi dan Informasi yang telah memberikan dukungan pada PKM ini.
2. IAIN Syekh Nurjati yang telah memberikan dukungan pada PKM ini.
3. Relawan TIK Kota Cirebon yang telah bekerja sama dan memberikan dukungan pada PKM ini.
4. Universitas Catur Insan Cendekia yang telah memberikan wadah untuk kami melaksanakan PKM kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansah, W., Setiawan, E., Kodaruddin, W. N., & Wibowo, H. (2019). Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(1), 47.
- Basal, A. (2015). The implementation of a flipped classroom in foreign language teaching. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 16(4), 28–37. <https://doi.org/10.17718/tojde.72185>
- Ferreira, C. M., & Serpa, S. (2018). Society 5.0 and Social Development: Contributions to a Discussion. *Management and Organizational Studies*, 5(1), 26–31.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, August, 6(2), 8–13.
- Gladden, M. E. (2019). Who will be the members of Society 5.0? Towards an anthropology of technologically posthumanized future societies. *Social Sciences*, 8(5), 148.
- Kaur, M. (2013). Blended Learning - Its Challenges and Future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93(1), 612–617.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Aplikasi Teknologi IoT di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 140–146.
- Mulyana, Y. (2020). Peran Sumber Daya Manusia (SDM)/Generasi Muda Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0. *Prismakom*, 16(1), 36–46.
- Wahyuni, R. A. E., & Turisno, B. E. (2019). Praktik Finansial Teknologi Ilegal Dalam Bentuk Pinjaman Online Ditinjau Dari Etika Bisnis. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 1(3), 379–391.