

TRANSFORMASI LINGKUNGAN BELAJAR DI ERA SOCIETY 5.0 TERHADAP KOMPETENSI MAHASISWA PONOROGO

Haikal Bagas Pratama¹, Ainul Yakin², Iriani Ismail³

^{1,2,3} Universitas Trunojoyo Madura

Alamat e-mail : haikalbagasp74@gmail.com

ABSTRACT

The Society 5.0 era presents the integration of advanced technology such as artificial intelligence (AI), big data, and the Internet of Things (IoT) in various aspects of life, including education. This transformation changes the previously physical learning environment into a more dynamic, interactive and digital one. Students are required to develop technical skills, soft skills, as well as critical and creative thinking abilities to adapt to these changes. This study aims to analyze the impact of learning environment transformation in the Society 5.0 Era on the development of student competencies in Ponorogo. This research uses qualitative methods with in-depth interviews to analyze the challenges faced by students, including limited access to technology and mental readiness. The results show that although there has been significant progress in the transformation of technology-based learning, there are still obstacles in terms of motivation, time management and competency development. Educational institutions need to improve facilities and teaching methods so that students can utilize technology optimally and are better prepared to face global challenges.

Keywords: Transformation, Learning Environment, Society 5.0 Era, Competence

ABSTRAK

Era Society 5.0 menghadirkan integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), big data, dan Internet of Things (IoT) dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi ini mengubah lingkungan belajar yang sebelumnya bersifat fisik menjadi lebih dinamis, interaktif, dan digital. Mahasiswa dituntut untuk mengembangkan keterampilan teknis, soft skills, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk beradaptasi dengan perubahan ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak transformasi lingkungan belajar di Era Society 5.0 terhadap perkembangan kompetensi mahasiswa di Ponorogo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam untuk menganalisis tantangan yang dihadapi mahasiswa, termasuk keterbatasan akses teknologi dan kesiapan mental. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan signifikan dalam transformasi pembelajaran berbasis teknologi, masih terdapat kendala dalam hal motivasi, manajemen waktu, dan pengembangan kompetensi. Institusi pendidikan perlu meningkatkan fasilitas dan metode pengajaran agar mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dan lebih siap menghadapi tantangan global.

Kata Kunci: Transformasi, Lingkungan Belajar, Era Society 5.0, Kompetensi

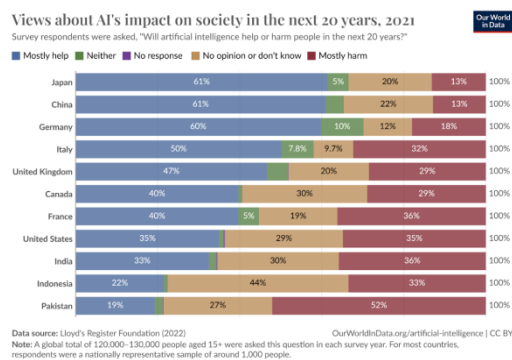
A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat telah membawa dunia ke dalam sebuah era baru, yaitu Era Society 5.0. Society 5.0 bukan hanya sekedar kelanjutan dari Revolusi Industri 4.0, tetapi merupakan sebuah konsep yang mengintegrasikan teknologi canggih, seperti kecerdasan buatan (AI), big data, dan Internet of Things (IoT) dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Tujuan utama dari Society 5.0 adalah untuk menciptakan keseimbangan antara kemajuan teknologi dan peningkatan kualitas hidup manusia secara keseluruhan. Di bidang pendidikan, penerapan teknologi ini diharapkan mampu mengoptimalkan pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang lebih siap menghadapi tantangan global.

virtual, serta pemanfaatan AI untuk personalisasi pembelajaran, menjadi tren yang signifikan. Dengan adanya perubahan ini, mahasiswa tidak hanya dihadapkan pada cara belajar yang lebih fleksibel, tetapi juga dituntut untuk menjadi lebih mandiri, kritis, dan kreatif dalam mengelola pengetahuan yang mereka peroleh.

Perubahan dalam lingkungan belajar di era Society 5.0 ini secara langsung berpengaruh terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa. Kompetensi tidak lagi hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga melibatkan keterampilan teknis dan soft skills yang relevan dengan dunia kerja modern. Mahasiswa diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan, menguasai teknologi, serta memiliki kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan kolaborasi. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk merancang lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kompetensi secara menyeluruh, sehingga mahasiswa dapat menghadapi tantangan masa depan dengan lebih siap dan kompetitif.

Perkembangan Era Society 5.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal integrasi teknologi digital di lingkungan belajar. Namun, banyak mahasiswa yang masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan transformasi ini secara optimal. Permasalahan yang muncul meliputi kurangnya pemahaman dan kesiapan mahasiswa untuk beradaptasi dengan lingkungan belajar yang terintegrasi teknologi, kesenjangan



Gambar 1. Dampak AI di Dunia 2019 - 2021 (ourworldindata.org)

Transformasi lingkungan belajar menjadi aspek krusial dalam mendukung era Society 5.0. Lingkungan belajar yang dulunya berpusat pada ruang fisik, kini berkembang menjadi lebih dinamis, interaktif, dan digital. Penerapan teknologi seperti pembelajaran berbasis platform daring, simulasi

dalam akses dan pemanfaatan teknologi, serta keterbatasan dalam pengembangan kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, peran institusi pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kompetensi mahasiswa di Era 5.0 masih belum maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak transformasi lingkungan belajar di Era Society 5.0 terhadap perkembangan kompetensi mahasiswa di Ponorogo. Penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, serta menjelaskan bagaimana lingkungan belajar yang optimal dapat mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa di era digital. Selain itu, penelitian ini akan menyusun rekomendasi bagi institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar berbasis teknologi guna memperkuat kompetensi mahasiswa, terutama dalam keterampilan teknis dan soft skills yang dibutuhkan di Era 5.0.

B. Tinjauan Literatur

Society 5.0

Menurut Sugiono S (2020) menyatakan Society 5.0 adalah suatu konsep yang menyatakan bahwa teknologi akan hidup berdampingan

dengan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup secara berkelanjutan. Menurut Putra HP (2019) menyatakan Society 5.0 adalah masyarakat yang mampu mengatasi berbagai tantangan dan masalah sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi dari era Revolusi Industri 4.0, seperti Internet of Things (IoT), Kecerdasan Buatan (AI), Data Besar (Big Data), dan robotika untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 merupakan era yang merepresentasikan keadaan masyarakat saat ini karena hadir di Industri 4.0, artinya teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. (Teknowijoyo F, 2021).

Society 5.0 adalah sebuah konsep yang mengintegrasikan teknologi dari Revolusi Industri 4.0 dengan mempertimbangkan aspek humaniora untuk menyelesaikan berbagai masalah sosial dan menciptakan keberlanjutan (Faruqi 2019). Melalui teknologi AI dalam Industri 4.0, big data atau informasi besar yang tersebar di seluruh aspek kehidupan dapat dikumpulkan melalui internet dan diubah menjadi wawasan baru yang dapat membangun kehidupan manusia dengan lebih bermakna (Widiastuti 2020). Jika Industri 4.0 hanya melihat teknologi sebagai alat atau mesin untuk mengakses informasi, Society 5.0 menekankan bahwa teknologi dan fungsinya telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia (Ellitan 2020). Selain itu, dengan mengadopsi teknologi dari Revolusi Industri 4.0, aktivitas pemasaran konten (content marketing) menjadi

lebih efisien melalui AI, karena dapat menargetkan segmen atau audiens yang lebih spesifik dan relevan (Kose and Sert 2016).

Society 5.0 berfokus pada tiga nilai utama yang saling terkait: orientasi pada manusia, keberlanjutan, dan ketahanan. Pendekatan yang berorientasi pada manusia menempatkan kebutuhan dan kepentingan manusia sebagai pusat dari proses produksi, beralih dari kemajuan yang didorong oleh teknologi ke pendekatan yang sepenuhnya berfokus pada manusia dan masyarakat (Xu et al., 2021). Dalam menyongsong era Society 5.0, sektor pendidikan memiliki peran krusial dalam memperbaiki mutu Sumber Daya Manusia (SDM). (Subando M, 2022). Menurut Subandowo M (2022) Untuk menghadapi tantangan Society 5.0 dalam pendidikan, dibutuhkan keterampilan abad ke-21, yang sering disebut sebagai 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration). Tujuan utama dari perancangan konsep Society 5.0 adalah untuk membangun masyarakat yang manusia-sentris ketika perkembangan ekonomi dan solusi atas permasalahan dapat diraih, serta setiap orang dapat menikmati hidup yang berkualitas (Fukuyama 2018).

Transformasi

Penelitian yang dilaksanakan Sitti Roskina Mas, Agustinah Sumo (2017), yang mengutip Dawam (1995) menyatakan transformasi memiliki dua makna, yaitu: pertama,

mengacu pada perubahan besar yang terjadi di masyarakat global, dimana masyarakat beralih dari era industri ke era informasi. Kedua, transformasi ini berasal dari kajian sejarah yang menyatakan bahwa selama dua hingga tiga abad terakhir telah terjadi pergeseran besar dari masyarakat agraris-tradisional menuju masyarakat industri modern. Berdasarkan makna tersebut, transformasi dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Perubahan terjadi secara bertahap dan perlahan.
2. Waktu dimulainya dan kapan proses ini berakhir tidak dapat diprediksi karena dipengaruhi oleh berbagai faktor.
3. Bersifat menyeluruh dan berkelanjutan.
4. Perubahan tersebut sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai emosional yang ada dalam masyarakat.

Penelitian dari Achmad Zainul Mustofa Al Amin (2022), Agus Salim (2002) menyatakan Transformasi dapat diartikan sebagai proses penciptaan sesuatu yang baru, yang dihasilkan melalui ilmu pengetahuan dan teknologi. Transformasi ini terutama mengubah aspek budaya yang bersifat material, sementara norma dan nilai budaya cenderung sulit diubah dan lebih sering dipertahankan. Di era Society 5.0, transformasi digital adalah proses pemanfaatan teknologi digital, seperti virtualisasi, komputasi bergerak, komputasi awan, serta integrasi berbagai sistem dalam organisasi dan sebagainya Kristophorus

Hadiono, Rina Candra Noor Santi (2020)

Lingkungan belajar

Yasinta Pemba, Darmawang, Nur Risnawati Kusuma (2022) Lingkungan belajar secara umum dapat diartikan sebagai berbagai kondisi dan tempat yang mendukung proses pembelajaran. Lingkungan belajar ini mencakup dua jenis, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan non-fisik atau suasana belajar yang diciptakan oleh lembaga pendidikan atau guru. Lingkungan belajar meliputi aspek fisik, sosial, psikologis, dan budaya yang mempengaruhi proses belajar seseorang.

Faktor-faktor internal dan eksternal, seperti interaksi antara guru dan siswa, suasana kelas, serta fasilitas yang mendukung pembelajaran, termasuk dalam lingkungan ini. Lingkungan belajar yang efektif dapat memotivasi dan memfasilitasi siswa agar belajar secara optimal. Menurut Suharno dalam jurnal "Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Siswa" (2019), lingkungan belajar berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil prestasi siswa. Lingkungan yang mendukung, baik dari segi fisik maupun psikologis, mampu mendorong siswa untuk mencapai potensi terbaiknya.

Zaturrahmi (2019) juga mengatakan Lingkungan belajar adalah semua kondisi yang mempengaruhi tingkah laku subjek yang terlibat di dalam pembelajaran, terutama guru dan peserta didik sebagai ujung tombak proses pembelajaran di sekolah. Lingkungan

belajar yang kondusif sangat mempengaruhi proses tumbuh kembangnya kualitas guru dan peserta didik yang ada di sekolah.

Kompetensi

Istilah "kompetensi" diadaptasi dari bahasa Inggris, yaitu "competence" atau "competency" yang artinya kecakapan, kemampuan, dan wewenang. Sehingga pengertian kompetensi adalah gabungan. Antara pengetahuan, keterampilan dan atribut kepribadian seseorang sehingga meningkatkan kinerjanya dan memberikan kontribusi bagi keberhasilan organisasinya Ade Irma Rizmayanti, Nadiyah Hidayati, Fitra Septia Nugraha Windu Gata (2021).

R. Dudi Rudiatna (2022) menyatakan Kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghadapi situasi dan keadaan di dalam pekerjaannya. Kompetensi seseorang dapat dilihat dari tingkat kreativitas yang dimilikinya serta inovasi-inovasi yang diciptakan dan kemampuannya dalam menyelesaikan suatu masalah. Dalam konteks dunia kerja, kompetensi menurut Undang-undang nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan diartikan sebagai kemampuan kerja setiap individu yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Sudradjat, Firdaus Amyar, 2020). Berdasarkan definisi tersebut, kompetensi memiliki keterkaitan dengan empat aspek, yaitu:

1. Pengetahuan: Kompetensi berarti seseorang harus memiliki

pengetahuan yang relevan dengan bidang aktivitasnya. Pengetahuan ini dapat diperoleh melalui pendidikan, baik formal maupun non-formal, serta pengalaman dalam melaksanakan aktivitas yang dilakukan.

2. Keterampilan: Seseorang yang kompeten harus memiliki keterampilan untuk melaksanakan aktivitasnya. Keterampilan ini bisa diperoleh melalui pelatihan dan pengalaman kerja.
3. Sikap Kerja: Sikap kerja mencakup keyakinan yang melibatkan aspek kognitif, perilaku, dan afektif, yang mencerminkan kesiapan psikologis untuk bereaksi dan bertindak secara positif atau negatif terhadap suatu objek, dan berkaitan dengan pencapaian kinerja.

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang mendetail dan mendalam mengenai topik yang diteliti. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan studi deskriptif untuk memberikan konteks yang lebih luas dan memperkuat teori yang dijelaskan. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, diharapkan dapat dihasilkan analisis yang komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti. Menurut Strauss A (2003) menyatakan bahwa, Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menekankan pada pemahaman mendalam mengenai proses dan makna yang tidak dapat diuji atau

diukur secara kuantitatif, melainkan melalui data yang bersifat deskriptif.



Gambar 2. Kerangka Berfikir

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Transformasi Society 5.0 di Lingkungan Belajar

Transformasi lingkungan belajar di Ponorogo mengalami kemajuan yang signifikan sejalan dengan penerapan konsep Society 5.0. Mahasiswa merasakan perubahan yang cukup mendalam dalam metode pembelajaran yang kini menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Dalam tulisan lim Halimatul Mu'minah (2021), (Litbang Kemdikbud, 2013) Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan. Permasalahan, berpikir analitis dan kerja sama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Penerapan teknologi ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi dan sumber belajar dengan lebih mudah, cepat, dan efisien, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik. Kemudahan akses ini tidak hanya memperluas cakrawala pengetahuan mahasiswa, tetapi juga mempercepat pemahaman mereka terhadap materi kuliah.

Meskipun begitu, terdapat sejumlah tantangan yang masih dihadapi dalam transformasi ini, terutama berkaitan dengan fasilitas pendidikan yang masih belum sepenuhnya mendukung perkembangan tersebut. Annisa Meliyana, Amir Arham, Meyko Panigoro (2023) dalam penelitiannya mengatakan Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa Fasilitas belajar berpengaruh positif signifikan terhadap Hasil Belajar. Berpengaruh dalam hasil penelitian ini dapat diartikan bahwa dengan tingginya tingkat fasilitas belajar yang ada maka akan meningkatkan Hasil Belajar siswa. Banyak institusi pendidikan di Ponorogo yang belum dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi tinggi, seperti perpustakaan digital, laboratorium komputer, atau koneksi internet yang stabil di seluruh wilayah. Selain itu, metode pengajaran tradisional yang masih diterapkan di beberapa kampus turut memperlambat proses adaptasi mahasiswa terhadap era digital ini. Dosen-dosen yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses belajar mengajar juga menjadi penghambat bagi mahasiswa untuk berkembang sesuai tuntutan Society 5.0.

Walaupun teknologi telah memberikan banyak kemudahan, mahasiswa juga menghadapi risiko kemalasan dalam belajar akibat kemudahan akses informasi yang berlebihan. Dalam tulisan Eka Nurillahwaty (2022), Selwyn (2011)

berpendapat bahwa teknologi tidak hanya memperluas tatanan sosial yang ada, tetapi juga mengubah tiga bidang utama kehidupan sosial: produksi, konsumsi, dan komunikasi. Akses yang terlalu mudah terhadap berbagai materi akademik, terutama dengan bantuan kecerdasan buatan (AI), berpotensi menurunkan tingkat kemandirian mahasiswa dalam mencari dan menganalisis informasi secara kritis. Mereka cenderung mengandalkan teknologi dalam menyelesaikan tugas-tugas tanpa sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Hal ini pada gilirannya dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar dan kualitas hasil belajar mereka, yang pada akhirnya mempengaruhi kesiapan mereka untuk bersaing di dunia kerja.

Oleh karena itu, sangat penting bagi institusi pendidikan di Ponorogo untuk terus meningkatkan fasilitas serta memperbarui metode pengajaran mereka agar lebih relevan dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan di era digital ini. Peran serta dosen dan pihak kampus dalam mendorong mahasiswa untuk tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif sangat diperlukan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efisien tetapi juga tetap menuntut pengembangan kompetensi kognitif yang mendalam di kalangan mahasiswa.

Budaya Belajar dan Motivasi

Budaya belajar yang kondusif dan motivasi yang kuat memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di Ponorogo. Hafiz Nugraha dan Ambiyar (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa terdapat pengaruh positif antara budaya belajar terhadap hasil belajar. Hal ini berarti semakin baik. Budaya belajar, maka semakin baik pula hasil belajar. Mahasiswa memahami betul bahwa dukungan dari lingkungan belajar yang positif, baik dari pihak kampus, dosen, maupun teman sebaya, mampu memberikan dorongan semangat yang signifikan dalam menjalani aktivitas akademik. Lingkungan belajar yang mendukung menciptakan suasana yang mendorong mahasiswa untuk lebih antusias dan proaktif dalam mengejar ilmu pengetahuan.

Namun, dalam kenyataannya, mahasiswa seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi semangat belajar mereka. Salah satu tantangan terbesar adalah gangguan dari media sosial, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Eka Nurillahwaty (2022) kecanduan terhadap internet dapat menyebabkan kemalasan dan menyontek saat ujian seperti mencari jawaban melalui Internet dan teknologi dapat menyebabkan perilaku yang tidak biasa, Media sosial dapat menjadi sumber distraksi yang kuat, mengalihkan perhatian mahasiswa dari tugas akademik mereka, terutama ketika mereka tidak

dapat mengatur waktu penggunaannya dengan baik. Akibatnya, mereka kesulitan untuk fokus dan produktif dalam mengerjakan tugas atau mempersiapkan diri untuk ujian.

Terdapat masalah lain yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan manajemen waktu dan kontrol diri dalam penggunaan teknologi. Di era digital, mahasiswa dihadapkan pada berbagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi pencari informasi, video pembelajaran, hingga perangkat lunak yang mempermudah proses studi. Namun, penggunaan teknologi ini sering kali tidak disertai dengan disiplin yang memadai, sehingga justru menyebabkan mahasiswa menghabiskan waktu untuk aktivitas non-akademik, seperti bermain game atau berselancar di internet. Hal ini tidak hanya mengurangi waktu belajar yang produktif, tetapi juga berdampak negatif terhadap motivasi dan hasil belajar.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dan menciptakan budaya belajar yang mendukung, sangat penting bagi institusi pendidikan dan pihak terkait untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya motivasi, disiplin diri, dan manajemen waktu dalam proses pembelajaran. Mahasiswa perlu dibimbing untuk memahami bahwa teknologi harus dimanfaatkan sebagai alat bantu yang mendukung pencapaian akademik, bukan sebagai sumber gangguan. Mereka juga perlu didorong untuk mengembangkan

disiplin pribadi, yang menjadi kunci untuk mengelola waktu dan mengontrol penggunaan teknologi dengan bijak.

Lebih dari itu, dosen dan staf akademik juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung. Donald Samuel (2014) menyatakan budaya belajar dan strategi pengajaran terhadap motivasi. Motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh budaya belajar dan strategi pengajaran dosen, dimana kedua hal tersebut memberikan pengaruh yang relatif sama. Dengan memberikan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan, mereka dapat membantu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Institusi pendidikan juga bisa menyelenggarakan berbagai workshop atau pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan soft skills seperti manajemen waktu, motivasi diri, dan cara memanfaatkan teknologi secara efektif.

Dengan adanya upaya terpadu untuk membentuk budaya belajar yang kuat dan disiplin yang tinggi, lingkungan belajar yang lebih efektif dapat tercipta. Hal ini tidak hanya akan membantu mahasiswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan di Ponorogo, menjadikannya lebih siap menghadapi tantangan global di era Society 5.0.

Kompetensi Mahasiswa

Meskipun mahasiswa di Ponorogo memiliki potensi yang sangat baik dan merasa optimis dalam menghadapi persaingan di era Society 5.0, mereka tetap dihadapkan pada berbagai tantangan dalam hal penguasaan kompetensi, khususnya yang berkaitan dengan literasi digital dan kemampuan berbahasa asing. Literasi digital merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era yang semakin mengandalkan teknologi ini, namun banyak mahasiswa masih merasa kurang siap dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk keperluan akademik dan profesi mereka. Selain itu, kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa Inggris, yang semakin menjadi kebutuhan dasar di dunia global, masih menjadi kendala bagi banyak mahasiswa.

Tantangan lain yang turut mempengaruhi pengembangan kompetensi mahasiswa adalah kurangnya persaingan antar kampus dan institusi pendidikan lainnya di Ponorogo. Rangga Agus Wijaya, Nafia Ilhama Qurratu'aini, Bella Paramastri (2019) Inovasi dan persaingan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Persaingan dapat memotivasi untuk berinovasi, sementara inovasi dapat membuat persaingan menjadi lebih ketat dan menarik. Secara keseluruhan, persaingan dan inovasi cenderung meningkatkan tingkat industri karena mereka membawa kualitas yang lebih baik. Persaingan yang sehat biasanya memacu individu dan institusi untuk terus meningkatkan

kualitas pendidikan dan keterampilan, namun keterbatasan ini justru menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam mengembangkan potensi maksimal mereka. Keterbatasan kerjasama antar perguruan tinggi serta kurangnya kolaborasi dengan dunia industri lokal dan global juga turut memperlambat proses pengembangan kompetensi yang seharusnya terjadi secara lebih cepat dan relevan dengan tuntutan zaman.

Untuk meningkatkan daya saing mahasiswa, sangat penting bagi institusi pendidikan di Ponorogo untuk melakukan pengembangan program studi dan jurusan baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan industri modern. Jurusan yang berfokus pada teknologi, digitalisasi, dan inovasi, seperti data science, kecerdasan buatan, teknologi informasi, serta ekonomi kreatif, perlu dikembangkan agar lulusan-lulusan yang dihasilkan siap menghadapi tantangan pekerjaan di masa depan. Selain itu, peningkatan soft skills, seperti kemampuan komunikasi, kolaborasi, manajemen waktu, dan kemampuan berpikir kritis, juga sangat diperlukan untuk melengkapi keterampilan teknis mahasiswa.

Tidak hanya itu, program-program pelatihan intensif dan pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja perlu lebih sering diadakan. Ardhi Gigh Pranowo, Hadi Sunaryo, M Khoirul ABS (2021) dalam penelitian nyatakan progam pelatihan dan pengembangan keterampilan memiliki pengaruh positif terhadap kompetensi dan peningkatan

keterampilan. Program-program pelatihan ini dapat mencakup pelatihan literasi digital yang lebih mendalam, kursus bahasa asing yang disesuaikan dengan kebutuhan profesional, serta pelatihan kewirausahaan yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia bisnis modern. Dengan adanya program pengembangan ini, mahasiswa akan lebih siap untuk memasuki pasar kerja yang kompetitif dan dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi yang terus berubah.

Secara keseluruhan, meskipun sudah terdapat kemajuan signifikan dalam penerapan konsep Society 5.0 di Ponorogo, masih banyak aspek yang harus ditingkatkan untuk memastikan mahasiswa benar-benar siap untuk bersaing di era digital yang semakin kompetitif. Peningkatan dalam fasilitas pendidikan, seperti penyediaan akses teknologi yang lebih luas dan berkualitas, serta pembaruan dalam metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif, menjadi prioritas yang harus diutamakan. Selain itu, upaya untuk memotivasi mahasiswa agar lebih proaktif dalam belajar dan terus meningkatkan keterampilan mereka harus terus didorong.

Dengan berbagai perbaikan di sektor fasilitas, metode pengajaran, serta pengembangan motivasi dan kompetensi, mahasiswa di Ponorogo diharapkan dapat lebih siap menghadapi tantangan global dan mampu berkontribusi dalam menciptakan kualitas pendidikan

yang lebih baik. Ini tidak hanya akan mempersiapkan mereka untuk bersaing di era digital, tetapi juga akan membantu Ponorogo menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, yang pada akhirnya dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi dan sosial di daerah tersebut.

D. Kesimpulan

Transformasi lingkungan belajar yang diusung oleh konsep Society 5.0 memiliki potensi besar untuk mempengaruhi kompetensi pengembangan mahasiswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa di Ponorogo merasakan perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, yang kini lebih fleksibel dan berbasis teknologi. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengakses informasi dengan lebih mudah dan efisien, yang pada gilirannya dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan teknis mereka.

Namun, meskipun ada kemajuan, mahasiswa juga menghadapi tantangan, seperti kemalasan akibat kemudahan akses informasi yang dapat mengurangi motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk terus meningkatkan fasilitas dan metode pengajaran agar dapat mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa secara optimal. Dengan demikian, transformasi lingkungan belajar Society 5.0 dapat berpengaruh positif terhadap kompetensi pengembangan mahasiswa, asalkan diimbangi dengan upaya untuk mengatasi tantangan yang ada.

Keterbatasan dan saran

Institusi pendidikan di Ponorogo perlu memperkuat infrastruktur

teknologi, seperti menyediakan akses internet yang lebih luas dan berkualitas, laboratorium komputer, dan perpustakaan digital yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dosen dan pihak kampus juga perlu memperbarui metode pengajaran agar lebih relevan dengan era Society 5.0. Pengajaran yang bersifat interaktif, menggunakan simulasi virtual, serta mengintegrasikan teknologi seperti AI, akan membantu mahasiswa lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan belajar yang baru dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel, tidak hanya terbatas pada mahasiswa di Ponorogo, tetapi juga mencakup wilayah yang lebih luas. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih representatif tentang dampak transformasi lingkungan belajar di berbagai konteks dan institusi pendidikan. Penelitian berikutnya dapat fokus pada evaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan, seperti penggunaan platform daring, simulasi virtual, dan pembelajaran berbasis AI. Hal ini penting untuk memahami sejauh mana teknologi mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (mixed methods) untuk memperoleh hasil yang lebih generalisasi. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk memahami pandangan mendalam, sedangkan penelitian kuantitatif dapat memberikan data numerik yang mendukung hasil tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Al Faruqi, U. (2019). Future service in industry 5.0. *Jurnal Sistem*

- Cerdas, 2(1), 67-79.
- Ellitan, L.. (2020). Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30588/jmp.v10i1.657>
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47-50.
- Hadiono, K., & Noor Santi. R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Proceeding Sendiu*, July. 978-979. <https://www.researchgate.net/publication/343135526>
- MENYONGSONG
TRANSFORMASI DIGITAL
- Kose, U., & Sert, S. (2016), Intelligent Content Marketing with Artificial Intelligence. *International Conference of Scientific Cooperation for Future*, September, 837-843.
- Mas, S. R., Sumo, A., Manajemen, J., Universitas. P., & Gorontalo, N. (n.d.). TRANSFORMASI NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN PADA.
- Meliyana, A., Arham, A., Panigoro, M., Hafid, R., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Economic And Business Education*, 1(2), 26-33. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.17904>
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584-594.
- Nugraha, H., & Ambiyar, A. (2018). Pengaruh Budaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(2), 49-54. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i2.295>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123-133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Pemba, Y., Darmawang, D., & Kusuma, N. R. (2022), Peran Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Katolik Muktyaca. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i1.29859>
- Pranowo, A. G., Sunaryo, H., & Abs, M. K. (2021). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Terhadap Kompetensi Karyawan. *Jurnal Riset Manajemen*, 10(9), 48-53. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jrm/article/view/13644>
- Putra, P. H. (2019). *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman. Tantangan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Society 5.0*, 19(02), 107-109. <https://www.ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/islamika/article/view/458>
- Rahmi, Z. (2019). Lingkungan belajar sebagai pengelolaan kelas: Sebuah kajian literatur. *E- Tech*, 7(2), 390982.
- Rizmayanti, A. L., Hidayati, N., Nugraha, F. S., & Gata, W.

- (2021). Penerapan Data Mining Untuk Memprediksi Kompetensi Siswa Menggunakan Metode Decision Tree (Studi Kasus Smk Multicomp Depok <https://doi.org/10.31294/swabumi.v9i1.8363>). Swabumi, 9(1), 9-18.
- Rudiatna, R. D. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Penerapan New Teaching factory Pada Kompetensi Keahlian Kriya Kayu Smk Negeri 14 Bandung. JOEL: Journal of Educational and Language Research, 2(4), 617-632,
- Samuel, D. (2014). Pengaruh Budaya Belajar, Strategi Pengajaran Dosen, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Journal of Educational Social Studies, 3(2), 6-12.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6636>
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. Jurnal Sagacious, 9(1), 24-35.
<https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139>
- Sudradjat, S., & Amyar, F. (2020). PKM Uji Kompetensi Bidang Keahlian Akuntansi di SMK Pembangunan Kota Bogor. Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan, 1(1), 37-42.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. Jurnal IPTEK- KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi), 22(2), 175-191.
- Suharno. (2023). Penerapan Model Role-Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Peran Para Tokoh dan Pejuang Kemerdekaan Indonesia di Kelas V UPTD SDN Sejati 5 Camplong Kabupaten Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020. Journal on Education, 05(02), 5386-5394.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). Penelitian kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 165.
- Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492> Educatio, 16(2), 173-184.
- Widiastuti, T., & Ritonga, R. (2020). Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension in Basmala Youth Community Members, Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi <https://doi.org/10.25008/jkisk.v5i1.362> Indonesia, 5(1), 42-51.
- Wijaya, R. A., Qurratu'aini, N. I., & Paramastri, B. (2019). Pentingnya Pengelolaan Inovasi dalam Era Persaingan. Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia, 5(2), 217-227.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JMBI/article/view/2922>
- Xu, X., Lu, Y., Vogel-Heuser, B., & Wang, L.. (2021). Industry 4.0 and Industry 5.0 Inception, conception and perception. Journal of Manufacturing Systems, 61(October), 530-535.
<https://doi.org/10.1016/j.jmsy.2021.10.006>
- Zainul Mustofa Al Amin, A. (2022). Model Transformasi Pendidikan Pesantren (Studi Kasus Di Pp. Darul Dakwah Mojokerto). PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction, 6(2), 37-58,
<https://doi.org/10.32616/pgr.v6.2.421.37-58>