

BIMBINGAN DAN KONSELING DI PERGURUAN TINGGI PADA ERA *SOCIETY 5.0*

Ade Herdian Putra¹, Neviyarni², Firman³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang, Indonesia

email: adeherdian60@gmail.com

Abstrak

Sejak tahun 2019 masyarakat dunia telah memasuki era *society 5.0*. Era *society 5.0* adalah era manusia dan teknologi selalu berdampingan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia. Era *society 5.0* menimbulkan dampak positif dan dampak negatif dalam kehidupan manusia, termasuk dalam kehidupan mahasiswa. Mahasiswa di perguruan tinggi perlu dipersiapkan menjadi lulusan yang dapat beradaptasi dengan era *society 5.0*, sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi memiliki peran penting dalam mewujudkan hal tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji, membahas, dan menganalisa pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi pada era *society 5.0*. Literatur yang digunakan sebagai data penelitian adalah buku, artikel ilmiah, laporan hasil penelitian, dan salinan dokumen peraturan. Hasil penelitian ini adalah kajian, pembahasan, dan analisa pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi.

Kata Kunci: *Society 5.0, Konseling, Perguruan Tinggi.*

Abstract

Since 2019, the world community has entered the era of society 5.0. The era of society 5.0 is the era of humans and technology always side by side in order to meet the needs of human life. The era of society 5.0 has positive and negative impacts on human life, including in student life. Students in university need to be prepared to become graduates who can adapt to the era of society 5.0, so that they can become quality human resources. Guidance and Counseling in university has an important role in realizing this. This study uses a qualitative method with library research. The purpose of this study is to examine, discuss, and analyze the implementation of Guidance and Counseling in universities in the era of society 5.0. The literature used as research data is books, scientific articles, research reports, and copies of regulatory documents. The results of this study are studies, discussions, and analysis of the implementation of Guidance and Counseling in university.

Keywords: *Society 5.0, Counseling, University.*

Pendahuluan

Kehidupan manusia mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman. Zaman selalu berubah dari waktu ke waktu. Hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa sangat jauh perbedaan kondisi kehidupan saat ini dibanding dengan kondisi kehidupan puluhan tahun yang lalu. Bahkan pada abad 21 ini sangat cepat sekali terjadi perubahan zaman. Terjadinya perubahan zaman yang sangat cepat ini tidak terlepas dari pola pikir manusia yang terus maju, sehingga teknologi juga semakin berkembang.

Machmud (2011) menjelaskan perkembangan teknologi sangat berdampak pada semua dimensi kehidupan manusia. Selain itu, Ngafifi (2014) juga menjelaskan perkembangan teknologi membuat perubahan dalam kehidupan manusia. Dampak positif dan negatif dapat terjadi akibat perkembangan teknologi. Ahmad (2012) menjelaskan dampak positif dari berkembangnya teknologi adalah semakin mudahnya akses informasi dan semakin mudahnya proses komunikasi. Teknologi yang semakin berkembang membuat orang-orang mudah terhubung melalui internet, bahkan untuk jarak yang jauh sekalipun. Bahkan Taopan, Oedjoe, dan Sogen (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dapat membuat wawasan dan pengetahuan seseorang meningkat. Hal ini dikarenakan seiring berkembangnya teknologi, orang-orang menjadi lebih mudah mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan maupun mengenai peristiwa yang terjadi di mana saja.

Di samping menimbulkan dampak positif, perkembangan teknologi juga menimbulkan dampak negatif. Ratnaya (2011) menjelaskan dampak negatif dari perkembangan teknologi adalah orang-orang tidak bertanggungjawab dalam menggunakan teknologi tersebut. Sebagai contoh, orang-orang dengan mudahnya merendahkan dan menghina orang lain melalui *platform* media sosial. Amarini (2018) juga menjelaskan tidak jarang orang-orang bermasalah dengan hukum akibat tidak bertanggungjawab dalam menggunakan teknologi. Masalah serius lainnya adalah kecanduan dalam penggunaan teknologi itu. Widayanti (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa orangtua cenderung mengeluhkan perilaku anak-anaknya yang kecanduan gawai. Pada dasarnya, kecanduan gawai ini tidak hanya terjadi pada anak-anak, namun juga terjadi pada remaja dan orang dewasa. Oleh karena itu, orangtua, masyarakat, bahkan diri sendiri perlu mengantisipasi dampak-dampak negatif perkembangan teknologi agar tidak terjadi.

Masyarakat dunia saat ini sudah berada dalam era *society* 5.0. *Society* 5.0 adalah sebuah konsep yang diremiskan pada tahun 2019 sebagai bentuk resolusi dari era revolusi industri 4.0. Gladden (2019) menjelaskan *society* 5.0 adalah sebuah konsep, yang mana manusia dan teknologi selalu berdampingan dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia. Pada dasarnya era revolusi industri 4.0 dengan era *society* 5.0 tidak jauh berbeda. Goede (2020) menjelaskan era *society* 5.0 lebih menekankan pada konteks manusia. Era *society* 5.0 juga menimbulkan perubahan dalam kehidupan manusia. Perubahan tersebut dapat berdampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia.

Dampak positif era *society* 5.0 terjadi dalam berbagai dimensi kehidupan manusia. Dampak positif tersebut misalnya, proses belajar sudah dipermudah karena tersedianya *platform* belajar daring, bertransaksi melalui *platform* belanja digital, berkomunikasi dengan media sosial yang terus mengalami perkembangan, dan lain-lain. Selain dampak positif, juga terjadi dampak negatif dalam kehidupan manusia. Rouf (2019) menjelaskan dampak negatif perubahan zaman pada era *society* 5.0 adalah terkalahkannya kualitas sumber daya manusia

oleh teknologi. Oleh karena itu, timbul ketakutan akan masa depan bahwa sumber daya manusia dapat digantikan oleh teknologi. Selain itu, masalah yang terjadi pada era *society* 5.0 adalah lunturnya moral manusia dalam menggunakan teknologi, misalnya orang-orang banyak tidak bertanggungjawab dalam penggunaan teknologi.

Masalah-masalah pada era *society* 5.0 juga terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi. Seiring berkembangnya zaman, masalah pribadi, sosial, belajar, dan karier mahasiswa juga berbeda. Sebagai contoh, sepuluh tahun yang lalu proses belajar di perguruan tinggi dilakukan dengan *full* tatap muka dan tugas-tugas perkuliahan dikerjakan menggunakan kertas. Pada era *society* 5.0 ini mahasiswa harus beradaptasi mampu belajar dengan *platform* media digital. Kemudian pada era *society* 5.0 ini mahasiswa di perguruan tinggi juga dihadapkan dengan masalah mengenai karier masa depan. Beberapa peran manusia dapat digantikan oleh mesin dan robot akibat berkembangnya teknologi. Oleh karena itu, mahasiswa mesti terus berinovasi agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman.

Bimbingan dan Konseling berperan Untuk membantu mahasiswa mampu beradaptasi dan sukses pada era *society* 5.0. Prayitno dan Erman (2008) menjelaskan Bimbingan dan Konseling adalah bantuan yang diberikan oleh konselor kepada klien sebagai upaya mengatasi ketidakefektifan hidup klien. Bimbingan dan Konseling di perlu dilaksanakan di perguruan tinggi. Landasan pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi adalah Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Dalam aturan tersebut dijelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan peserta didik yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Begitu juga dalam pendidikan di perguruan tinggi. Pendidikan di perguruan tinggi juga mesti mewujudkan mahasiswa yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Tentunya untuk mewujudkan hal tersebut, mahasiswa perlu hidup efektif dan adaptif terhadap perubahan zaman. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu mahasiswa hidup efektif dan dapat beradaptasi dengan era *society* 5.0 adalah melalui Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Arikunto (2010) menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian dengan mengembangkan konsep yang ada dengan menekankan fleksibilitas dan validitas data. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi literatur (*library research*). Zed (2008) menjelaskan penelitian studi literatur adalah penelitian dengan mengumpulkan, membaca, mengolah, dan menganalisa literatur. Lebih lanjut Sugiyono (2012) menjelaskan studi literatur adalah penelitian dengan mengumpulkan literatur-literatur, kemudian menganalisa literatur-literatur tersebut untuk membahas suatu fenomena atau permasalahan, serta menemukan fakta dan solusi mengenai masalah tersebut. Data yang digunakan dalam penelitian studi literatur adalah literatur- literatur, seperti buku, artikel ilmiah, majalah ilmiah, laporan hasil penelitian, dokumen salinan peraturan, dan literatur-literatur lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, membahas, dan menganalisa pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi yang sesuai dengan era *society* 5.0. Data penelitian ini adalah literatur-literatur yang berkaitan dengan pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi. Literatur yang dijadikan dasar penelitian ini adalah buku Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling tulisan Prayitno dan Erman (2008). Literatur yang digunakan adalah buku, artikel ilmiah, dan laporan hasil penelitian. Selain itu dalam penelitian ini juga digunakan dokumen salinan peraturan yang berkaitan dengan pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi.

Hasil dan Pembahasan Konsep Era Society 5.0

Era *society* 5.0 merupakan resolusi dari era revolusi industri 4.0. Konsep era *society* mulai digagas pada tahun 2019. Onda (2019) menjelaskan perbedaan era revolusi industri 4.0 dengan era *society* 5.0 adalah pada pemberian nilai baru dalam penggunaan teknologi. Pada era revolusi industri 4.0 manusia mengenal komputer dan internet. Pada era *society* 5.0 lebih dari itu. Manusia mesti menciptakan nilai baru dalam penggunaan teknologi. Manusia hidup berdampingan dengan teknologi dalam memenuhi kebutuhan hidup. Fukuda (2020) juga menjelaskan era *society* adalah sebuah konsep era atau zaman manusia hidup berdampingan dengan teknologi. Antara manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan. Aktivitas manusia sehari-hari berhubungan dengan teknologi. Sebagai contoh dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran sudah dilakukan melalui *platform* belajar daring. Kemudian untuk belanja, seseorang tidak perlu lagi pergi berjalan ke pasar atau pusat perbelanjaan. Hanya menggunakan program aplikasi belanja *online*, seseorang sudah bisa belanja untuk memenuhi kehidupan sehari-hari.

Pada era revolusi industri 4.0 masyarakat sudah mengenal teknologi, namun belum berdampingan secara penuh dengan teknologi dalam menjalani kehidupan. Pada era *society* 5.0 segala aktivitas kehidupan manusia sudah menggunakan teknologi. Holdroyd (2022) menjelaskan teknologi yang digunakan pada era *society* 5.0 adalah teknologi canggih yang berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), robot, dan internet untuk segalanya (*internet of things*). Pada era *society* 5.0 ini sangat mudah mengidentifikasi jejak digital seseorang. Selain itu, segala aktivitas sudah cenderung menggunakan sistem robot, walaupun tidak semua aktivitas manusia tidak dapat digantikan oleh robot. Namun kondisi ini dapat mengancam penggunaan sumber daya manusia, jika manusia tidak kreatif dan terus berinovasi. Pada era *society* 5.0 juga dikenal konsep internet untuk segala (*internet of things*). Semua aktivitas manusia menjadi semakin mudah karena terbantu oleh internet. Urusan-urusan yang berhubungan dengan bidang kesehatan, ekonomi, pendidikan, hukum, dan lain-lain dapat menjadi lebih mudah karena terbantu oleh internet.

Kebutuhan dan Problematika Mahasiswa pada Era Society 5.0

Kebutuhan mahasiswa pada setiap era berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh perkembangan era atau zaman itu sendiri. Kebutuhan mahasiswa juga berkaitan dengan pola kehidupan manusia sesuai dengan perkembangan zaman. Pola kehidupan manusia di era *society 5.0* ini adalah berdampingan dengan teknologi canggih dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Begitu juga dengan kebutuhan mahasiswa perguruan tinggi. Mahasiswa di perguruan tinggi pada era *society 5.0* dipersiapkan menjadi lulusan yang bisa beradaptasi dengan era *society 5.0*, sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Abdullah (2020) menjelaskan kebutuhan mahasiswa pada era *society 5.0* adalah penguasaan *hard skill*, seperti: komunikasi aktif, dasar-dasar digital, bahasa asing, dan pengetahuan tentang data dan analisis data. Selain itu, mahasiswa juga membutuhkan penguasaan *soft skill*, seperti: *logical and creative problem solving, analysis skill, fast learner, making decision, stress resistant*, dan lain-lain. Kemampuan-kemampuan tersebut dibutuhkan oleh mahasiswa untuk beradaptasi dengan era *society 5.0*. Jika lulusan perguruan tinggi tidak dapat beradaptasi dengan era *society 5.0*, maka kualitas sumber daya manusia akan dikalahkan oleh teknologi-teknologi yang diciptakan pada era *society 5.0* ini. Oleh karena itu, mahasiswa di perguruan tinggi perlu dipersiapkan menjadi lulusan yang siap beradaptasi dengan era *society 5.0*.

Problematika atau permasalahan mahasiswa pada era *society 5.0* ini memiliki karakteristik tersendiri. Marlinah (2019) menjelaskan mahasiswa pada era *society 5.0* mengalami kecemasan tidak mampu beradaptasi dengan era *society 5.0*. Selain itu, Komalasari dan Yuliani (2020) menjelaskan bahwa pada era *society 5.0* ini perlu dibekalinya mahasiswa dengan pengembangan pribadi. Hal ini dikarenakan adanya mahasiswa yang tidak tahan banting (*resilient*) dalam menghadapi masalah pada era *society 5.0* ini. Pengembangan pribadi ini juga bertujuan untuk mempersiapkan lulusan yang berakhlak mulia dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral.

Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi

Bimbingan dan Konseling perlu dilaksanakan dalam setiap jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Bimbingan dan Konseling juga dilaksanakan di perguruan tinggi. Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi dilaksanakan oleh sebuah unit atau divisi Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi, yang di dalamnya ada tenaga ahli Bimbingan dan Konseling (konselor). Landasan pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi adalah Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Dalam peraturan tersebut dijelaskan tujuan pendidikan nasional adalah untuk menciptakan insan yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan tersebut mesti ada upaya yang tepat. Tidak cukup dengan aktivitas transfer ilmu saja untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi memiliki peran penting untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi lulusan yang dapat beradaptasi dengan kondisi zaman.

Kasih (2019) menjelaskan layanan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi meliputi pelayanan akan kebutuhan dan masalah akademik maupun non akademik mahasiswa. Kebutuhan dan masalah akademik maupun non akademik mahasiswa juga dipengaruhi oleh kondisi zaman. Oleh karena itu, arah layanan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi perlu disesuaikan dengan kondisi zaman saat ini. Program-program Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi mesti disusun berdasarkan kebutuhan dan masalah mahasiswa sesuai kondisi zaman, dilaksanakan oleh konselor profesional, serta dilaksanakan melalui tatap muka dan *cyber counseling*.

Analisis Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi pada Era *Society* 5.0

Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi pada era *society* 5.0 perlu disesuaikan dengan perubahan zaman. Saat ini masyarakat dunia telah berada dalam era *society* 5.0. Era ini membuat perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam kehidupan mahasiswa di perguruan tinggi. Oleh karena itu program Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi mesti disusun berdasarkan kondisi mahasiswa yang hidup di era *society* 5.0. Program Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi juga mesti mengarah pada kebutuhan akan penguasaan *hard skill* mahasiswa pada era *society* 5.0, seperti komunikasi aktif, dasar-dasar digital, bahasa asing, dan pengetahuan tentang data dan analisis data. Selain itu program Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi mesti mengarah pada kebutuhan penguasaan *soft skill* pada era *society* 5.0, seperti *logical and creative problem solving, analysis skill, fast learner, making decision, stress resistant*, dan lain-lain.

Prayitno (2000) menjelaskan program Bimbingan dan Konseling adalah seperangkat kegiatan yang disusun sebagai rencana untuk melakukan pelayanan Bimbingan dan Konseling dalam periode tertentu. Rencana ini tentu perlu disusun berdasarkan kebutuhan mahasiswa. Kebutuhan-kebutuhan mahasiswa dapat diidentifikasi melalui aplikasi instrumentasi, seperti penggunaan instrumen-instrumen tes dan non tes psikologis. Pada era *society* 5.0 ini, kegiatan aplikasi instrumentasi dapat dilakukan secara *online*. Konselor di perguruan tinggi dalam menyusun program Bimbingan dan Konseling juga perlu memperhatikan kondisi lingkungan perguruan tinggi dan tujuan perguruan tinggi yang bersangkutan.

Pada era *society* 5.0 perkembangan ilmu pengetahuan semakin meningkat. Profesi Bimbingan dan Konseling semakin memiliki spesifikasi layanan yang dapat dilakukan oleh konselor yang profesional pada bidangnya. Sebagai contoh, adanya konselor yang dapat membantu masalah-masalah yang bersifat khusus, seperti traumatik, karier, kesulitan belajar, adiksi obat-obatan, masalah seksual, dan masalah-masalah lainnya. Oleh karena itu, pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi ini mesti dilaksanakan oleh konselor-konselor yang profesional pada bidangnya.

Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi pada era *society* 5.0 ini tidak hanya dilakukan dengan tatap muka, akan tetapi juga dapat dilaksanakan secara daring atau lebih dikenal dengan istilah *cyber counseling*. Ifdil dan Ardi (2013) menjelaskan *cyber counseling* adalah layanan konseling yang dilaksanakan secara *online* atau virtual dengan memanfaatkan jaringan internet. Pelaksanaan *cyber counseling* ini juga merupakan bentuk perkembangan layanan Bimbingan dan Konseling yang menyesuaikan dengan perubahan zaman. Banyak layanan Bimbingan dan Konseling yang telah dikembangkan oleh ilmuwan-ilmuan Bimbingan dan Konseling. Salah satu bentuk pengembangan Bimbingan dan Konseling adalah program aplikasi *konselolo app* yang dikembangkan oleh Ardi, Neviyarni, dan Daharnis (2019). Program aplikasi ini adalah aplikasi berbasis *android* yang memungkinkan konselor memberikan pelayanan konseling dan terapi kepada klien dalam jarak jauh. Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi mesti disesuaikan dengan kondisi era *society* 5.0. Program Bimbingan dan Konseling mesti disusun dengan memperhatikan kebutuhan dan masalah mahasiswa pada era *society* 5.0, sehingga program tersebut dapat menciptakan lulusan perguruan tinggi yang dapat beradaptasi dengan era *society* 5.0 dan mampu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Kesimpulan

Kebutuhan dan permasalahan mahasiswa pada era *society* 5.0 berbeda dengan kebutuhan dan permasalahan mahasiswa pada era sebelumnya. Dalam menghadapi era *society* 5.0 perguruan tinggi mesti mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi lulusan yang dapat beradaptasi dengan era *society* 5.0. Untuk mempersiapkan lulusan yang dapat beradaptasi dengan era *society* 5.0 tidak cukup hanya dengan transfer ilmu pengetahuan saja di perguruan tinggi. Mahasiswa perlu memiliki *hard skill* dan *soft skill* untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas di era *society* 5.0. Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa menjadi lulusan yang dapat beraptasi dengan era *society* 5.0, sehingga menjadi sumber daya manusia berkualitas. Program Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi mesti disusun berdasarkan kebutuhan dan permasalahan mahasiswa pada era *society* 5.0. Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi mesti dilaksanakan oleh konselor-konselor profesional yang ahli pada bidangnya. Selain itu, pada era *society* 5.0 pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi tidak hanya dapat dilakukan dengan pelayanan tatap muka. Pelayanan Bimbingan dan Konseling di perguruan tinggi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi atau lebih dikenal dengan istilah *cyber counseling*.

Daftar Pustaka

- Abdullah, S. M. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Diri dan Karier untuk Mahasiswa di Era Society 5. *Prosiding Seminar Nasional Millenial 5.0 Fakultas Psikologi UMBY*.
- Ahmad, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan

- Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137–149.
- Amarini, I. (2018). Pencegahan Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Pengguna Internet. *Kosmik Hukum*, 18(1), 18(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fukuda, K. (2020). Science, Technology and Innovation Ecosystem Transformation Toward Society 5.0. *International Journal of Production Economics*, 220, 107460.
- 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.
- Goede, M. (2020). Society 5.0; We and I. *University of Governanace/Goede Consultants*.
- Holdroyd, C. (2022). Technological Innovation and Building a ‘Super Smart’ Society: Japan’s Vision of Society 5.0. *Journal of Asian Public Policy*, 15(1), 18–31.
- Ifdil, I., & Ardi, Z. (2013). Konseling Online sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 1(1), 15–22.
- Kasih, F. (2019). Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Konvensi Nasional Bimbingan Dan Konseling XXI*, 15–22.
- Komalasari, S., & Yuliani, T. (2020). Pengembangan Kepribadian Mahasiswa untuk Era 5.0. *Prosiding Nasional Milenial 5.0 Fakultas Psikologi UMBY*.
- Machmud, M. (2011). Perkembangan Teknologi dalam Industri Media. *Jurnal Teknik Industri*, 12(1), 57–64.
- Marlinah, L. (2019). Pentingnya Peran Perguruan Tinggi dalam Mencetak SDM yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur Menyongsong Era Society 5.0. *IKRA-ITH EKONOMIKA*, 2(3), 17–25.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- Onday, O. (2019). Japan’s Society 5.0: Going Beyond Industry 4.0 Business and Economics Journal, 10(2), 1-6. *Business and Economics Journal*, 10(2), 1–6.
- Prayitno, P. (2000). *Penyusunan Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Padang: FIP UNP.
- Prayitno, P., & Erman, A. (2008). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika dan Komunikasi dan Cara Antisifasinya Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 8(1). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1).
- Rouf, A. (2019). Reaktualisasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal Dengan Manhaj Global: Upaya Menjawab Problematika dan Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 42–46.
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA negeri 3 kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5(1), 61–74.
- Widayanti, T. (2019). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Proses Tumbuh Kembang Anak. *SINDIMAS*, 1(1), 118-122. *SINDIMAS*, 1(1), 118–122.

- Ardi, Z., Neviyarni, N., Daharnis, D.. (2019). Konselo App: The Future of Distance Counselling and Therapy Applications Based on Android Technology. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 231–244.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia