



Digitalisasi Sebagai Media Pembelajaran Sosial Psikologi Era Society 5.0

Dian Bagus Mitreka Satata^{1*}, Rizal Nopriyanto²

Universitas Muhammadiyah Purwokerto^{1,2}

dbagusms@ump.ac.id¹; rizaln@ump.ac.id²

ARTICLE INFO

History of the article :

Received 17 April 2022

Revised 17 April 2023

Accepted 20 September 2023

Publish 30 September 2023

Keywords:

teknologi digital, belajar sosial psikologi, society 5.0

ABSTRACT

Saat ini manusia dan kecanggihan teknologi tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam hal pemenuhan kebutuhan demi keberlangsungan hidup. Era society 5.0 kolaborasi kehidupan yang nyata manusia dalam memanfaatkan teknologi guna pemenuhan kebutuhan yang semakin berkembang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana manusia mampu meningkatkan media pembelajaran sosial psikologi melalui perkembangan digitalisasi teknologi era society 5.0. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan analisis studi pustaka dari hasil penelitian yang terpublikasi dengan menggunakan mesin pencari Google Scholar, Researchgate, dan Proquest yang diterbitkan antara tahun 2017 – 2021 dengan topik penelitian yang secara khusus membahas mengenai pembelajaran sosial psikologi melalui media digital di era society 5.0. Hasil mengungkapkan bahwa media pembelajaran teknologi digital di era society 5.0 memberikan pengaruh besar terhadap segala aspek keberlangsungan hidup individu yaitu, berkembangnya kognitif sosial psikologi yang adaptif dalam berinteraksi melalui platform media sosial.

PENDAHULUAN

Manusia telah dituntut untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sosial, terutama dalam perkembangan teknologi secara global. Hingga saat ini manusia telah mengembangkan dan menggunakan sumber daya teknologi secara masiv dalam kehidupan sehari-hari sehingga terwujud era society 5.0 yang telah kita kenal. Era society 5.0 sendiri merupakan representasi pemerintah Jepang tentang perkembangan sosial masyarakat secara bertahap (Okamoto, 2019). Komponen era society 5.0 adalah sumber daya manusia yang cenderung mengalami perkembangan dan dinamis, karena itu teknologi digital yang berkembang saat ini mampu bertindak sebagai media pembelajaran pada individu. Perkembangan teknologi digital itu sendiri tetap merujuk pada karakteristik revolusi industri 4.0 yang merupakan konsep dasar perkembangan teknologi terbaru seperti sistem fiber, teknologi informasi dan komunikasi, jaringan komunikasi, big data dan cloud computing, virtualisasi, simulasi dan peralatan yang dikembangkan untuk memudahkan interaksi manusia dengan digitalisasi (Fauzan, 2018)).

Sistem digitalisasi memberikan dampak positif bagi manusia untuk dapat berkembang dan mampu berjalan berbagai interaksi sosial secara global. Selain itu dengan berkembangnya teknologi digital memudahkan sistem pengadministrasian dan mampu mendukung aspek

keberhasilan industri dan organisasi sehingga lebih efektif dan efisien (Sugiono, 2021). Selain itu (Sugiyono, 2021) juga mengungkapkan dengan meningkatnya pembelajaran perkembangan digitalisasi society 5.0 mampu meningkatkan berbagai macam terhadap aspek keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Maka dari segala aspek yang mampu berkolaborasi antara manusia dan teknologi digitalisasi akan tercipta kehidupan yang berkelanjutan dari berbagai generasi dan pemenuhan kebutuhan mendatang (Taherdangkoo, M., Mona, B., & Ghasemi, 2018). Beberapa ahli berpendapat bahwa teknologi digital saat di era society 5.0 lahir dari kebutuhan manusia yang semakin berkembang serta dinamis dalam menyelesaikan berbagai tantangan sehingga dapat dilihat secara materi dan eksistensinya. Saat ini teknologi berkembang tidak hanya diiringi oleh aliran materialisme yang menyatakan bahwa segala sesuatu berhubungan langsung dari hasil interaksi materi namun dengan adanya kolaborasi dari aliran eksistensialisme yang menyatakan bahwa manusia bukan hanya subjek berpikir tapi individu yang dapat melakukan tindakan, mampu merasakan, dan hidup untuk menciptakan pemikiran di dalamnya (Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, 2021)

Lahirnya era society 5.0 sendiri memiliki dasar dalam membangun peradaban dunia berdasarkan kebutuhan yang berkembang saat ini, seperti kecanggihan teknologi saat ini. Oleh sebab itu society 5.0 dalam hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan adanya fungsi materialisme dan eksistensialisme yang menjadi ukuran manusia dalam melahirkan era society 5.0. Materialisme terbentuk karena kebutuhan manusia yang harus dipenuhi sedangkan eksistensialisme terbentuk karena ketidakpuasan situasi dan kondisi yang membuat manusia harus berpikir berdasarkan rasionalitas untuk dapat menciptakan sesuatu yang dapat mengatur dan menguasai alam semesta (Nakagawa EY, Antonino PO, Schnicke F, Capilla R, Kuhn T, 2021)).

Teknologi digital dapat memberikan dampak positif secara psikologi bagi manusia dalam berinteraksi sosial kepada masyarakat dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam lingkungan sehari-hari. Misalnya dengan memanfaatkan portal media sosial sebagai ajang promosi sehat mental dalam bermedia sosial *youtube* atau menjadi media literasi secara global (Badriyah, 2019). Selain itu dengan adanya teknologi juga beberapa masyarakat cenderung skeptis dengan keadaan lingkungan sekitar, terutama beberapa individu yang masih berusia anak-anak atau remaja. Sebagai contoh dengan kecanggihan digital saat ini yang dimiliki yaitu gawai anak-anak remaja cenderung lebih menikmati game online sehingga harus berupaya menggunakan terapi dengan cara bersosialisasi (Damayanti, 2019).

Sampai saat ini manusia terus belajar dan berusaha meningkatkan berbagai kecanggihan teknologi yang mampu mendorong dari berbagai macam aspek kehidupan demi keberlangsungan generasi ke generasi. Berbagai kemudahan dalam meningkatkan dan mempertahankan interaksi sosial telah kita rasakan manfaatnya dalam menggunakan perkembangan teknologi. Dalam segala aspek kehidupan, teknologi digital telah meningkatkan produktifitas manusia dalam mencapai target kehidupan (Sugiyono, 2021). Pemanfaatan teknologi digital saat ini mampu membuka akses bagi seluruh lapisan masyarakat dalam mendukung transparansi dalam bermedia sosial sehingga mampu menjadi sistem pengawasan bersama dari berbagai lapisan masyarakat tidak hanya lembaga terkait (Khayyat, M., Alhemdi, F., & Alnunu, 2020).

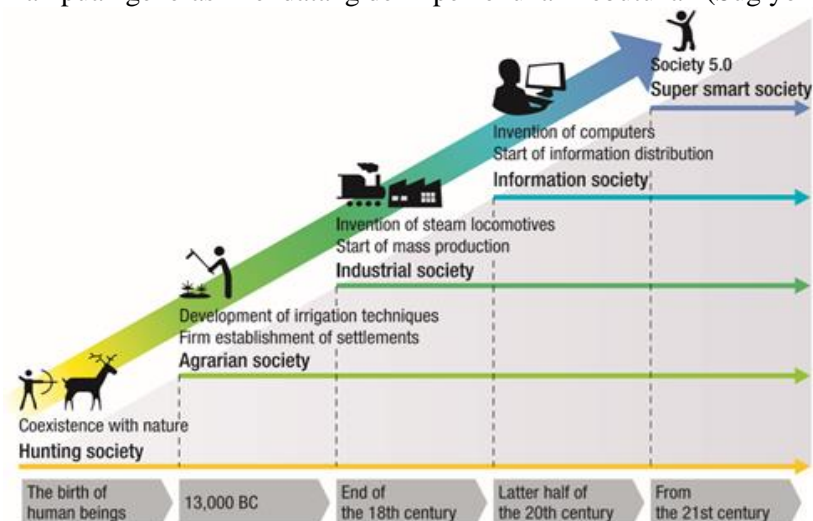
Dengan adanya sarana media digital saat ini masyarakat mampu melakukan perubahan yang begitu cepat, kemutakhiran teknologi dan media sosial yang bermunculan tidak hanya menjadi sarana komunikasi atau aksesibilitas masyarakat modern, sekaligus menjadi sarana media penyebaran informasi dan intervensi yang masif dalam mempengaruhi hubungan interpersonal (Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, 2021). Hingga saat ini teknologi digital seperti media sosial melalui berbagai perangkat teknologi mampu menghipnotis individu untuk meningkatkan pembelajaran sosial dalam lingkungan hidup sehari-hari, sehingga saat ini siapapun dapat berinteraksi secara global dari berbagai belahan dunia tanpa batasan. Sehingga tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana manusia mampu meningkatkan media pembelajaran sosial psikologi melalui perkembangan digitalisasi teknologi era society 5.0.

LANDASAN TEORI

Era Society 5.0

Society 5.0 telah dicetuskan oleh pemerintah Jepang melalui berbagai penelitian sains dan teknologi yang telah dilalui oleh manusia (Okamoto, 2019)). Temuan sebelumnya menjelaskan bahwa society 5.0 merupakan gerakan yang nyata terhadap perkembangan informasi dan teknologi yang semakin mutakhir atau canggih (Rojko, 2017). Beberapa peneliti telah menjabarkan tentang tahapan dari era society 5.0 melalui perkembangan sejarah dalam kehidupan manusia yang berkolaborasi dalam terciptanya perkembangan teknologi yang semakin mutakhir sampai saat ini. Manusia telah melalui berbagai tahapan dalam sejarah kehidupan yang membuat melakukan berbagai inovasi dalam pencapaian kebutuhan. Terciptanya keberlanjutan atau *sustainability* merupakan tujuan dari terbentuknya society 5.0 saat ini, namun tanpa menghilangkan dan tetap mengacu pada pengembangan yang mempertemukan kebutuhan generasi sekarang tanpa menghilangkan kemampuan generasi mendatang demi pemenuhan kebutuhan (Sugiyono, 2021).



Gambar 1. Tahap era Society 5.0

Gambar 1. mengilustrasikan mengenai tahapan kehidupan masyarakat pada society 1.0 yang didefinisikan sebagai sekelompok orang yang berburu dan meramu dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam; society 2.0 membentuk kelompok berbasis budidaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa; society 3.0 adalah masyarakat yang mendorong industrialisasi melalui revolusi industri, memungkinkan produksi massal; dan society 4.0 adalah masyarakat informasi yang mewujudkan peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi. Dalam evolusi ini, society 5.0 adalah masyarakat informasi yang dibangun di atas society 4.0, yang bertujuan untuk masyarakat yang berpusat pada manusia yang sejahtera (Fukuyama, 2018)

Era society 5.0 yang diusulkan oleh Jepang merupakan masa depan yang memang tidak bisa terelakkan, hingga saat ini penggunaan internet menjadi tombak dalam meningkatkan digitalisasi elektronik di kehidupan sosial (Purnomo & Erwin, 2021). Melalui hadirnya revolusi industri 4.0 kepada kecanggihan teknologi hanya di bidang industri serta perkembangannya, maka lahirlah society 5.0 yang menghilangkan batasan antara manusia dan teknologi (Fukuyama, 2018). Sehingga society 5.0 mengibaratkan manusia dapat hidup sepenuhnya dengan menyelaraskan serta memanfaatkan kecanggihan teknologi. Maka dapat disimpulkan bahwa society 5.0 merupakan

sebuah upaya manusia dalam membuat kemajuan teknologi, ekonomi, serta kehidupan yang nyaman secara inklusif bagi umat manusia.

Media Teknologi Digital

Perkembangan teknologi saat ini menjadi pesat terutama adanya revolusi industri yang menuntut berbagai kemudahan yang ringkas. Selain itu dalam informasi sosial dan interaksi hal ini telah dirasakan oleh berbagai kalangan masyarakat sebagai pengguna teknologi media sosial. Hal ini ditandai dengan munculnya beragam informasi serta berita yang menyebar begitu cepat kepada masyarakat melalui internet. Pemanfaatan digitalisasi media informasi disebut sebagai masa *Internet of Thing* (IoT), hubungan pemanfaatan tersebut terjadi melalui adanya pemanfaatan teknologi atas informasi yang diakses melalui beragam bentuk platform dan digitalisasi (Schwab, 2016).

Dengan adanya IoT menjadi salah satu penyebab banyaknya pergeseran dalam situasi sosial di masyarakat di berbagai sektor krusial dunia. Era society 5.0 saat ini masyarakat lebih mudah dalam mengakses informasi melalui internet, sehingga Macek (2014) mengungkapkan bahwa saat ini tipikal masyarakat mengalami pergeseran budaya siber yang berfokus pada fenomena *social and networking*. Teknologi digital media sosial menjadi jembatan bagi manusia untuk dapat bersosialisasi tanpa jarak dan hambatan. Berbagai macam perkembangan teknologi digitalisasi media berperan menumbuhkan networking dari berbagai kalangan masyarakat tanpa batas (Fukuyama, 2018).

Saat ini perkembangan media teknologi digital banyak dijumpai dan mudah diakses seperti contoh website, blog, chatting serta berbagai platform seperti instagram, facebook, quora, dan sebagainya. Berbagai kebutuhan dan konsep media digital sosial yang berbeda-beda membuat masyarakat memiliki banyak akses dalam berkolaborasi. Bahkan jasa transportasi dan kirim paket (*cargo*) saat ini tidak lepas dengan media digital seperti Gojek, Grab, Maxim, dan tracking jasa kirim paket lainnya (JNE, J&T, Kantor Pos Indonesia). Hanya dengan menggunakan aplikasi gawai maka semua mudah dan dapat diakses, hal inilah menurut Schwab (2016) digitalisasi sangat beragam bentuk. Maka dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan teknologi yang berkembang secara global melalui perantara media sosial dan akses internet.

Teknologi dan Teori Kognitif Sosial era Society 5.0

Teknologi menjadi banyak acuan bagi beberapa individu dalam mencari referensi kehidupan sosial mereka. Bagi generasi saat ini perkembangan teknologi sangat mudah diakses dan digunakan dalam berbagai hal dan darimana saja. Berbagai media berbentuk digital merupakan respon individu dalam menanggapi stimulus yang didapat, misal ketika ingin memecahkan masalah maka individu tersebut secara spontan mencari jawaban melalui gawai. Hal ini telah menjadi sorotan pada berbagai bidang keilmuan terutama psikologi tentang teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) yang dikemukakan oleh Bandura yang menyatakan bahwa manusia berpikir dan mengukur tingkah lakunya sendiri (Abdullah, 2019).

Perspektif teori Bandura memandang bahwa perilaku manusia merupakan komponen dari sebuah model yang berinteraksi saling mempengaruhi dengan komponen situasi lingkungan, serta komponen personal manusia yang meliputi afeksi atau emosi serta kognitif individu. Pada komponen society 5.0 teknologi digital menjadi sistem media pembelajaran bagi manusia secara kognitif sehingga dapat membentuk perilaku yang unik. Pada teori kognitif sosial ini didasarkan atas beberapa ulasan, tidak hanya menempatkan manusia mempunyai kemampuan kognitif yang berkontribusi pada proses motivasi manusia yang meliputi afeksi dan tindakan, namun juga bagaimana mereka memotivasi dan meregulasi perilaku individu dan membuat berbagai sistem sosial untuk mengorganisir secara terstruktur kehidupan individu tersebut. Melalui perantara elektronik yang canggih dan mutakhir seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet semua

dapat diakses dengan mudah dan bisa ditiru karena terdapat *platform* yang menawarkan segala kemudahan dalam berinteraksi sosial.

Hingga saat ini perilaku dan sikap manusia banyak dibentuk oleh berbagai terpaan media digital yang semakin marak pada lingkungan hidup sehari-hari, maka dari itu (Fukuyama, 2018) berpendapat bahwa manusia dan teknologi pada era society 5.0 tidak memiliki batasan dalam kehidupan sehari-hari. Maraknya perkembangan teknologi digital kepada masyarakat memberikan dampak bagi pemerintah untuk dapat meregulasi berbagai aspek kehidupan yang berlaku di masyarakat, karena saat ini manusia tidak dapat melepaskan teknologi digital pada kesehariannya maka ini akan menjadi tantangan bagi peran pendidik dan juga sektor industri sendiri di bidang sumber daya manusia (Fauzan, 2018). Meski secara sosial manusia sangat dimudahkan dengan berinteraksi secara mudah dan instan melalui *platform* media sosial.

Pola belajar kognitif masyarakat akan semakin berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi digital secara global. Sebagai contoh dengan mempromosikan atau mensosialisasikan berbagai aspek kehidupan sangat dijangkau oleh masyarakat luas sehingga menjadi role model dalam media pembelajaran yang cepat (Badriyah, 2019) Namun tantangan juga akan terjadi karena maraknya teknologi digital yang tidak tercontrol oleh sistem atau orang tua yang bisa dikatakan gagap teknologi (gaptek) dibandingkan generasi mendatang (Damayanti, 2019). Dapat disimpulkan bahwa melalui perkembangan teknologi digital saat ini manusia dapat mempengaruhi gaya belajar kognitif sosial dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak negatif atau positif selama dalam pengawasan (*control*), kaidah, dan norma yang berlaku di masyarakat karena kebutuhan akan bersosialisasi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kualitatif deskriptif dengan analisis studi pustaka. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu tinjauan literatur, dengan menggunakan gagasan utama metode penulisan ini adalah melakukan tinjauan jurnal ilmiah yang terpublikasi lalu dielaborasi kembali melalui bentuk narasi dan deskripsi untuk menggambarkan topik yang sedang diteliti (Okoli, C., & Schabram, 2011). Kriteria artikel jurnal yang dikumpulkan menggunakan mesin pencarian Google Scholar, *Researchgate*, dan *Proquest*. Kriteria artikel jurnal yang digunakan adalah yang diterbitkan antara tahun 2017 – 2021 dengan topik penelitian yang secara khusus membahas mengenai pembelajaran sosial psikologi melalui media digital di era society 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era society 5.0 merupakan perubahan yang mutlak terjadi karena kebutuhan masyarakat akan kemudahan yang hendak dicapai. Kebutuhan manusia yang berupa bersosialisasi dengan orang lain menjadi kunci utama dalam menentukan kemudahan dalam berkomunikasi hingga saat ini. Kebutuhan manusia yang mendasar adalah berinteraksi dengan individu lainnya agar tercipta pembelajaran sosial yang harmonis di lingkungan hidup bermasyarakat. Disebutkan bahwa teknologi digital tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia dan telah meningkatkan aspek kehidupan ekonomi, sosial, dan lingkungan lebih baik yang berkelanjutan.

Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa dengan kemajuan teknologi digital tercipta perilaku sosial yang cenderung skeptis dengan lingkungan sekitar seperti hanya fokus bermain game secara intens tanpa mempedulikan interaksi sosial sekitar, sehingga hal ini berdampak pada generasi selanjutnya yaitu anak-anak (Damayanti, 2019). Perlunya pembatasan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi tantangan bagi pemerintah agar lebih memperhatikan perilaku sosial yang sehat (Khayyat, M., Alhemdi, F., & Alnunu, 2020). Meski dalam kehidupan sehari-hari teknologi digital sebagai media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran digital menjadi sebuah tantangan dalam membangun peradaban dunia secara global di era society 5.0 (Purnomo & Erwin, 2021). Hal ini menekankan sebuah pemenuhan kebutuhan yang sifatnya dinamis namun harus dipenuhi demi kelangsungan hidup, hasil penelitian lain menyebutkan bahwa teknologi digital era society 5.0 saat ini telah berkolaborasi (Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, 2021). Maka aspek terpenting dalam hidup sosial media digital menjadi hal pokok yang perlu diperhatikan guna meningkatkan kesejahteraan belajar sosial yang mandiri. Saat ini bila diperhatikan setiap individu pasti memiliki *smartphone* yang pasti tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, melalui gawai tersebut karakter individu terbentuk melalui teori belajar sosial kognitif yang dikemukakan oleh Bandura. Semakin intens individu menggunakan media digital sebagai pembelajaran maka semakin cepat individu dalam memecahkan masalah secara mandiri pada era society 5.0.

Tujuan dari pembelajaran media sosial adalah membentuk karakter individu dapat bekerja secara cepat dan mandiri, dari hasil penelitian Badriyah (2019) menyebutkan bahwa seseorang dapat berkontribusi dalam mempromosikan dirinya melalui media sosial digital yaitu *youtube*, maka hal ini menjadi peluang yang positif dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi sosial secara global dengan kemudahan akses internet. Terciptanya IoT memicu banyaknya perubahan gaya hidup masyarakat dalam berinteraksi sosial, hasil studi mengungkapkan bahwa dengan menggunakan teknologi aspek sosial semakin meningkat dan lebih transparan (Badriyah, 2019). Hingga saat ini banyak sekali individu yang dapat mempengaruhi gaya dan pola hidup masyarakat melalui media digital yang dikenal dengan *influencer*.

Influencer menjadi ajang berinteraksi sosial satu atau dua arah sehingga dapat menimbulkan pertukaran sosial dalam berbagai aspek seperti sisi ekonomis, sosial dan persuasif. Masyarakat sangat antusias ketika para *influencer* mereka menjadi trending topic dalam beberapa pekan, hal ini akan meningkatkan pola pikir masyarakat bahwa model mereka dapat menjadi gaya belajar sosial yang tepat. Namun penelitian Damayanti menjelaskan bahwa terdapat dampak yang harus diperhatikan ketika anak usia dini hanya terfokus pada gadget mereka tanpa secara langsung bersosialisasi pada kehidupan nyata. Meski tantangan society 5.0 menjadi dinamis, hal ini menjadi keuntungan karena manusia semakin cepat beradaptasi dengan pembelajaran digital secara mandiri. Pembahasan ini telah disampaikan secara luas bahwa era society 5.0 menjadi standar kehidupan manusia dalam memenuhi interaksi melalui teknologi digital secara masif.

Pada hasil penelitian yang telah disebutkan bahwa rata-rata masyarakat pada umumnya membuka *smartphone* secara berkala pada waktu tertentu. Maka dari itu perkembangan kognitif manusia saat ini dapat dipengaruhi oleh teknologi digital terutama pada anak (Setyawati, 2015). Media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan lainnya menjadi daya tarik masyarakat untuk dapat berinteraksi secara terbuka dan global. Hal ini mengindikasikan bahwa manusia mampu belajar secara cepat dan adaptif dalam proses interaksi sosial melalui teknologi digital. Generasi yang semakin membutuhkan aktualisasi diri melalui berbagai media sosial membuat berbagai inovasi baru dalam menciptakan interaksi sosial yang semakin mudah pada aspek kognitif terutama bagi mahasiswa dalam pemanfaatan informasi (Kriestanto, D., & Sari, 2016).

Perlunya pengawasan dalam pembelajaran teknologi digital mandiri menjadi tantangan era society 5.0, karena segala informasi untuk belajar sangat mudah didapat dari berbagai sumber. Seiring kebutuhan manusia yang meningkat dan percepatan kemajuan teknologi dapat membuat individu mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial karena saat ini interaksi sosial sangat mudah diterapkan melalui media apapun melalui berbagai platform yang sudah tersedia. Sebagai catatan bahwa teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan oleh kehidupan manusia dan hal ini menjadi aspek keberlangsungan hidup berinteraksi sosial secara bebas, terbuka, dan transparan.

KESIMPULAN

Terpaan media teknologi digital telah membentuk pola pikir dan dapat merubah perilaku yang dapat menjadi belajar sosial kognitif. Kemudahan yang didapat oleh individu membentuk perilaku yang adaptif dalam bersosialisasi, namun perlu dipertimbangkan dampak-dampak yang muncul di kemudian akrena kurangnya batasan antara perkembangan teknologi dan kehidupan manusia. Melalui teori belajar sosial kognitif manusia telah meningkatkan pola pikir dalam beradaptasi antara kemutakhiran teknologi dan keberlangsungan hidup melalui teknologi digital seagai media sosial. Dalam perkembangan teknologi digital era society 5.0 akan muncul berbagai aspek yang dapat terpenuhi dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis individu terutama dalam kehidupan sosia sehari-hari, karena bersosialisasi merupakan kebutuhan hidup setiap individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. . (2019). *Social cognitive theory: a Bandura thought review published in 1982-2012. Journal Psikodimensia*. 18(1), 85-100. DOI 10.24167/psidim.v18i1.1708.
- Badriyah, S. (2019). *Portal medsos: promosi sehat mental dalam bermedia sosial lewat youtube. Peluang dan tantangan psikologi menghadapi era revolusi industri dan society 5.0. (Prosiding the 2nd Academic Conference on Psychological Issues)*, 175-179.
- Damayanti, C. (2019). *Mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini dengan bersosialisasi. Peluang dan tantangan psikologi menghadapi era revolusi industri dan society 5.0. (Prosiding the 2nd Academic Conference on Psychological Issues)*, 49-53.
- Fauzan, R. (2018). *Karakteristik model dan analisa peluang tantangan industri 4.0. Jurnal Teknik Infomrasi Politek Hasnur*. 4(1), 1-11. <https://doi.org/10.46365/pha.v4i01.271>.
- Fukuyama, M. (2018). *Aiming for a new human-centered society. Japan Economic Foundation, Special Article 2*, 47-50. <https://www.jef.or.jp/journal/>.
- Khayyat, M., Alhemdi, F., & Alnunu, R. (2020). *The Challenges and Benefits of Blockchain in E-government. International Journal of Computer Science and Network Security*, 20(4), 15-20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4236/jdaip.2015.33007>.
- Kriestanto, D., & Sari, D. . (2016). *Clustering aspek kognitif maahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi informasi. Jurnal Teknologi Informasi*, 31(11).
- Nakagawa EY, Antonino PO, Schnicke F, Capilla R, Kuhn T, & L. P. (2021). *Industry 4.0 reference architectures: State of the art and future trends. Computers and Industrial Engineering*. 156, 1-13. <https://doi.org/10.1016/J.CIE.2021.107241>.
- Okamoto, M. (2019). *Standardization activities on 'society 5.0' in Japan. Society Standardization Promotion Committee*, 0-18.
- Okoli, C., & Schabram, K. (2011). *A Guide to Conducting Literature Review of Information System Research. Communications of the Association for Information System*. 37(43), 879-910.
- Purnomo & Erwin. (2021). *Educational Inovation in Society 5.0 Era: Challenges and Opportunities. Routledge*.
- Rahmawati, M. Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021).). *The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. Jurnal Sosiologi Dialektika*. 16(2), 151-162 <https://dx.doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>.
- Rojko, A. (2017). *Industry 4.0 Concept: Background and Overview. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 11(5), 77–90. <https://doi.org/10.3991/ijim.v11i5.7072>.
- Schwab, K. (2016). *Summary for Policymakers (Intergovernmental Panel on Climate Vhange, Ed). Cambridge University Press*.
- Sugiyono, S. (2021). *Peran e-government dalam membangun society 5.0: tinjauan konseptual terhadap aspek keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Mata Pembaruan Jurnal Inovasi Kebijakan*. 5(2), 115-125. <https://doi.org/10.21787/mp.5.2.2021.115-125>.

Taherdangkoo, M., Mona, B., & Ghasemi, K. (2018).). *The role of industries' environmental reputation and competitive intensity on sustainability marketing strategy. Spanish Journal of Marketing*. 23(1), 3–24. <https://doi.org/10.1108/SJME-02-2018-0005>.