

Inovasi Pembelajaran Berbasis *Out Door* di Café untuk Mereduksi *Bornout*

Nakhma'ussolikhhah

Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon
E-mail : nakhmaali071115@gmail.com

Lina Marliani

Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon
Email: Marlianilina@gmail.com

Muhammad Iqbal Al Ghozali

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon
Email: tugasku44@gmail.com

Abstract

Learning in the 5.0 era changes the concept of the dynamics of higher education. changes in the learning atmosphere, classrooms and different learning methods before the advent of technology. Learning paradigms are generally conceptualized in classrooms, libraries, this is felt to be quite boring, monotonous learning models are difficult for pupils and students to accept in the technological era. Changes in learning patterns provide meaning for educators to develop continuously, to become innovative, creative, active and dynamic. The aim of this research is to minimize bornout among students. The research methodology uses a descriptive qualitative phenomenological design approach. The research location is Kopi Dari Hati Jl. Raya Sunan Gunung Jati Cirebon. The primary subject consists of 2 students. The secondary subject consists of 3 CF guards. Data analysis techniques using source triangulation techniques. The research results describe that students in the technological era choose to study at CF. CF situations and conditions can help students to learn independently and complete assignments well and quickly. Facilities and a supportive CF atmosphere provide a supportive learning atmosphere to reduce bornout. Studying at CF contributes to enthusiasm, increases focus and concentration in learning and reduces learning boredom. Individual and group learning can be felt as changes and internal and external motivation are formed constructively which can increase the value of learning to make it more enjoyable, relaxed and complete tasks more quickly. CF-based learning principles build scientific nuances from the paradigm shift in the meaning of CF among pupils and students. The negative paradigm change from CF has been realized, now the community, parents, pupils and students can use CF facilities to help with learning.

Keywords : *Innovation, Learning, Out Door, Bornout*

Abstrak

Pembelajaran di era 5.0 merubah konsep dinamika pendidikan di perguruan tinggi. perubahan suasana belajar, ruang kelas dan metode belajar berbeda sebelum adanya teknologi. Paradigma belajar pada umumnya di konsep pada ruang kelas, perpustakaan hal ini dirasakan cukup membosankan model pembelajaran konvensional sulit diterima pada pelajar dan mahasiswa di era teknologi. Perubahan pola belajar memberikan makna kepada pendidik untuk berkembang secara terus menerus, terbentuk inovatif, kreatif, aktif dan dinamis. Tujuan penelitian ini untuk meminimalisir bornout pada mahasiswa Metodologi penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif desain fenomenologi. Tempat penelitian di Kopi Dari Hati Jl. Raya Sunan Gunung Jati

Cirebon. Subjek primer terdiri dari 1 mahasiswa. Subjek sekunder terdiri dari 3 penjaga CF Teknik analisis data dengan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa mahasiswa di era teknologi memilih belajar di CF. situasi dan kondisi CF dapat membantu mahasiswa untuk belajar mandiri dan menyelesaikan tugas – tugas dengan baik dan cepat. Fasilitas dan suasana CF yang mendukung memberikan dukungan atmosfer belajar untuk mengurangi burnout. Belajar di CF memberikan kontribusi semangat, meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar dan mengurangi kejenuhan belajar. pembelajaran individual maupun kelompok dapat di rasakan perubahan dan motivasi internal dan eksternal terbentuk secara konstruktif dapat meningkatkan motivasi belajar dengan konsep belajar santai, rileks serta menyelesaikan tugas lebih cepat. Prinsip pembelajaran berbasis CF membangun nuansa keilmuan dari pergeseran paradigma makna dari CF di kalangan pelajar dan mahasiswa. Perubahan paradigma negative dari CF sudah terealisasi kini masyarakat, orang tua, pelajar dan mahasiswa dapat memanfaatkan fasilitas CF untuk membantu pembelajaran dan mengurangi burnout / kejenuhan belajar.

Kata Kunci : Inovasi, Pembelajaran, Out Door, Burnout

Pendahuluan

Sekolah merupakan tempat siswa belajar untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, memahami diri, meningkatkan keterampilan dan melatih kemandirian dalam hidup. (Handayani & Muliastri, 2020) pendidikan Indonesia harus mulai merdeka dalam belajar dan menjadikan guru sebagai penggerak. Dari kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menjalankan proses Pendidikan tidak hanya berfokus kepada kecerdasan buatan (artificial intelligence) melalui konektivitas di segala hal, tetapi juga berfokus kepada komponen manusia sebagai motor penggerak pendidikan. Perkembangan paradigma belajar kini sudah semakin masif dan diterima oleh berbagai jenjang usia sejak anak usia dini hingga usia lanjut. Teknologi memberikan perubahan pada kehidupan masa kini.

Prioritas pembelajaran dapat ditemukan di beberapa tempat pembelajaran, hotel dan café. Tujuan belajar adalah meningkatkan pemahaman secara kognitif dan mengembangkan skill serta melatih ketajaman dalam berfikir. Dengan adanya meta berfikir aktif pada remaja, pelajar memilih untuk belajar menyenangkan dengan metode outdoor. Kejenuhan belajar di kelas merupakan permasalahan yang dirasakan oleh pelajar dan mahasiswa. Tempat belajar outdoor digemari remaja dan mahasiswa diantaranya CAFÉ dikenal dengan tempat untuk santai, mendengarkan music, pertemuan antara pasangan remaja untuk berpacaran dan nonton konser. Perspektif negative bagi remaja yang berkunjung ke café memiliki perubahan pergeseran setelah era teknologi. (Rizai, 2022) Pendidikan karakter berperan penting dalam pembentukan kepribadian siswa. cara berfikir tentang café sebagai tempat

tidak ada kebermanfaatan bagi remaja kini berubah menjadi tempat bermanfaat untuk belajar secara virtual. Ketersediaan WFI di CF sangat mendukung kelangsungan belajar secara mandiri.

Mahasiswa dan remaja belajar mandiri dengan kreatif dapat memanfaatkan WFI dan lingkungan kondusif untuk mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan inspirasi dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas. Motivasi belajar ala Café dikembangkan setelah era teknologi. (Journal & Journal, 2021) faktor dorongan motivasi, faktor lingkungan di sekolah sangat mendukung proses belajar mengajar akan tetapi proses tersebut dapat terhambat dari aspek fisik seperti ketersediaan fasilitas belum mendukung, sarana prasarana belum sepenuhnya disediakan sekolah serta ketersediaan guru untuk memberikan bimbingan dan pengajaran masih ada jarak artinya belum mampu menciptakan suasana keakraban dengan harmonis. (Rofi'ah et al., 2021) Pembelajaran berbasis online juga memiliki keterbatasan yang menjadi urgensi masalah yang dalam hal ini dapat menghambat kemandirian belajar

Pendidikan di Indonesia telah mengalami dinamika baru, yaitu pergantian era semula revolusi industri 4.0 menjadi era society 5.0 (Kurniawan & Aiman, 2020). Kebiasaan belajar memberikan perubahan model, situasi dan kondisi psikis. Dampak

dari perubahan emosi pada mahasiswa saat menghadapi tugas kuliah memberikan respon positif untuk belajar sesuai kebutuhan. Analisis kebutuhan belajar mahasiswa mendapatkan dukungan dari dosen dan orang tua sebagai penanggung jawab. Cara penyampaian materi pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat fokus dan minat mahasiswa. Apabila model belajar fokus pada ceramah, teks, tidak melibatkan media maka mahasiswa merasa jenuh untuk belajar di ruang kelas. (Nastiti & Abdu, 2020) berkembangnya teknologi, cara belajar mengajar di era revolusi industri 4.0 juga mengalami perubahan. Perubahan cara belajar disesuaikan dengan situasi sosial, potensi dan kemauan. Adapun bakat dan minat dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar.

Perkembangan pendidikan di Indonesia memberikan wacana bahwa peran profesionalisme guru di sekolah dapat dikembangkan dengan pendekatan inovasi pembelajaran outdoor. (mahlopi, 2022) sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek dan komponen. Sekarang ini proses pembelajaran sudah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Mindset pendidik di Indonesia sudah terbentuk lebih baik setelah akses internet secara masif. Kebutuhan informasi, pengetahuan, keterampilan dan

pengembangkan teknologi sudah dipelajari oleh pendidik dari berbagai jenjang pendidikan. Tingkat kesadaran untuk literasi digital dapat diterima dan dirasakan bermanfaat sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan menuju generasi emas di 2045 mendatang. (Nastiti & Abdu, 2020) Pada era revolusi industri 4.0 siswa diuntut untuk berfikir kritis oleh karena itu, pembelajaran case – base Learning atau pembelajaran berbasis kasus menjadi metode yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran.

Internet di café dapat diakses secara bebas dan cepat hal ini menjadi alasan bagi pelajar maupun mahasiswa untuk mencari kenyamanan dalam belajar. selain fasilitas yang mendukung café juga dinilai sebagai tempat strategis untuk FGD, meeting dan me time. Tidak semua pengunjung café memanfaatkan fasilitas hanya untuk belajar selain untuk quality time café dimanfaatkan untuk mendownload materi, aplikasi, film korea sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Terdapat faktor penghambat dan faktor pendukung di café. Penghambatnya seperti lupa waktu. Karena tempat nyaman dan tidak merasa terganggu untuk bermain game online dan aktifitas kurang mendukung lainnya. Adapun faktor pendukung seperti peningkatan kualitas dalam memahami ilmu pengetahuan, belajar youtube edukasi dan pemahaman

materi bahan ajar dapat membantu mahasiswa menyelesaikan tugas – tugas di kampus. (Predy, Sutarto, Prihatin, & Yulianto, 2019) agen inovatif, pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, mendesiminasikan, mensosialisasikan dan mengaplikasikannya. Melalui perannya tersebut, pendidikan akan menghasilkan masyarakat pembelajar (learning society) yang diekspresikan dengan gemar mencari informasi, menggunakan dan mengkomunikasikannya. (Putri, 2020) Penyelesaian semua tugas berarti dapat mengambil wujud tantangan yang dihadapi dalam mengambil bentuk kesulitan, kesulitan ini terjadi bila orang menjadi sadar bahwa setiap manusia pasti memiliki masalah dalam hidupnya. Sikap terhadap masalah ini dapat diimplementasikan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa yang akan datang.

Relasi dan koneksi dari perkembangan pendidikan teknologi menjadikan peluang belajar virtual lebih tinggi dibanding konvensional. Nilai kemudahan dan efektifitas belajar dapat di akses tanpa jarak dan ruang terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran di jenjang formal. (Raharja, 2019) Pertama adalah industri 4.0 merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber. Ini

merupakan tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur. Kekuatan pendidikan pada abad 21 memberikan tantangan pada generasi teknologi untuk mampu bersaing secara masif, sadar akan kebutuhan dapat memanfaatkan waktu dan memberikan hasil dari kegiatan belajar, prestasi tidak menjadi batasan dalam keberhasilan belajar. (Raharja, 2019) *Lifelong learning and information management skill* (kemampuan belajar sepanjang hayat dan manajemen informasi), kemampuan tersebut merupakan suatu konsep tentang belajar terus-menerus dan berkesinambungan (*continuing-learning*) dari lahir sampai akhir hayat, sejalan dengan fase-fase perkembangan pada manusia. Konsep pendidikan sadar yaitu memanusiakan manusia memberikan arti bahwa teknologi bukan pengganti dari pendidikan, kehadiran teknologi membawa pengaruh terhadap perubahan dan gaya hidup, cara pandang serta efisiensi waktu bagi masyarakat.

Masyarakat *society* menuju perubahan yang lebih cepat sebelum kemajuan abad 21. Inovasi pembelajaran dan kurikulum pendidikan sudah berjalan dengan percobaan dan hasil yang perlu diberikan evaluasi. Diantara tingkat evaluasi ini mencakup adanya kesukarelaan untuk mempelajari berbagai jenis pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi,

masyarakat, pelajar dan mahasiswa memanfaatkan fasilitas dengan baik tidak berpotensi pada kekacauan moral. Karena dampak dari teknologi terdapat dua aspek yaitu *negative* dan *positif*. Tidak ada kesalahan dalam kemajuan teknologi, perubahan dan inovasi dibangun dan dikembangkan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan dan sasaran yang tepat. (Rahayu, 2021) *Society 5.0* adalah sebuah konsep yang digagas oleh pemerintah Jepang dengan mempertimbangkan aspek teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia.

Cafe memiliki keterbatasan ruang dan fasilitas yang dapat membatasi jenis kegiatan pembelajaran *outdoor* yang dapat dilakukan. keterlibatan dan fokus siswa, mahasiswa di cafe, terutama dengan adanya gangguan potensial dari lingkungan sekitar seperti suara, bau, atau interaksi pengunjung kafe lainnya. Keamanan dan privasi siswa, mahasiswa menjadi perhatian utama ketika pembelajaran dilakukan di lingkungan umum seperti cafe. Hal ini dapat mencakup pengelolaan data pribadi, pertimbangan keamanan fisik, dan kebijakan terkait. Penting untuk memastikan bahwa konsep pembelajaran *outdoor* benar-benar mendukung tujuan akademis dan tidak hanya merupakan kegiatan rekreasi semata. Mungkin sulit untuk menciptakan situasi pembelajaran

yang efektif dengan peralatan atau kondisi yang terbatas di cafe.

Menilai efektivitas inovasi pembelajaran ini dapat menjadi tantangan. Pengukuran keberhasilan dan dampaknya terhadap tingkat burnout harus dirancang dengan cermat dalam mencapai validitas dan reliabilitas yang tinggi. Mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan pengajar dalam konsep pembelajaran outdoor di cafe dapat mempengaruhi efektivitasnya. Pelatihan dan dukungan kepada pengajar dapat menjadi faktor kunci untuk mencapai keberhasilan implementasi. pemahaman dan tujuan pembelajaran, alokasi ruang, dan kemungkinan dampak pada operasional cafe. Faktor lingkungan dan sosial di cafe dapat mempengaruhi pembelajaran, baik dari segi positif maupun negatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif desain fenomenologi. Tempat penelitian di Café Kopi Dari Hati Jl. Raya Sunan Gunung Jati Cirebon. (Ali Basyah & Razak, 2020) Penelitian kualitatif dikaitkan dengan teknik-teknik tertentu dalam pengumpulan data dan sebagian besar tidak melibatkan statistik. Antara pendekatan dalam metode ini termasuklah kajian teks, kajian etnografi dan penilaian demokratis (democratic evaluation). Waktu penelitian pada bulan September – Desember 2023. Terdiri dari subjek primer berinisial IR

sebagai mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri kota Cirebon. Subjek sekunder terdiri dari Opik sebagai kasir CF, Andi dan Arfan sebagai penjaga Cf Kopi Dari Hati. Teknik analisis data dengan metode triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari studi lapangan dapat dideskripsikan sebagai berikut. Belajar saat ini tidak hanya di perpustakaan atau di ruang tertutup. Model pembelajaran di Café memberikan pengaruh terhadap fokus dan konsentrasi mahasiswa. Meningkatkan emosi dan motivasi positif. (Rofi'ah, Reba, & Saputra, 2021) Berdasarkan pendapat kuo et al dalam 'interaction, internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses" menyatakan bahwa pembelajaran secara online lebih bersifat student centered sehingga lebih mampu menimbulkan rasa tanggungjawab. Sikap kemandirian belajar di kelompok mahasiswa dapat dikembangkan dengan baik. Menanamkan rasa tanggung jawab dan belajar aktif learning menjadikan kekuatan diri lebih komprehensif. (Sukarno, 2020) Salah satu poin penting dari tujuan pendidikan nasional tersebut adalah pembentukan insane yang cerdas serta berkarakter.

Model dan inovasi belajar outdoor meningkatkan wawasan keilmuan lebih luas.

(Rizai, 2022) Pendidikan karakter merupakan salah satu langkah dalam menanamkan karakter untuk membangun pondasi yang kuat bagi penerus bangsa. Karakter seseorang akan berkembang apabila mendapat pengaruh dari pengalaman belajar. (Nakhma'Ussolikhah, Kurniawan, Novianti, Sulkhah, & Marliani, 2023) Menjalani komunikasi antara dua orang merupakan aktifitas sosial yang perlu dikembangkan dan diperhatikan. Membangun hubungan komunikasi antara dua individu adalah aspek sosial yang perlu diperkuat dan diberikan perhatian lebih. Contoh dari kegiatan belajar indoor dan outdoor di lembaga pendidikan formal diantaranya terdapat perbedaan karakteristik jenjang TK, SD, SMP, SMA. PT. (Susilawati, 2021)(Ameri, Yazdi, & Bahrami, 2017) Menurut beberapa ahli pembelajaran model tematik (terpadu) dianggap sesuai dengan karakteristik perkembangan anak SD/MI. Memiliki variasi lokasi pembelajaran dapat membantu menghindari kejenuhan dan monoton. Siswa dapat memilih untuk belajar di dalam ruangan atau di luar ruangan tergantung pada preferensi dan kenyamanan mereka. Model pembelajaran di kafe menciptakan kesempatan untuk pengembangan pribadi, terutama dalam hal

manajemen waktu dan kemandirian. Mahasiswa dapat belajar bagaimana mengelola tugas-tugas mereka secara efektif di lingkungan yang lebih independen.

Lingkungan yang lebih fleksibel, pengajar dapat lebih memahami kebutuhan individu siswa dan merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan gaya belajar. (Nakhma'ussolikhah, 2017) Dengan kemajuan teknologi dan informasi yang terjadi di dunia tanpa batas, gerakan dunia yang mencapai perkembangan pada sebagian besar belahan dunia, sangat berbeda dengan kondisi zaman dahulu, kemajuan IPTEK (Akbar Endarto & Martadi, 2022) Demi mewujudkan salah satu visi da mengetahui bagaimana perkiraan kondisi yang kondisi ideal pendidikan Indonesia, Kementerian akan terjadi bila Metaverse dapat diterapkan pada Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi media edukasi serta peran desainer dalam (Kemendikbudristek) pada tahun 2022 penerapan media Metaverse sebagai media edukasimencanangkan program merdeka belajar, dimana interaktif. Artikel ilmiah ini diharapkan akan Para peserta didik dapat memiliki berbagai bermanfaat untuk beberapa pihak yang terlibat sumber belajar dan media edukasi.

Tabel 1.0 Hasil Studi Lapangan di Kopi Dari Hati pada subjek Tunggal

No	Jenis kegiatan	Hasil wawancara	Keterangan
	Inovasi Pembelajaran Berbasis Out Door Di Café untuk Mereduksi Bornout		Nakhma'ussolikhah, Lina Marliani & Muhammad Iqbal Al Ghozali

1	Observasi	Klien inisial A berkunjung setiap hari Senin, Rabu, Kamis dan Minggu	Berdasarkan hasil observasi langsung selama 1 bulan terakhir
2	wawancara	Klien A mengaku berkunjung ke CF untuk menyelesaikan tugas kuliah dan pekerjaan kantor yang membutuhkan jaringan internet cepat serta kenyamanan dalam belajar.	Klien bekerja secara online di hari senin dan Kamis. Rabu, dan hari lainnya di gunakan untuk mengerjakan tugas dan quality time.
3	Dokumentasi	Data transaksi oleh kasir kopi dari hati	Klien A berkunjung ke café dengan membeli kopi data yang di dapat kisaran harga 17.000-25.000
4	Tindak lanjut	Peneliti dapat mengamati dan wawancara ulang untuk mengetahui tujuan dan manfaat berkunjung ke cafe	Peneliti melanjutkan penelitian berikutnya pada klien yang berbeda untuk mengetahui hasil dari proses belajar di café.

Berdasarkan hasil analisis tabel 1.0 diketahui bahwa pembelajaran menyenangkan terdapat di Café dengan kemajuan teknologi dan kesediaan fasilitas lengkap memberikan dukungan sistematis terhadap model belajar outdoor menyenangkan, rileks dan fokus. (Gunawan, Ernawati, Hasnawati, Amrullah, & Asmar, 2020) pembelajaran STEAM (Science, Teknologi, Engineering, Art dan Matematic) yang mana konsep utamanya adalah praktek sama pentingnya dengan teori. Artinya harus menggunakan tangan dan otak untuk belajar. Jika anak hanya belajar teori di dalam kelas maka anak takkan bisa mengimbangi perubahan dunia yang dinamis. Lingkungan kafe dapat mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa. Diskusi informal, pertukaran ide, dan proyek kelompok dapat menjadi lebih mudah terjadi di kafe, yang dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar.

Kurikulum dan kebutuhan belajar disesuaikan dengan pedoman dan landasan pendidikan. (Ilmiah, Mab, & Era, 2019) Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pengertian Pendidikan adalah sebuah usaha yang di lakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Kafe yang modern sering dilengkapi dengan fasilitas teknologi, seperti Wi-Fi dan stopkontak listrik. Hal ini dapat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, memungkinkan akses mudah ke sumber daya digital dan kolaborasi online. (Ahmud & Thohir, 2013) Peradaban manusia memang sudah berkembang

menjadi zaman yang modern. Peneliti mengimplementasikan konseling berbasis internet untuk membantu klien dalam mengeksplorasi masalah dengan chat WA, video call. Klien dapat mengeksplorasi masalah dengan voice dan di tindak lanjuti dengan konseling konvensional sesuai jadwal yang telah di sepakati. (Haryati, 2020) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi membuat kemajuan dalam pelayanan konseling dalam menghadapi era 4.0. Konseling online pertama kali muncul pada dekade 1960 dan 1970 dengan perangkat lunak program Eliza dan Parry. Cafe dapat menciptakan atmosfer yang lebih santai dan nyaman, yang dapat membantu meredakan stres dan kelelahan siswa. Pemilihan desain interior, musik, dan pencahayaan dapat berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang lebih positif. Model pembelajaran di kafe dapat memberikan siswa lebih banyak fleksibilitas dalam memilih tempat belajar dan memungkinkan kreativitas untuk berkembang. Hal ini dapat membantu mengurangi rasa monoton dan tekanan yang terkait dengan pembelajaran yang kaku

Kesimpulan

Café memiliki nilai keunikan untuk membantu proses belajar mengajar di kelompok mahasiswa. Pembelajaran

berbasis internet menjadikan kebiasaan mahasiswa nongkrong di café untuk mengerjakan tugas kuliah, zoom, jitsi, dan pembelajaran online lainnya. Wujud dari merdeka belajar di Indonesia sudah terbentuk sejak kebiasaan belajar online. Memanfaatkan fasilitas di café diantaranya terdapat WFI dengan kecepatan tinggi, ruang ber AC, bersih, sepi dan tenang dapat membantu proses belajar lebih efektif dan efisien. Kopi dari hati memiliki standar harga menu dapat dijangkau sehingga pengunjung di kopi dari hati sebagian besar dari siswa, mahasiswa dan pekerja online shop. Kemajuan pembelajaran berbasis internet menjadikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi lebih cepat dan mudah diakses berbagai tempat. Mahasiswa memanfaatkan fasilitas café untuk kelancaran pembelajaran dan menyelesaikan tugas akhir dengan tepat dan cepat

Daftar Pustaka

- Ahmud, Muhammad, & Thohir, Mohamad. (2013). Konseling Islam Dengan Terapi Rasional Emotif Behavior Untuk Mengubah Wanita Penyanyi Cafe Yang Suka Minum Minuman Keras. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(2), 185. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.midw.2015.01.002>
- Akbar Endarto, Ikhwan, & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.

- Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ali Basyah, Nazaruddin, & Razak, A. (2020). Metode Kualitatif Dalam Riset Bisnis: Satu Tinjauan. *Economica Didactica*, 2(1), 1–9.
- Ameri, H., Yazdi, M., & Bahrami, A. (2017). Pseudophillipsia (Carniphillipsia) (Trilobite) from the permian jamal formation, Isfahan, Iran. *Journal of Sciences, Islamic Republic of Iran*, 28(4), 325–336.
- Gunawan, Pria, Ernawati, Agustina, Hasnawati, Amrullah, Fitriani, & Asmar, Syaiful. (2020). Model Pembelajaran Steam (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik. Buku, 1–64. Retrieved from https://www.google.com/url?client=internal-element-cse&cx=partner-pub-6427355813933083:6561391845&q=http://repositori.kemdikbud.go.id/18412/&sa=U&ved=2ahUKEwifL6B9LjvAhUs_XMBHZzeDjIQFjAAegQIARAC&usq=AOvVaw2Fn2DrwV45VOFjGdfEoDYW
- Handayani, Ni Nyoman Lisna, & Muliastri, Ni Ketut Erna. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar) Ni. *International Seminar Proceeding*, 3(2252), 58–66.
- Haryati, Asti. (2020). Online Counseling Sebagai Alternatif Strategi Konselor dalam Melaksanakan Pelayanan E-Counseling di Era Industri 4.0. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2(2), 27–38. <https://doi.org/10.51214/bocp.v2i2.33>
- Ilmiah, Pekan, Mab, Uniska, & Era, Sciencetechnologidisruption. (2019). Pekan Ilmiah Uniska Mab 2019 - Social, Humaniora, Science And Teknologi In Disruption Era. *Journal, Email, & Journal, Web*. (2021). *Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Studi Kasus Konsep Pemahaman Diri Siswa MTs N 3 Cirebon*. 2(01), 31–41.
- Kurniawan, Nanda Alfian, & Aiman, Ummu. (2020). Paradigma Pendidikan Inklusi Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 1–6.
- mahlopi. (2022). Supervisi Pendidikan Era Teknologi 5.0. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 133–141.
- Nakhma'ussolikah. (2017). Studi tentang penggunaan cybercounseling untuk layanan konseling individual bersama mahasiswa program studi bimbingan dan konseling UNU Cirebon. *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 2(1), 28–43. Retrieved from <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/oasis/article/view/1516>
- Nakhma'Ussolikah, Kurniawan, Ficky Adi, Novianti, Cucum, Sulkhah, Sulkhah, & Marliani, Lina. (2023). Kepribadian Toxic People terhadap Kehidupan Era Metaverse. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 142–149. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6959>
- Nastiti, Faulinda, & Abdu, Aghni. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Predy, Monovatra, Sutarto, Joko, Prihatin, Titi, & Yulianto, Arief. (2019). Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5 . 0 dan Revolusi Industri 4 . 0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia.

- Putri, Vany Dwi. (2020). Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Couston. Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, 1(01), 7–16.
- Raharja, Handy Yoga. (2019). Relevansi Pancasila Era Industry 4.0 dan Society 5.0 di Pendidikan Tinggi Vokasi. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.30871/deca.v2i1.1311>
- Rahayu, Komang Novita Sri. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100. Retrieved from <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1395>
- Rizai, M. (2022). Pendidikan Karakter Melalui Layanan Bimbingan dan Konseling pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. ... on *Islamic Guidance and Counseling*, 2, 61–78. Retrieved from <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/icigc/article/view/665>
- Rofi'ah, Rara Zaaqia, Reba, Yansen Alberth, & Saputra, Andika Ari. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Couston: Journal of Counseling and Education*, 2(2), 39. <https://doi.org/10.47453/couston.v2i2.389>
- Sukarno, Mohamad. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Era Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional 2020 Fakultas Psikologi UMBY*, 1(3), 32–37. Retrieved from <https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/ProsidingPsikologi/article/view/1353/771>
- Susilawati, Nora. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 203–219. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>