

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan global sebagai bagian dari perkembangan teknologi yang pesat memberikan banyak manfaat untuk individu dan lingkungan sosialnya baik melalui industri, pemerintahan, kesehatan dan pendidikan. Kemajuan yang dirasakan mendorong siapapun untuk mengikuti arus agar tidak tertinggal. Lebih dari 2 tahun kondisi pandemi di seluruh dunia membuat masyarakat banyak memanfaatkan teknologi untuk berbagai kepentingan (Kompas, 2021). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan hidup suatu bangsa. Siswa dapat memperoleh kecerdasan, kemampuan, keterampilan, sehingga bertanggung jawab dalam melaksanakan pembangunan (Jiastuti, 2011).

Adaptasi pola belajar bagi siswa terjadi sangat cepat mengikuti kondisi pandemi dengan adanya peraturan Kemendikbud untuk melakukan pembelajaran jarak jauh (Kemendikbud, 2020). Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu upaya yang paling efektif sebagai instrumen digital dalam menyeimbangkan pembelajaran. Akselerasi pemanfaatan platform digital memberikan dampak positif dan negatif di waktu yang bersamaan (Suryaningsih, 2022). *Association for Educationan Communications & Technology* mendefinisikan Teknologi Pendidikan sebagai studi dan praktik etis dalam upaya memberikan fasilitas belajar serta meningkatkan kinerja

dengan menciptakan, menggunakan mengelola proses, dan sumber teknologi yang tepat (AECT, 2004). Hal ini menjadikan teknologi sebagai cara untuk mengelola pemecahan permasalahan pembelajaran agar tetap dapat terkontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Gustafsson et al (2007), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi terkait dengan ketergantungan pada teknologi memberikan dampak pada kesejahteraan psikologi pada siswa sekolah menengah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rosen et al (2011) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi menyebabkan penurunan tingkat konsentrasi individu serta meningkatkan gangguan perhatian pada remaja.

Masa Transisi perkembangan siswa sekolah menengah pertama berlangsung ketika banyak perubahan pada diri sendiri, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah yang berlangsung secara simultan (Syarafina, 2021). Bentuk perubahan ini meliputi hal yang berhubungan dengan fase pubertas yang ditandai dengan munculnya pemikiran pada tahap operasional formal termasuk perubahan dalam kognitif sosial dan memasuki struktur sekolah yang lebih besar dan impersonal. Remaja dengan berbagai proses yang telah dialaminya membutuhkan keseimbangan pemikiran untuk menentukan perilaku yang perlu untuk dilakukan ataupun tidak (Santrock, 2011).

Siswa sekolah menengah pertama melalui perubahan dalam masa perkembangannya memiliki karakteristik tertentu seperti, meningkatnya kemampuan verbal untuk ekspresi diri, mengalami krisis identitas, dan pentingnya *peer group* yang mendominasi. Peran *peer group* dengan membentuk kelompok, bertingkah laku dan berpenampilan yang sama, serta memiliki bahasa dan isyarat yang sama turut memberikan sumbangsih besar

pada kebergantungan siswa memanfaatkan teknologi. Wasa et al., (2019), menyimpulkan bahwa kelompok pertemanan siswa memberikan pengaruh yang signifikan secara simultan bahwa penggunaan *gadget* sebagai pemanfaatan teknologi terhadap minat belajar pada siswa kelas tujuh di SMP 17 Malang.

Paparan teknologi yang memudahkan individu dalam mengakses berbagai hal hingga menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap perilaku individu dapat mendorong individu mengalami *overload* terhadap teknologi informasi yang ada, sehingga kerentanan terhadap *technostress* dapat dialami individu yang menjalankan aktivitas menggunakan *gadget* untuk kebutuhan Pendidikan tanpa pengawasan. Penelitian Wentworth (2014) menunjukkan bahwa teknologi memiliki dampak negatif pada proses pendidikan, diantaranya seperti *dehumanisasi* pendidikan di banyak lingkungan dan mendorong distorsi hubungan antara guru dan siswa. Teknologi mengisolasi siswa dalam dunia digital dan virtual yang menjauhkan individu dari segala bentuk interaksi sosial secara nyata. Guru tidak lagi menjadi penyampai informasi, melainkan insinyur atau perancang lingkungan belajar (Hairon, 2017).

Fenomena kasus yang terjadi pada siswa sekolah menengah memberikan dampak yang signifikan pada keberlangsungan pendidikan individu. Melansir dari sumber tempo (2021) menyebutkan bahwa data KPAI menunjukkan angka putus sekolah yang cukup tinggi, salah satunya akibat kecanduan *game online* yang dialami siswa sekolah menengah pertama di Cimahi. Paparan teknologi yang tinggi juga menunjukkan gejala pada aspek yang lebih besar, dalam kasus pencurian kotak amal di Kabupaten Karimun, Riau dilakukan oleh anak dibawah umur akibat memenuhi keinginan untuk dapat melakukan pembelian *online* (Republika, 2021).

Wawancara dilakukan peneliti terhadap siswa sekolah menengah pertama di Kota Malang pada bulan Mei 2022 dengan jumlah 55 siswa yang tersebar baik negeri maupun swasta melalui *preliminary test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa platform digital yang digunakan dalam pembelajaran memberikan perubahan aktivitas sehingga kesulitan untuk melakukan komunikasi dua arah, pembelajaran yang semula dilakukan secara konvensional dan menjadi budaya sehingga adanya sedikit jeda dalam komunikasi memberikan pengaruh yang berbeda dalam penerimaan ilmu, di sisi lain siswa menjadi senang karena memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri melalui platform sosial.

Berdasarkan *preliminary test* yang dilakukan peneliti menghasilkan data 87% siswa menggunakan gadget untuk kepentingan sekolah dan bermain dengan durasi rata-rata lebih dari 9 jam/hari sebesar 47,8% serta 6-9 jam/hari sebesar 26,1%. 73,9% siswa merasa nyaman menggunakan *gadget* karena menyenangkan dan 65,2% merasa kurang nyaman karena membuat siswa merasa kelelahan. Partisipan yang mengisi *preliminary test* diantaranya 73,9% tidak memiliki batasan dari orangtua dalam menggunakan *gadget*, dengan prosentase sebesar 65,2% pernah melewatkan jam pembelajaran untuk bermain *game*.

Keterbatasan pengelolaan berbagai dampak negatif inilah yang semakin menjadi persoalan apabila tidak dapat dikendalikan dengan baik. Munculnya stres pada siswa akibat faktor-faktor yang memengaruhi siswa dalam belajar akan memberikan efek negatif juga bagi lingkungan. Paparan teknologi yang lebih leluasa dapat digunakan oleh siswa menimbulkan *technostress* tanpa disadari oleh siswa. Hal ini dipertegas dengan definisi *technostress* menurut

Yuwanto (2011) bahwa *technostress* merupakan bentuk ketergantungan individu pada teknologi yang menyebabkan ketidaknyamanan secara fisik dan psikologis.

Resiko akibat adaptasi pembelajaran yang baru bagi siswa tidak dapat serta merta dijadikan sebagai solusi dalam perkembangan dan peningkatan metode mengajar, Artikel pada laman Republika (2021) menunjukkan pemaparan Tiwik Koesdiningsih selaku konsultan anak dan remaja dari RSJ dr Radjiman Wediodiningrat Lawang, Malang, bahwa banyak keluhan orangtua selama pandemi akibat terlalu sering menggunakan *gadget* yang bervariasi baik *video game* maupun media sosial. Terdapat belasan anak yang melakukan rawat jalan dimana 7 diantaranya menjalani rawat inap dengan sumber masalah yang sama dengan rata-rata usia mereka 11 hingga 17 tahun.

Faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan pada siswa adalah kaitan hubungannya dengan lingkungan sosial. Keluarga dalam hal ini khususnya orangtua menjadi lingkungan sosial terdekat dan pertama bagi anak untuk dapat memberikan pengaruh dan pencegahan serta menentukan perilaku anak. (Batubara, 2010). Dukungan sosial merupakan komponen yang penting dalam mendeteksi faktor Kesehatan individu baik secara fisik maupun mental terhadap kesejahteraan diri. Penelitian Richmon (2012) menyatakan bahwa dukungan sosial menjadi faktor protektif individu dalam melakukan pencegahan diri agar terhindar dari gangguan jiwa dalam menghadapi suatu permasalahan.

Santrock (2002), menjelaskan bahwa keluarga merupakan pilar dasar bagi anak dalam membentuk sikap dan perilaku positif. Dukungan terbesar dalam lingkungan sosial anak banyak bersumber dari orangtua yang diharapkan mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan

kemampuan ataupun mengatasi permasalahan yang sedang dialami. Menurut Sarafino, dukungan sosial mengacu pada pemberian rasa nyaman terhadap orang lain, bantuan baik secara perorangan maupun kelompok. Sedangkan menurut House dan Khan (dalam Wibowo, 2014) menyatakan bahwa dukungan sosial merupakan suatu Tindakan yang muncul dari individu untuk memberikan bantuan dengan melibatkan emosi baik bantuan instrumental, informasi, dan penilaian yang positif terhadap individu dalam mengatasi permasalahan yang dialaminya.

Berbagai sumber dukungan sosial, dukungan orangtua memberikan dampak yang signifikan pada proses pembelajaran anak dalam melakukan penyesuaian diri terhadap cara menerima informasi yang mengalami perubahan. Orangtua dapat melakukan pengawasan dan batasan yang tepat terhadap produktivitas anak, keterbukaan orangtua dalam keterlibatan diri berhubungan dengan prestasi sekolah anak. Lee & Detels (2007), membagi dukungan sosial orangtua tergolong dalam dua hal, yaitu dukungan yang memiliki sifat positif dan negatif. Dukungan yang bersifat positif dilakukan melalui perilaku positif yang ditunjukkan oleh orangtua, sedangkan dukungan yang bersifat negatif merupakan perilaku yang dinilai negatif mengarah pada perilaku negatif anak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan disertai fenomena yang dipaparkan terkait dukungan sosial orangtua dan *technostress* pada remaja dalam ruang lingkup pendidikan. Peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Dukungan Sosial Orangtua terhadap *Technostress* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan permasalahan penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dukungan sosial orangtua terhadap *technostress* pada siswa SMP di Kota Malang?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Dari rumusan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dukungan sosial orangtua terhadap *technostress* pada siswa sekolah menengah pertama di Kota Malang.

2. Manfaat

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan nilai kebermanfaatan diantaranya:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengembangan di bidang keilmuan psikologi khususnya yang berkaitan dengan dukungan sosial dan *technostress* pada siswa sekolah menengah pertama.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pertimbangan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya oleh praktisi, peneliti, dan media dalam mengambil keputusan yang tepat pada bidang yang terkait dengan penelitian ini.

2) Bagi Siswa sekolah menengah pertama

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan bagi siswa agar terhindar dari *technostress* dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi orangtua untuk dapat melakukan pengawasan dan dukungan yang tepat terhadap anak dalam kaitannya dengan *technostress*.

4) Bagi Pemerintah

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dalam memberlakukan kebijakan yang tepat dalam mengatasi permasalahan secara sosial khususnya yang berkaitan dengan *technostress* di lingkungan pendidikan.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Peran Orangtua terhadap Tingkat *Technostress*”, menggunakan sampel 85 responden dan menunjukkan bahwa koefisien nilai regresi bernilai positif, sehingga disimpulkan arah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah positif.

Penelitian dengan judul Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Kepada Dosen dan Staf Karyawan yang Berpengaruh terhadap Kinerja di Dalam Organisasi) oleh Setyadi, Taruk, & Pakpahan pada tahun 2019. Penelitian ini dilakukan terhadap 140 responden.

Penelitian sebelumnya terhadap subyek siswa sekolah menengah pertama dengan judul “Studi Deskriptif Mengenai Tipe *Technostress* pada Siswa

dan Siswi SMPN 'X' di Bandung” oleh Rachmi & nur (2014) terhadap 265 sampel partisipan dengan hasil penelitian didapatkan tipe *technostress* siswa lebih banyak berada di kategori rendah.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dimana satu diantara tiga penelitian tersebut menggunakan penelitian kualitatif, peneliti memilih menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti ingin melihat besaran pengaruh dukungan sosial orangtua terhadap tingkat *technostress* pada siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan pada variabel bebas yang tidak digunakan pada penelitian sebelumnya. Subyek penelitian yang digunakan peneliti juga berbeda dengan dua penelitian sebelumnya, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada siswa sekolah menengah atas tertentu pada penelitian Hidayat dan pegawai dalam ruang lingkup organisasi pada penelitian Setyadi dkk. Penelitian dengan variabel kaitan dukungan sosial orangtua dan *technostress* pada siswa masih sangat jarang dilakukan, terlebih dalam konsep pendidikan dan juga kondisi *hybrid learning*.