

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai pengukuran pengaruh *stressor technostress* media sosial yang telah dikaitkan dengan akademik mahasiswa, yang terlihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	<i>How technostress and self-control of social networking sites affect academic achievement and wellbeing</i> [18].	Penelitian ini digunakan sebagai acuan utama dalam pengerjaan tugas akhir dengan mengadopsi metode dan kuesioner.	Menggunakan metode model <i>Stressor Strain Outcomes</i> (SSO).	Membahas mengenai kapan dan bagaimana penggunaan media sosial dapat merusak prestasi akademik dan psikologis mahasiswa.	Menyelidiki kapan dan bagaimana penggunaan media sosial dapat merusak prestasi akademik dan psikologis mahasiswa.	Penelitian ini membuktikan bahwa <i>stressor</i> dapat menghambat pencapaian dan kesejahteraan mahasiswa dan juga penggunaan media sosial yang tinggi untuk tujuan akademik dapat meningkatkan efek <i>stressor</i> media sosial pada kontrol diri media sosial yang kurang.
2.	<i>Technostress from Smartphone Use and its</i>	Perbedaan dengan penelitian	Menggunakan metode model <i>Stressor Strain</i>	Objek pada penelitian terdahulu adalah	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui	Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>Impact on University Students' Sleep Quality and Academic Performance</i> [19].	sebelumnya berfokus pada objeknya yaitu penggunaan <i>smartphone</i> .	<i>Outcomes</i> dan penentuan sampel menggunakan <i>convenient sampling method</i> .	penggunaan <i>smartphone</i> .	bagaimana penggunaan <i>smartphone</i> dapat menyebabkan <i>technostress</i> pada mahasiswa dan bagaimana <i>technostress</i> berdampak pada kualitas tidur dan kinerja akademik mereka.	<i>smartphone</i> yang kompulsif secara tidak langsung berdampak pada masalah tidur dan akademik melalui efek mediasi dari <i>technostress</i> .
3.	<i>Technostress at work and mental health: concepts and research results</i> [20].	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu merangkum penelitian tentang hubungan antara teknologi digital yang digunakan di tempat kerja, stres dan	Menggunakan metode analisis dan <i>summarize</i> .	Membahas tentang hubungan antara teknologi digital yang digunakan di tempat kerja, stres dan kesehatan mental secara umum.	Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep <i>technostress</i> dan membahas kemungkinan risiko dan peluang teknologi digital di tempat kerja dan pengaruhnya terhadap kesehatan mental.	Hasil dari penelitian ini yaitu digitalisasi pekerjaan tampaknya memiliki peluang dan risiko bagi kesehatan mental karyawan dan jumlah saat ini masih terbatas.

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		kesehatan mental.				
4.	<i>Technostress: how does it affect the productivity and life of an individual? Results of an observational study</i> [21].	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu menyelidiki dampak dari lima <i>stressor</i> , dua peran <i>stressor</i> , dan produktivitas individu.	Menggunakan metode <i>Cross sectional study</i> dengan menyebarkan kuesioner yang telah divalidasi sebelumnya.	Penelitian ini menyelidiki dampak dari lima <i>stressor</i> , dua peran <i>stressor</i> , dan produktivitas.	Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak stres akibat penggunaan teknologi yaitu <i>technostress</i> terhadap produktivitas dan kehidupan individu.	Penelitian ini menemukan bahwa perbedaan yang berbeda secara signifikan terkait dengan jenis kelamin perempuan, tingkat pendidikan, dan pengangguran berpengaruh dalam terjadinya <i>technostress</i> .
5.	Dampak penggunaan Social Media <i>Overload</i> terhadap Performa Akademik di Kota Batam[22].	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu hanya fokus pada media sosial <i>overload</i> di kalangan mahasiswa Kota Batam.	Metode pemilihan sampel yang diterapkan dalam studi ini adalah <i>framework Stress Strain Outcomes</i> .	Studi kasus pada penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Batam.	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa besar pengaruh dari media sosial <i>overload</i> di kalangan mahasiswa, terutama dalam performa akademik.	Penelitian ini membuktikan bahwa <i>Information Overload</i> , <i>Communication Overload</i> , dan <i>Social Overload</i> mempengaruhi level <i>Technostress</i> dan <i>Exhaustion</i> pengguna media sosial.
6.	Pengaruh Pemanfaatan	Perbedaan penelitian	Penelitian ini menggunakan	Studi kasus pada penelitian ini	Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan	Penemuan dari studi ini menunjukkan adanya

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Platform Media sosial pada Era Digital terhadap Prestasi Mahasiswa[23].	sebelumnya yaitu pengaruh media sosial pada prestasi akademik mahasiswa AMSS Padang.	metode deskriptif kuantitatif yaitu sensus sebagai pendekatan penelitiannya.	yaitu mahasiswa AMSS Padang.	pemahaman tentang bagaimana penggunaan platform media sosial mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa AMSS Padang.	korelasi antara penggunaan platform media sosial dan prestasi belajar.
7.	Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa[24].	Perbedaan antara penelitian sebelumnya yaitu terkait dengan fokus objek penelitian dan variasi variabel yang diteliti.	Teknik pengambilan sampel yaitu Purposive Sampling dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data.	Studi kasus pada penelitian ini yaitu mahasiswa STMIK Sinar Nusantara Surakarta.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa sering atau seberapa banyak penggunaan media sosial mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa	Penelitian ini mengungkapkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari dampak pemakaian teknologi informasi dan media sosial terhadap kinerja akademik mahasiswa STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
8.	Analisis Faktor Individu dalam mengatasi <i>Technostress</i> pada Karyawan[25].	Perbedaan antara penelitian sebelumnya yaitu objek yang diambil adalah karyawan.	Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan	Membahas bagaimana <i>mindfulness</i> dan efikasi diri dapat mengatasi <i>technostress</i> .	Penelitian ini bertujuan untuk membagikan pemahaman baru kepada manajer organisasi untuk mengatasi dampak negatif <i>technostress</i>	Penelitian ini membuktikan bahwa <i>mindfulness</i> dan efikasi diri memiliki pengaruh dalam mengatasi <i>technostress</i> .

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
			metode kuesioner.		pada karyawan yang disebabkan oleh penggunaan teknologi.	
9.	<i>Conceptualizing Self-control on Problematic Social Media Use</i> [15].	Penelitian ini mengeksplorasi 25 literatur saat ini mengenai konseptualisasi kontrol diri di media sosial.	Pada penelitian ini menggunakan metode analisis dan <i>summarize</i> .	Penelitian ini terdiri dari <i>review</i> 25 literatur.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konseptualisasi kontrol diri dalam konteks media sosial dari 25 literatur yang ada.	Penelitian ini berisi konseptualisasi kontrol diri dalam konteks media sosial.
10.	<i>Technostress Among Workers During Pandemic COVID-19: Managerial Versus Professional</i> [26].	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini meneliti <i>technostress</i> yang diterima oleh 2 kelompok pekerja.	Metode yang diterapkan adalah pendekatan <i>causal comparative study design</i> serta menggunakan metode kuesioner.	Membandingkan <i>technostress</i> yang diterima oleh 2 kelompok pekerja yaitu di level manajerial dan pekerja profektsional.	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan <i>technostress</i> yang diterima pekerja di level manajerial dan pekerja profesional selama pandemi COVID-19.	Hasil penelitian menunjukkan masifnya penggunaan teknologi di tengah COVID-19 sangat mengganggu kehidupan pribadi para pekerja di level manajerial.

Berdasarkan Tabel 2.1 berupa penjelasan hasil penelitian terdahulu menggunakan metode maupun *framework* yang digunakan dalam melakukan penelitian pengaruh *technostress* media sosial seperti *cross-sectional study*, *causal-comparative study design*. *Cross-sectional study* merupakan metode penelitian yang fokus pada menjelaskan apa yang terjadi pada saat penelitian daripada mengevaluasi sebab-akibat sehingga tidak cocok digunakan di dalam penelitian ini. *Causal-comparative study design* merupakan metode yang melibatkan pengumpulan data dari peristiwa atau kondisi yang sudah terjadi dan peneliti tidak dapat mengontrol atau memanipulasi variabel independen dan menganalisis perbedaan antara kelompok atau kondisi yang memiliki variabel independen yang berbeda. Keduanya tentu tidak sesuai dengan *case* pada penelitian ini dikarenakan belum adanya kondisi yang belum pasti terkait *technostress* dan penelitian ini mengevaluasi sebab-akibat dalam penggunaan media sosial terhadap prestasi akademik..

Berdasarkan jurnal penelitian terdahulu dapat disimpulkan *framework Stressor Strain Outcomes* (SSO) digunakan di dalam penelitian ini. Penelitian ini menganalisis sebab akibat yang terjadi pada mahasiswa dikarenakan penggunaan media sosial. *Framework* ini menggambarkan hubungan antara stres (*stressor*), respons individu (*strain*), dan dampak atau hasil (*outcomes*). Dalam konteks ini, *technostress* media sosial dapat dianggap sebagai *stressor* yang mempengaruhi mahasiswa sebagai individu.

2.2. Dasar Teori

Berikut dasar teori yang digunakan untuk memahami topik penelitian:

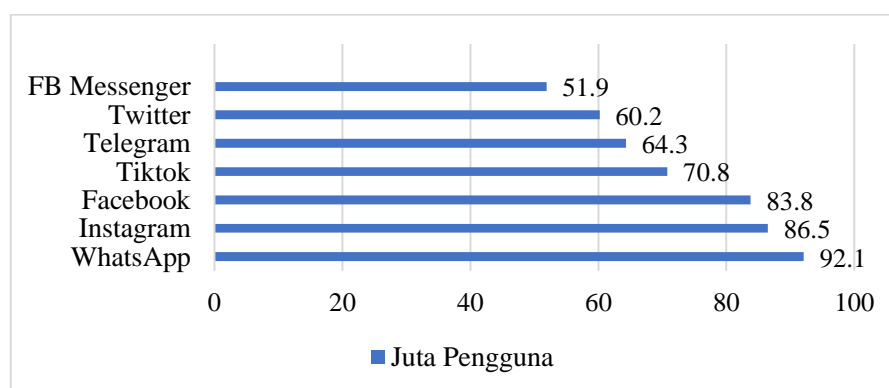
2.2.1 Technostress

Psikolog Amerika, Craig Broad merupakan psikolog pertama yang menyatakan bahwa teknologi dapat menjadi penyebab stres di antara para penggunanya hal ini kemudian yang disebut *technostress*[20]. *Technostress* adalah suatu respon yang akan dialami oleh tubuh seseorang terhadap sebuah teknologi baru sehingga mengharuskan tubuh mengelolanya dengan baik agar tidak menimbulkan dampak yang buruk terhadap penggunanya[25]. Adapun *stressor* pemicu terjadinya *technostress* yaitu:

1. *Social overload* didefinisikan sebagai keadaan yang memaksa mahasiswa mengalami tuntutan sosial,
2. *Disclosure* didefinisikan sebagai suatu keadaan yang muncul akibat terlalu banyak informasi yang dapat membuat mahasiswa stres,
3. *Pattern* didefinisikan sebagai suatu keadaan yang muncul akibat menyesuaikan kehidupan yang sesuai dengan sekitarnya,
4. *Complexity* didefinisikan sebagai situasi di mana teknologi membuat mahasiswa merasa tidak memiliki keahlian,
5. *Uncertainty* didefinisikan sebagai keadaan di mana sering terjadinya perubahan pada teknologi sehingga mengakibatkan ketidakpastian bagi mahasiswa,
6. *Invasion* didefinisikan sebagai keadaan yang memaksa mahasiswa untuk menggunakan teknologi lebih lama lagi[27].

2.2.2 Media sosial

Media sosial adalah alat komunikasi yang memanfaatkan teknologi web terbaru dan internet untuk memfasilitasi proses sosial, komunikasi, dan pertukaran informasi antara pengguna[24]. Media sosial yang banyak digunakan di Indonesia terlihat pada Gambar 2.1 grafik Media sosial yang Paling Banyak digunakan di Indonesia[28].



Gambar 2.1 Media sosial yang Paling Banyak digunakan di Indonesia.

Sumber: dataindonesia.id.

Meskipun media sosial lebih dikenal dalam konteks hubungan sosial dan interaksi antara masyarakat umum, namun penggunaannya dalam konteks profesional masih belum sepenuhnya dipahami[29]. Terdapat argumen yang

membuktikan bahwa penggunaan media sosial dapat menimbulkan dampak yang signifikan terhadap kinerja akademik siswa[30][31][32]. Jika digunakan dengan tepat, media sosial dapat memberikan dampak positif pada kinerja akademik [33].

2.2.3 Prestasi akademik

Hasil belajar menjadi parameter yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan kualitas pengajaran. Prestasi belajar memiliki dua aspek, yaitu dimensi hasil pembelajaran dan dimensi efek pembelajaran. Dimensi efek pembelajaran mencakup hasil tes, durasi penyelesaian tugas, dan prestasi akademik mahasiswa sedangkan hasil belajar mencakup kepuasan belajar, prestasi, dan preferensi mahasiswa terkait pembelajaran[34]. Memperhatikan kedua dimensi ini, dapat dievaluasi sejauh mana mahasiswa telah mencapai tujuan pembelajaran dapat ditingkatkan untuk meningkatkan prestasi mahasiswa[35].

2.2.4 Pengendalian diri

Pengendalian diri adalah kemampuan seseorang secara sadar untuk mengendalikan dan mengatur tindakannya dengan cara menekan, memantau, dan menahan tindakan, pikiran, dan emosi yang muncul secara otomatis[36]. Pengendalian diri merupakan indikator yang signifikan untuk penggunaan media sosial yang sehat, kontrol diri tidak berguna untuk pengguna yang berlebihan dengan sikap implisit positif dan penggunaan yang impulsif[37]. Pengendalian diri dapat membantu mahasiswa dalam mengendalikan diri dalam penggunaan media sosial agar tidak berlebih[38].

2.2.5 *Stressor Strain Outcome* (SSO)

Stressor Strain Outcome (SSO) merupakan *framework* penelitian terkait stres[39]. SSO digunakan untuk membantu memahami pertanyaan penelitian dari sudut pandang *stressor* pengguna. Menurut kerangka SSO, *stressor* dari sistem informasi atau teknologi informasi menimbulkan tekanan dan pada akhirnya memengaruhi hasil perilaku pengguna[40]. *Stressor* merupakan suatu kondisi di mana lingkungan merangsang seorang individu sehingga mengalami stres, sedangkan *strain* dan *outcome* merupakan respon atau perilaku yang dihasilkan berupa emosional individu terhadap faktor pemicu stres [41].