

Pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap *Burnout* pada Dosen Kota Bandung di Era Pandemi

Fauzan Hifdzul Siddiq*, Suhana

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*siddiqfauzan6@gmail.com, hansunisba@gmail.com

Abstract. Burnout is recognized as a major problem in many workplaces around the world, because over time the changes that occur often lead to individuals feeling exhausted, frustrated, angry and cynical, as well as a sense of ineffectiveness or failure. The use of computer technology in online learning as a result of the Covid-19 pandemic in the field of education is one of the changes that is currently receiving the attention of many researchers, besides these changes can cause burnout. Confidence in the use of computers is considered to be a protective factor for the emergence of burnout. Confidence in their ability to use computers can be known as computer self-efficacy. The purpose of this study was to determine the effect of computer self-efficacy on burnout in lecturers in the city of Bandung. This study uses a quantitative causality approach. The subjects in this study amounted to 107 lecturers in the city of Bandung. The computer self-efficacy measuring instrument used is based on the theory of Compeau & Higgins (1995) with the reference based on Bandura's (1977) self-efficacy theory, while the burnout measurement tool is based on the theory of Maslach & Jackson (1981). The sampling technique used is quota sampling. Data analysis using simple linear regression test. The result of this research is that computer self-efficacy has a significant negative effect on burnout in lecturers in Bandung. The effective contribution of computer self-efficacy to burnout is 36.48%, the remaining 63.52% is another factor that can affect burnout.

Keywords: *Computer Self-Efficacy, Burnout, Lecturers.*

Abstrak. *Burnout* diakui sebagai masalah utama di banyak tempat kerja di seluruh dunia, karena seiring berjalannya waktu perubahan-perubahan yang terjadi seringkali menyebabkan individu merasa kelelahan, frustrasi, marah dan sinis, serta rasa ketidakefektifan atau kegagalan. Penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran daring sebagai dampak dari Pandemi Covid-19 dalam bidang pendidikan merupakan salah satu perubahan yang pada saat ini mendapat perhatian banyak peneliti, selain itu perubahan tersebut dapat menimbulkan *burnout*. Keyakinan terhadap penggunaan komputer dinilai dapat menjadi faktor protektif dari munculnya *burnout*. Keyakinan atas kemampuannya dalam menggunakan komputer dapat dikenal dengan istilah *computer self-efficacy*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *burnout* pada dosen di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kausalitas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 107 dosen di Kota Bandung. Alat ukur *computer self-efficacy* yang digunakan didasarkan pada teori Compeau & Higgins (1995) dengan acuannya berdasarkan teori *self-efficacy* Bandura (1977), sedangkan alat ukur *burnout* didasarkan pada teori Maslach & Jackson (1981). Teknik sampling yang digunakan adalah *quota sampling*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini adalah *computer self-efficacy* berpengaruh negatif signifikan terhadap *burnout* pada dosen di Kota Bandung. Sumbangan efektif *computer self-efficacy* terhadap *burnout* sebesar 36.48%, sisanya 63.52% merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi *burnout*.

Kata Kunci: *Computer Self-Efficacy, Burnout, Dosen.*

A. Pendahuluan

Burnout masih merupakan permasalahan terkait dengan kesehatan kerja dan produktivitas kerja dengan pravelensi kejadian yang terus meningkat [1]. Pada tahun 1980-an dan 1990-an *burnout* mendapat perhatian para peneliti khususnya di bidang psikologi industri dan organisasi serta kesehatan kerja. Kini, fenomena *burnout* diakui sebagai masalah utama di banyak tempat kerja di seluruh dunia, karena seiring berjalannya waktu perubahan-perubahan yang terjadi seringkali menyebabkan individu merasa kelelahan yang mendalam, frustrasi, marah dan sinis, serta rasa ketidakefektifan atau kegagalan [2]. *Burnout* didefinisikan sebagai sebuah repon dari adanya kelelahan baik secara fisik, mental maupun emosional akibat terlibat secara jangka panjang dalam kondisi yang menuntut penuh adanya emosional [3].

Kondisi *burnout* saat ini diperburuk dengan adanya pandemi Covid-19, hal ini ditunjukkan oleh beberapa penelitian yang menyatakan bahwa pravelensi *burnout* sesudah adanya pandemi Covid-19 meningkat di berbagai sektor [4]. Salah satu yang terkena dampak dari pandemi Covid-19 adalah sektor pendidikan. Proses pelaksanaan pendidikan melibatkan berbagai pihak dan salah satu yang rentan mengalami *burnout* adalah tenaga pendidik.

Tuntutan sebagai pendidik saat ini bertambah terutama dalam pembelajaran daring karena harus menerapkan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, menggunakan aplikasi multimedia, seperti pembuatan video pembelajaran kreatif [5]. Meskipun penggunaan teknologi dinilai efektif dan efisien, namun menurut penelitian sebelumnya permasalahannya berada pada belum semua pendidik di Indonesia mampu menggunakan sarana-sarana belajar secara daring, sebagian besar masih gagap terhadap teknologi sementara di satu sisi mereka wajib menggunakannya [6].

Penelitian di Indonesia menyebutkan bahwa sebanyak 47,2% pendidik menyatakan tidak lagi dapat mengajar selama pandemi Covid-19 dan pendidik tersebut pun telah berhenti bekerja, salah satu alasannya adalah tuntutan mengajar secara daring [7]. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam studi yang dipublikasikan oleh Saleem dan koleganya bahwa individu yang tidak terbiasa dengan teknologi akan merasa frustrasi, stres, atau merasa gagal untuk mempelajari cara menggunakannya, selain itu paparan yang luas terhadap alat komunikasi digital secara konsisten dapat menyebabkan munculnya sindrom *burnout* [8].

Individu yang mengalami *burnout* akan merasa kehilangan minat dan motivasi dalam beraktivitas [9]. *Burnout* dapat mengurangi produktivitas dan menguras energi sehingga membuat seseorang merasa tidak berdaya dan sensitif secara emosional [3]. Dampak ini jika tidak ditangani akan berdampak pada hal yang lebih serius, bukan hanya pada diri individu yang mengalami *burnout* tetapi pada orang lain ataupun instansi terkait. Berdasarkan hal tersebut agar tidak meluasnya dampak yang ditimbulkan *burnout*, maka perlu untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi *burnout*.

Salah satu yang dapat memengaruhi *burnout* adalah *self-efficacy* [10]. *Self-efficacy* dianggap sebagai faktor penting yang pada dasarnya setiap individu memilikinya. Tingkat *self-efficacy* yang dimiliki individu dapat mempengaruhi cara individu dalam menghadapi tujuan, tugas, dan tantangan yang dimilikinya [11]. Maka dari itu, penting bagi setiap individu untuk menyadari tentang *self-efficacy* yang dimilikinya dalam membantu menghadapi tujuan, tugas, maupun tantangan.

Konsep *self-efficacy* telah dikaitkan secara spesifik dengan kemampuan penggunaan komputer atau disebut dengan *computer self-efficacy*. *Computer self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kapabilitasnya dalam menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugasnya [12]. Penggunaan istilah komputer pada *computer self-efficacy* bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras tetapi juga berkaitan dengan perangkat lunak seperti aplikasi maupun sistem teknologi lainnya. Beberapa penelitian terakhir mengatakan bahwa penelitian terkait *computer self-efficacy* memiliki peran penting dalam pengaturan pendidikan, dengan adanya peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring maka penelitian terkait *computer self-efficacy* menarik untuk diteliti [13].

Dalam kaitannya dengan pembelajaran daring ini, *computer self-efficacy* mengukur sejauh mana individu percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan pengajaran daring dengan komputer [12]. *Computer self-efficacy* memainkan peran penting dalam

mempengaruhi persepsi kemudahan dalam penggunaan komputer [14]. Terlepas dari dampak yang ditimbulkan dari pandemi Covid-19, perkembangan teknologi dan kebutuhan akan teknologi yang terus berkembang pada suatu saat akan memainkan peran penting terutama dalam pembelajaran di pendidikan tinggi. Berdasarkan hal tersebut, seorang pendidik perlu memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuannya untuk menggunakan komputer agar dalam proses pembelajaran secara daring ini dapat efektif dan optimal atau dalam hal ini *computer self-efficacy* yang tinggi [15].

Kenyataannya yang terjadi pada sebagian pendidik di Indonesia masih memiliki masalah dengan *computer self-efficacy*. Hal ini ditunjukkan oleh studi yang dilakukan oleh Fikri dan Mariana (2022) yang menyatakan bahwa masih banyak pendidik yang belum mengenal dengan baik bagaimana penggunaan *platform* pembelajaran, sehingga timbul ketidakpercayaan terhadap pembelajaran daring [6]. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zhao dan koleganya menyatakan bahwa rendahnya *computer self-efficacy* yang dimiliki oleh pengajar memungkinkan mereka untuk merasa cemas, frustrasi, memiliki reaksi negatif atau perasaan gagal ketika mereka menghadapi tantangan yang tidak terduga, seperti peralihan yang muncul di pembelajaran daring sebagai akibat dari pandemi Covid-19, hal ini dikarenakan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif, sehingga pengajar tidak dapat memainkan perannya dengan optimal dan lebih merasa tidak mampu [14].

Upaya pencarian artikel penelitian terakreditasi dalam 10 tahun terakhir menunjukkan bahwa penelitian terkait *computer self-efficacy* dan *burnout* yang diteliti secara bersamaan masih sedikit dilakukan terutama di Indonesia. Adapun penelitian yang dilakukan di luar negeri masih menjadikan penelitian terkait *computer self-efficacy* dan *burnout* menarik dilakukan terutama di Indonesia, mengingat bahwa sistem pendidikan di Indonesia memiliki kekhasannya sendiri.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali secara spesifik pada domain *self-efficacy* yaitu *computer self-efficacy*. Pengujian kembali suatu hasil penelitian yang saling bertentangan dengan kondisi yang berbeda dianjurkan dan dikuatkan oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa replikasi dengan kondisi yang berbeda akan dapat menempatkan keyakinan pada suatu hasil penelitian sebelumnya pada tingkat yang lebih baik [16].

Keterbaruan penelitian ini dibanding dengan penelitian sebelumnya adalah kondisi pandemi Covid-19 yang mana memiliki dampak psikologis jangka panjang serta tuntutan penggunaan teknologi yang sebelumnya masih belum memiliki pengalaman terkait pemanfaatan teknologi secara besar, sehingga hal ini dinilai lebih relevan dengan kedua variabel yang akan diteliti. Selain itu, pemilihan subjek pada dosen merupakan urgensi penelitian karena sebagian besar penelitian-penelitian sebelumnya melakukan kepada tenaga pendidik seperti guru TK, SD, SMP, atau SMA.

Selain itu, beban kerja yang dialami dosen setelah adanya pandemi Covid-19 meningkat dibanding dengan sebelum adanya pandemi Covid-19. Kondisi Pandemi Covid-19 yang mengharuskan dosen melakukan kegiatannya secara daring menuntut dosen untuk memiliki adaptasi yang baik, hal ini dikarenakan kebijakan-kebijakan dan metode pembelajaran yang digunakan saat ini berbeda dengan kondisi sebelumnya [17]. Pada kondisi saat ini, dosen memiliki beban kerja dalam satuan nilai SKS yaitu dalam rentang 12 hingga 16 SKS pada tiap semesternya.

Dosen dituntut untuk merencanakan proses pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus, pembuatan modul atau bahan pembelajaran pada setiap pertemuan, evaluasi, hingga pengurusan administrasi seperti pelaporan beban kerja dosen yang dilakukan secara daring [17]. Disamping itu, kewajiban berupa beban kerja penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen tetap wajib dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa dosen memiliki beban kerja yang tinggi.

Penelitian di Kota Bandung menyatakan bahwa 82% pendidik di Kota Bandung mengalami *burnout* dikarenakan pembelajaran jarak jauh [18]. Berdasarkan hal tersebut dapat diindikasikan bahwa di Kota Bandung memiliki *syndrom burnout*. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melihat pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *burnout* pada

dosen di Kota Bandung. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *computer self-efficacy* pada dosen Kota Bandung di Era Pandemi?
2. Bagaimana gambaran *burnout* pada dosen Kota Bandung di Era Pandemi?
3. Apakah terdapat pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *burnout* pada dosen Kota Bandung di Era Pandemi?

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *burnout* pada dosen Kota Bandung di Era Pandemi.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode teknik analisis kausalitas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh dosen Kota Bandung yang berjumlah 10.756 orang. Adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian berskala populasi maka peneliti melakukan teknik sampel dengan jenis *quota sampling*. Data yang terkumpul sebanyak 107 responden dari beberapa perguruan tinggi di Kota Bandung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner yang disebarakan ke beberapa perguruan tinggi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran *Computer Self-Efficacy* pada Dosen Kota Bandung di Era Pandemi

Berikut gambaran *computer self-efficacy* terhadap *burnout* pada dosen Kota Bandung di era pandemi:

Tabel 1. Gambaran *Computer Self-Efficacy* Responden

Kategori	Frekuensi	%
Rendah	45	42.05
Tinggi	62	57.95
Total	107	100

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan *computer self-efficacy* yang dimiliki oleh dosen yang menjadi subjek penelitian termasuk kedalam kategori tinggi yaitu sebanyak 62 orang (57.95%). Hal ini menunjukkan bahwa dosen memiliki keyakinan diri yang tinggi terhadap kemampuannya dalam menggunakan komputer untuk melakukan pembelajaran daring. Tingginya *computer self-efficacy* pada dosen ini dapat disebabkan salah satunya karena adanya *mastery experience* [12]. Adanya pandemi covid-19 menuntut para dosen untuk terbiasa dengan komputer selama beberapa tahun ini, ketika mereka secara berhasil menghadapi hal tersebut secara positif hal ini akan meningkatkan *computer self-efficacy* yang dimiliki atau dalam hal ini disebut dengan *mastery experience*.

Selain itu, perbedaan jumlah responden dengan demografi atau latar belakang yang berbeda-beda juga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Compeau & Higgins bahwa faktor faktor demografi ikut berperan penting sebagai faktor yang mempengaruhi *computer self-efficacy* maupun *burnout*, namun dalam penelitian ini tidak diteliti secara spesifik.

Dalam penelitian ini mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki, yang mana hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian. Dalam studi sebelumnya menyatakan bahwa laki-laki lebih memiliki *computer self-efficacy* yang tinggi dibanding perempuan hal ini dikarenakan penguasaan komputer merupakan keterampilan yang dianggap maskulin, sehingga ekspektasi perempuan terhadap keterampilan maskulin tersebut lebih rendah dibanding laki-laki [12].

Gambaran *Burnout* pada Dosen Kota Bandung di Era Pandemi

Tabel 2. Gambaran *Burnout* Responden

Kategori	Frekuensi	%
Rendah	69	64.48
Tinggi	38	35.52
Total	107	100

Hasil penelitian ini menunjukkan gambaran umum mengenai *burnout* pada dosen dalam penelitian ini sebagai besar termasuk ke dalam kategori rendah yaitu sebanyak 69 orang (64.48%), namun tetap terdapat beberapa dosen yang memiliki *burnout* tinggi yaitu sebanyak 38 orang (35.52%). Hal ini menunjukkan bahwa kondisi *burnout* tetap dialami oleh para dosen namun tingkat kategori *burnout* yang dimiliki cenderung rendah. Dosen dengan tingkat *burnout* rendah cenderung tetap menjaga semangatnya dan menerima kondisi kerja meskipun dalam keadaan lelah. Selain itu, mereka dapat menciptakan suasana yang tenang dan memberikan pengaruh yang positif terhadap orang lain. Sedangkan, dosen dengan *burnout* tinggi cenderung merasa tertekan, sering merasa lelah dan perasaan tidak mampu sehingga menimbulkan perasaan jenuh terhadap pekerjaannya.

Burnout rendah yang dimiliki oleh dosen dalam penelitian ini, dapat disebabkan karena adanya perbedaan jumlah responden dengan demografi yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki. Dalam penelitian yang menganalisis faktor-faktor *burnout*, perempuan lebih berpotensi memiliki tingkat *burnout* yang lebih tinggi daripada laki-laki karena tuntutan dari lingkungan yang lebih besar sehingga menimbulkan perempuan lebih rentan mengalami kelelahan emosional [19].

Pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap *Burnout* pada Dosen Kota Bandung di Era Pandemi

Tabel 3. Pengaruh *Computer Self-Efficacy* (X) terhadap *Burnout* (Y)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std.Error	Beta		
1 (Constant)	116.701	7.247		16.380	.000
Computer Self-Efficacy	-1.056	.136	-.604	-7.761	.000

Berdasarkan hasil uji statistik dapat diketahui bahwa *computer self-efficacy* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap *burnout* pada dosen, hal ini dapat diartikan bahwa *computer self-efficacy* merupakan prediktor terhadap munculnya *burnout*. Korelasi antara *computer self-efficacy* dan *burnout* bersifat negatif, artinya semakin tinggi *computer self-efficacy* yang dimiliki, maka akan semakin rendah *burnout* yang dimiliki. Sebaliknya, semakin rendah *computer self-efficacy* yang dimiliki maka semakin tinggi *burnout* yang dimiliki.

Computer self-efficacy merupakan komponen utama dari penggunaan teknologi oleh pendidik dan sejauh mana mereka memprediksi kemampuan mereka dalam menggunakan komputer untuk menyelesaikan permasalahannya secara berhasil. *Computer Self-efficacy*

mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan pengajaran daring dengan teknologi, sehingga *computer self-efficacy* ini memiliki peranan penting dalam mempengaruhi persepsi dalam kemudahan penggunaan komputer.

Tingginya *computer self-efficacy* yang dimiliki dosen akan menunjukkan tidak mudah merasa cemas ataupun frustrasi ketika mereka menghadapi tantangan yang tidak terduga, seperti peralihan yang muncul dari tatap muka menjadi pengajaran daring sebagai akibat dari Pandemi Covid-19. Dosen akan menganggap pengajaran daring sebagai suatu tugas yang tidak terlalu sulit atau bahkan praktis, mereka pun tidak menganggap bahwa pekerjaannya merupakan sebuah stres, berbeda dengan dosen yang memiliki *computer self-efficacy* rendah ketika pengajaran daring ini akan menganggap bahwa pekerjaannya adalah sebuah stres yang mana jika hal ini terus menerus berulang tanpa adanya solusi akan membuat dirinya mengalami *burnout*.

Computer self-efficacy yang tinggi ini terbentuk dari pengalaman individu dan upaya mengatasi hambatan mengenai tugasnya yang berkaitan dengan komputer (*mastery experience*), dengan cara yang sama individu yang melihat orang lain berhasil melalui hambatan tersebut akan menumbuhkan kepercayaan bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk berhasil (*vicarious experiences*). Selain itu, *verbal persuasion* meyakinkan individu bahwa mereka memiliki apa yang diperlukan untuk berhasil, sehingga individu akan membuat lebih banyak usaha dan lebih mungkin untuk bertahan ketika hambatan muncul. Akhirnya, individu pun akan mengandalkan keadaan fisik dan emosional mereka untuk mengevaluasi kemampuan mereka sendiri dalam menyelesaikan tugasnya yang berkaitan dengan komputer [12].

Berdasarkan hal tersebut, dosen yang memiliki *computer self-efficacy* yang tinggi akan merasa yakin bahwa dirinya akan berhasil menjalankan komputer dalam menyelesaikan tugas yang sulit sekalipun, karena dengan keyakinan kuat akan keberhasilan ini dosen akan mengerjakan usahanya untuk dapat menjalankan komputer semaksimal mungkin, ketika terjadi hambatan pun mereka cenderung bertahan, sehingga secara bersamaan tekanan kerja, stres, maupun kelelahan yang dapat memicu timbulnya *burnout* akan ditekan, karena secara kognitifnya tidak lagi diorientasikan pada ketakutannya dalam menjalankan komputer.

Berbeda dengan dosen yang memiliki *computer self-efficacy* rendah, dosen tidak dapat menjalankan tugas dan fungsinya secara optimal. Seseorang yang memiliki *computer self-efficacy* yang rendah cenderung akan mengarahkan orientasi kognitifnya pada kurangnya keyakinan atau pengharapan tentang sejauh mana dirinya memperkirakan kemampuannya saat berinteraksi dengan komputer dan pada akhirnya akan memicu peningkatan perasaan kegagalan, cemas, stres, hingga kelelahan serta sinisme ketika berhadapan dengan pekerjaan yang mengharuskan menggunakan komputer yang pada akhirnya menimbulkan *burnout*.

Hasil dari penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Legawaningsih (2012) yang meneliti *computer self-efficacy* dan *burnout* menyatakan bahwa hubungan diantara kedua bersifat negatif [20]. Individu dengan *computer self-efficacy* yang rendah akan mengalami peningkatan tingkat *burnout* ketika frekuensi dalam penggunaan teknologinya tinggi. Sebaliknya, individu dengan *computer self-efficacy* yang tinggi akan mengalami penurunan tingkat *burnout* ketika frekuensi dalam penggunaan teknologinya tinggi.

Tabel 4. Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.604 ^a	.365	.358	10.63357

Sumbangan efektif atau peranan *computer self-efficacy* terhadap *burnout* sebesar 36.48%. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 63.52% dari faktor lain yang dapat mempengaruhi *burnout*, diantaranya karakteristik pekerjaan, karakteristik organisasi, kepribadian, data demografi (jenis kelamin, usia, dan lain-lain), dan perilaku kerja yang secara spesifik tidak diteliti dalam penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil sebagai berikut:

1. Gambaran umum mengenai *computer self-efficacy* yang dimiliki dosen Kota Bandung di era pandemi menunjukkan bahwa sebagian besar dosen memiliki *computer self-efficacy* yang tinggi.
2. Gambaran umum mengenai *burnout* yang dimiliki dosen Kota Bandung di era pandemi menunjukkan bahwa sebagian besar dosen memiliki *Burnout* rendah.
3. Terdapat pengaruh negatif signifikan *computer self-efficacy* terhadap *Burnout* pada dosen Kota Bandung di era pandemi. Artinya, semakin tinggi *computer self-efficacy* yang dimiliki, semakin rendah *burnout*-nya. Sebaliknya, semakin rendah *computer self-efficacy* yang dimiliki, semakin tinggi *burnout*-nya.

Acknowledge

Terimakasih kepada seluruh dosen yang telah menjadi responden dalam penelitian ini yang meluangkan waktunya untuk mengisi kuisioner yang disediakan dan peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Datar Pustaka

- [1] Ramdan, I. M., & Fadly, O. N. (2016). Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Burnout pada Perawat Kesehatan Jiwa. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/jkp.v4i2.240>
- [2] Maslach, C., & Leiter, M. P. (2017). *Understanding Burnout New Models*.
- [3] Maslach, C., & Jackson, S. E. (1981). The measurement of experienced burnout*. *Journal of Occupational Behavior*, 2, 99–113.
- [4] Sari, D. P., Susani, Y. P., & Amalia, E. (2021). Burnout in Academic Physician During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 10(3), 274. <https://doi.org/10.22146/jpki.64636>
- [5] Jaya, H. N., Idhayani, N., & Nasir. (2020). Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- [6] Fikri, H. T., & Mariana, R. (2022). Technology Readiness dan Computer Self Efficacy pada Guru dalam Sistem Pembelajaran Daring Technology Readiness and Computer Self Efficacy on Teachers In Online Learning Systems. *Jurnal Magister Psikologi UMA*, 14(1), 2502–4590. <https://doi.org/10.31289/analitika.v14i1.6015>
- [7] Mauliana, S. (2021). Hubungan antara Self-Efficacy dengan Burnout pada Guru Komplek Madrasah Terpadu Tungkob Aceh Besar yang Mengajar secara Tatap Muka di Masa Pandemi Covid-19. Universitas Islam Neger Ar-Raniry.
- [8] Saleem, F., Malik, M. I., Qureshi, S. S., Farid, M. F., & Qamar, S. (2021). Technostress and Employee Performance Nexus During COVID-19: Training and Creative Self-Efficacy as Moderators. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.595119>
- [9] Suwardianto, H., & Setiawan, L. (2021). Dampak Penurunan Energi Terhadap Kelelahan Perawat Pada Masa Bencana Pandemic Covid-19. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 12(1), 406–412. www.stikes-khkediri.ac.id
- [10] Gam, J., Kim, G., & Jeon, Y. (2016). Influences of art therapists' self-efficacy and stress coping strategies on burnout. *Arts in Psychotherapy*, 47, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2015.09.005>
- [11] Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. In *Psychological Review* (Vol. 84, Issue 2).
- [12] Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test. In *Computer Self-Efficacy-Measurement* (Vol. 19, Issue 2).

- [13] Weigold, A., & Weigold, I. K. (2021). Measuring confidence engaging in computer activities at different skill levels: Development and validation of the Brief Inventory of Technology Self-Efficacy (BITS). *Computers and Education*, 169. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104210>
- [14] Zhao, C., & Zhao, L. (2021). Digital Nativity, Computer Self-Efficacy, and Technology Adoption: A Study Among University Faculties in China. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.746292>
- [15] Astuti, A. D. (2015). Hubungan antara Computer Anxiety dan Computer Self-efficacy pada Guru Sekolah Dasar (SD). Universitas Indonesia.
- [16] Otley, D. (1999). Performance management: A framework for management control systems research. *Management Accounting Research*, 10(4), 363–382. <https://doi.org/10.1006/mare.1999.0115>
- [17] Adiawaty, Susi. (2020). Pandemi Covid-19 dan Kinerja Dosen (Study Kasus Kinerja Pada Dosen PT XYZ). *Journal Manajemen Bisnis*. Vol. 23, No. 2, pp. 185-191.
- [18] Bintang, A., & Rositawati, S. (2022). Studi Deskriptif Brunout pada Guru yang Melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i1.349>
- [19] Darmawan, A. A. Y. P., Silviandari, I. A., & Susilawati, I. R. (2015). Hubungan Burnout dengan Work-Life Balance pada Dosen Wanita. *Mediapsi*, 01(01), 28–39. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2015.001.01.4>
- [20] Legawaningsih, C. (2012). Pengaruh Ketersediaan Perangkat TIK, Strategi Coping Proaktif, dan Computer Self-Efficacy pada Burnout Guru dan Dampaknya terhadap Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran di SMA dan SMK Salatiga. Universitas Kristen Satya Wacana..
- [21] Mariyani (2022). Cognitive Behavior Therapy untuk Menurunkan Tingkat Gangguan Depresi Sedang (F32.1). *Jurnal Riset Psikologi* 2(2). 123-130.