

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebahagiaan merupakan suatu hal yang diharapkan oleh setiap individu, tidak terkecuali seorang guru. Tercantum di dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1, bahwa guru merupakan seorang pendidik profesional yang memiliki beberapa tugas utama, yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik di dalam pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Di dalam dunia pendidikan seorang guru merupakan seorang tokoh model yang diharapkan mampu menunjukkan contoh yang baik bagi para siswanya. Seorang guru yang baik harus menunjukkan emosi positifnya ketika berhadapan dengan siswa. Emosi positif tersebut dapat dilihat dan dirasakan ketika seorang guru merasa bahagia. Ketika seorang guru merasa bahagia, maka mereka akan mampu untuk menjalankan tanggung jawabnya dengan lebih baik, yang nantinya akan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan (Nurochim & Ngaisah, 2020).

Berdasarkan data yang dipublikasi oleh Badan Pusat Statistik terkait dengan indeks kebahagiaan menurut provinsi pada tahun 2014-2021, diketahui bahwa indeks kebahagiaan di DKI Jakarta mengalami penurunan pada tahun 2021 dari tahun 2017. Indeks kebahagiaan provinsi DKI Jakarta pada tahun 2021 berada pada angka 70.68%. Angka ini mengalami penurunan dari tahun sebelumnya, yaitu pada tahun 2017 yang berada pada angka 71.33%. Hal ini kemungkinan dapat terjadi karena adanya kondisi pandemi yang dialami selama beberapa tahun ke belakang sejak tahun 2020. Pengukuran indeks kebahagiaan ini dilakukan dengan menggunakan 3 dimensi kebahagiaan, yaitu kepuasan hidup, perasaan, dan makna hidup.

Menurut Seligman (2005), kebahagiaan yang sejati merupakan pengalaman emosi positif individu serta pemerolehan gratifikasi untuk suatu kebermaknaan yang lebih besar dari diri. Kebahagiaan tidak hanya berkaitan dengan kehidupan yang menyenangkan, tetapi juga pada kehidupan yang baik dan bermakna. Terdapat 3 komponen di dalam kebahagiaan, yaitu *pleasure*, *engagement*, dan *meaning* (Seligman, Parks, & Steen, 2004). *Pleasure* merupakan emosi positif yang dialami oleh individu di dalam kehidupannya, baik itu emosi positif terhadap masa lalu, masa kini, ataupun masa depan. Emosi positif terhadap masa lalu dapat dikaitkan dengan rasa kebersyukuran dan perasaan memaafkan atas apa yang terjadi di masa lalu. Emosi positif terhadap masa kini dapat dikaitkan dengan kepuasan atau kesenangan yang dirasakan oleh individu atas apa yang dijalannya saat ini. Emosi positif terhadap masa depan dapat dikaitkan dengan optimisme dan harapan individu terhadap kehidupannya di masa depan. *Engagement* merupakan perasaan gratifikasi yang dapat diperoleh ketika individu terikat secara utuh ke dalam kegiatan yang dijalannya, sedangkan *meaning* merupakan kebermaknaan individu kepada sesuatu yang lebih besar atau kepada orang lain.

Di era digital ini, dengan adanya penggunaan teknologi dapat berdampak pada kebahagiaan guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qori (2020), diketahui bahwa guru merasa kurang bahagia dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan metode *online*, dengan menggunakan teknologi dan digital. Selain itu pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan teknologi digital juga dirasa kurang memberikan kebermanfaatan bagi guru. Guru merasa bahwa terdapat penurunan kualitas pembelajaran yang dialami oleh guru karena adanya kendala dalam penggunaan teknologi dan digital dalam menyajikan pembelajaran.

Di era digital ini terdapat kondisi yang dapat menyebabkan timbulnya emosi negatif di dalam diri guru. Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan yang dilakukan oleh guru dapat menimbulkan emosi negatif dalam diri guru tersebut. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menimbulkan stres dan

perasaan cemas pada guru (Fernández-Batanero, Román-Graván, Reyes-Rebollo, & Montenegro-Rueda, 2021). Emosi negatif berupa perasaan stres dan cemas yang dialami oleh guru di era digital ini dapat menjadi salah satu faktor risiko yang dapat menyebabkan guru menjadi rentan untuk mengalami ketidakbahagiaan. Menurut Cacioppo, dkk (2008), dikatakan bahwa pengalaman stres yang dialami oleh individu dapat menurunkan kebahagiaan individu tersebut.

Peneliti melakukan studi pendahuluan kepada tiga orang guru dengan menggunakan metode wawancara untuk mengetahui kondisi kebahagiaan guru. Hasilnya adalah terdapat kondisi yang memengaruhi emosi positif guru pada era digital ini. Dengan adanya tuntutan baru yang diberikan kepada guru di pendidikan era digital dan kendala yang dialami oleh guru terkadang memunculkan emosi negatif guru. Terkait dengan penggunaan teknologi dalam pelaksanaan tugasnya, guru terkadang merasa khawatir dengan pembelajaran yang telah mereka berikan kepada siswa, apakah media pembelajaran yang mereka sajikan dapat tersampaikan dengan baik dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kelelahan yang dialami oleh guru karena jam ajar yang harus ditempuh serta waktu yang dibutuhkan untuk mengikuti kegiatan pelatihan terkait teknologi juga menurunkan emosi positif guru dan menyebabkan munculnya emosi negatif pada guru. Di luar dari penggunaan teknologi pada guru, penggunaan teknologi dan digital di era ini dapat mengubah karakter anak, sehingga ini menjadi suatu tantangan bagi guru. Pengalaman tidak dihargai juga pernah dialami oleh seorang guru, yang mengakibatkan muncul emosi negatif dalam diri guru tersebut. Terkadang guru menemukan siswa yang justru sibuk dengan dunianya sendiri, seperti memainkan handphone di dalam kelas saat pembelajaran. Hal ini pada akhirnya dapat memengaruhi emosi guru dalam menghadapi siswa yang semakin sulit diatur dan menimbulkan perasaan yang kurang menyenangkan. Perubahan karakter siswa juga menimbulkan perasaan khawatir pada guru, sehingga mereka harus lebih mengawasi siswa dalam penggunaan teknologi digital.

Kondisi yang dialami oleh para guru di era digital, dengan adanya tuntutan baru, tantangan, dan kendala yang terjadi, terkadang membuat mereka merasa kurang menikmati aktivitas yang mereka jalani sebagai seorang guru. Adanya keterbatasan dalam kemampuan penggunaan teknologi digital membuat guru merasa kesulitan dan kerepotan untuk dapat menjalankan tugasnya secara maksimal. Ketika mengalami kendala dalam penggunaan teknologi, terkadang guru memilih untuk meminta bantuan kepada orang disekitarnya untuk menyelesaikan masalahnya. sehingga hal ini menyebabkan berkurangnya rasa keterikatan guru secara utuh terhadap tugasnya.

Seorang guru menyatakan bahwa di era digital saat ini ia merasa tidak mampu untuk memberikan suatu hal yang bermakna jika sudah berkaitan dengan penggunaan teknologi digital. Faktor usia yang sudah tidak muda juga menjadi salah satu kendala bagi guru, sehingga guru merasa masih sangat membutuhkan proses belajar dan pembiasaan dalam penggunaan teknologi digital itu sendiri untuk dapat memberikan sesuatu yang bermakna bagi para siswa. Selain itu para guru juga menyampaikan bahwa mereka belum merasa cukup puas dengan apa yang sudah mereka jalani, terutama terkait kemampuan teknologi digital dan penyajian media belajar yang kreatif. Para guru merasa bahwa diri mereka masih memiliki beberapa kekurangan dan masih membutuhkan suatu usaha yang lebih besar untuk dapat mencapai kepuasan yang maksimal.

Kebahagiaan seorang guru merupakan salah satu hal yang penting untuk diperhatikan dalam dunia pendidikan, terutama pada era digital saat ini, yang mana terdapat beban dan tuntutan baru yang diberikan kepada guru. Hal ini dikarenakan seorang guru memegang peranan yang penting dalam membangun masa depan bangsa (Mansir, 2020). Dengan adanya kendala dan segala perubahan yang terjadi di era digital saat ini guru harus tetap menunjukkan emosi positifnya, sehingga mereka dapat menjalankan tanggung jawabnya sebagai seorang guru dengan lebih baik. Ketika guru tidak stabil dalam emosinya dan menjadi guru yang keras, maka akan timbul rasa takut pada anak,

sehingga anak menjadi kurang mampu dalam memperoleh bimbingan dan pendidikan dari guru tersebut. Kebahagiaan guru dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kesuksesan akademik siswa (Aziz, Mangestuti, & Wahyuni, 2018). Ketika guru merasa bahagia maka dapat tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, yaitu dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, kebahagiaan menjadi salah satu faktor penting yang perlu untuk selalu diperhatikan, baik oleh para guru itu sendiri ataupun pihak-pihak yang berkaitan di sekitarnya, karena kebahagiaan guru dapat menentukan nasib masa depan pendidikan.

Di era digital ini, seorang guru dituntut untuk mampu menguasai literasi digital untuk membantu dalam menjalankan tugas sebagai guru profesional (Iswatiningsih, 2021). Salah satunya dalam penyajian media pembelajaran, guru diharapkan dapat lebih meningkatkan kreativitasnya dalam menyajikan media pembelajaran, dengan menyesuaikan materi dan tingkatan usia para siswanya (Akrim, 2018). Pada era digital ini, penggunaan media yang mampu memberikan gambaran visual terkait dengan materi pembelajaran dan berbasis teknologi digital akan lebih efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu menyajikan materi pembelajaran yang lebih kreatif dengan menggunakan media berbasis teknologi digital agar pembelajaran dapat tetap berjalan dengan baik.

Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin canggih di era digital memberikan akses dalam proses pembelajaran untuk dapat terjadi secara *online* atau daring (Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019). Pembelajaran di era *modern* saat ini, seorang siswa dan guru tidak selalu harus berada di dalam satu lingkungan yang sama untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran seperti ini, guru juga harus mengubah pola pikir mereka

mengenai peran para siswa yang menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Akrim, 2018).

Pendidikan di era digital tidak begitu saja berjalan dengan lancar, karena pada kenyataannya masih terdapat kendala yang dialami oleh dunia pendidikan di Indonesia sehubungan dengan segala perubahan yang terjadi. Salah satu kendala yang dapat ditemukan dalam pendidikan era digital di Indonesia adalah ketidaksiapan para tenaga pengajar, seperti guru, dalam menghadapi perkembangan teknologi (Fitriah & Mirianda, 2019). Dalam salah satu wawancara yang dilakukan bersama Direktur Jendral PAUD Dikdasmen, Jumeri (2021), beliau menuturkan bahwa terdapat sebanyak 60% guru yang masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan TIK. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa masih sangat diperlukan suatu pelatihan bagi para guru untuk dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam pengaplikasian teknologi digital di dalam proses akademik. Berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Pasal 20, dinyatakan bahwa seorang guru wajib untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dan seni yang terus bergerak. Guru sangat diharapkan untuk dapat mengimbangi serta membimbing para siswa untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam pemenuhan materi. Namun sayangnya, saat ini masih terdapat beberapa guru yang masih belum terbiasa dengan adanya peran teknologi di dalam kehidupan sehari-hari, begitupun dalam proses akademik. Oleh karena itu, di era digital ini guru harus memberikan usaha yang lebih besar dalam melaksanakan tugasnya untuk tetap menjadi seorang guru yang profesional (Afif, 2019). Hal ini yang disebut dengan *grit*.

Menurut Duckworth, Peterson, Matthews, & Kelly (2007) *grit* adalah sebuah ketekunan dan semangat yang dimiliki individu untuk mencapai tujuan jangka panjang. *Grit* mengacu pada semangat bekerja keras yang dimiliki individu untuk mencapai tujuannya dengan keberadaan antusiasme jangka panjang. Individu dengan *grit* akan mampu menghadapi suatu tantangan dan

mempertahankan kerja kerasnya meskipun menghadapi suatu rintangan dan kegagalan dalam proses pencapaian tujuannya. Dalam menghadapi suatu rintangan dan kegagalan, individu dengan *grit* akan terus mengikuti tujuan jangka panjangnya dan tidak berhenti berusaha (Khan & Khan, 2017).

Grit pada guru merupakan suatu kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dan mampu menghadapi kondisi yang tidak menyenangkan atau merugikan (Bobek, 2002; dalam Argon & Kaya, 2018). Menurut Robertson-Kraft dan Duckworth (2014) profesi guru dengan tugas mengajar merupakan profesi yang sangat menantang (Duckworth, Peterson, Matthews, & Kelly, 2007). Seorang guru harus mampu untuk menanggung dan menghadapi segala beban serta kesulitan untuk tetap menunjukkan kinerja mereka. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa seorang guru pada era digital ini banyak mengalami tantangan dalam pekerjaannya. Perubahan sistem pembelajaran, terutama pada penggunaan teknologi digital menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru di era ini.

Khan dan Khan (2017) melakukan penelitian mengenai hubungan antara *grit* dengan kebahagiaan dan kepuasan hidup pada profesional, seperti arsitek, pengacara, banker, dan juga guru. Individu dengan profesi tersebut, salah satunya guru, dituntut untuk selalu bekerja keras dalam melakukan pekerjaannya. Ketika berhasil mencapai kesuksesan atas kerja keras yang telah dilakukannya, maka mereka merasa berhak untuk merasakan kebahagiaan. Perasaan yang muncul atas pencapaian yang diperoleh dan adanya pujian yang didapatkan dari lingkungan sosialnya mampu memberikan perasaan bahagia. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa individu dengan *grit* merasa bahagia karena mereka tidak takut untuk melakukan kesalahan dan menghadapi setiap tantangan yang ada dalam proses pencapaian tujuannya. Penelitian lain juga dilakukan oleh Singh dan Jha (2008) terkait hubungan antara *grit* dan kebahagiaan. Hasilnya adalah *grit* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kebahagiaan. Hasil ini menunjukkan bahwa seseorang

dengan *grit* yang tinggi akan memiliki tingkat kebahagiaan yang tinggi pula. Hal serupa juga ditemukan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad, Ahmad, dan Khan (Muhammad, Ahmad, & Khan, 2020) terkait pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan subjektif mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *grit* dengan kebahagiaan subjektif mahasiswa. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait *grit* dan kebahagiaan ditemukan hasil bahwa terdapat hubungan yang positif antara *grit* dan kebahagiaan. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru dalam konteks guru di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, berikut ini merupakan identifikasi masalah yang dapat ditemukan, diantaranya:

1. Apakah terdapat kebahagiaan guru di era digital?
2. Apakah terdapat *grit* guru di era digital?
3. Apakah terdapat pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru di era digital?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah agar penelitian dapat lebih jelas dan terarah. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru di era digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, rumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru di era digital?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru di era digital.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam rangka pengembangan ilmu psikologi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi yang dapat digunakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait dengan variabel *grit* dan kebahagiaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Guru

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan guru terkait *grit* dan kebahagiaan guru di era digital. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para guru terkait pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru di era digital sehingga dapat mendorong guru untuk meningkatkan *grit* dan kebahagiaan mereka.

1.6.2.2 Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pihak sekolah terkait kebahagiaan guru di era digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pihak sekolah terkait pengaruh *grit* terhadap kebahagiaan guru di era digital dan dapat digunakan sebagai referensi untuk perencanaan program pengembangan dan peningkatan kebahagiaan guru di sekolah.

1.6.2.3 Pembuat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi para pembuat kebijakan terkait dengan kebahagiaan guru di era digital, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk lebih memperhatikan terkait faktor-faktor pendidikan dan kebahagiaan para guru yang mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan kebijakan terkait penggunaan teknologi bagi para guru.