

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, 2023, Halaman 260-266
Licensed by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10251294)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10251294>

Penggunaan *Headset* Sebagai Alat Komunikasi Pada Kehidupan Sehari-Hari Remaja

Afina Rizqi Prianto¹, Nina Yuliana²

¹²Universitas Sultan Ageng Tirtayasa – Jl. Raya Jkt Km 4 Jl. Pakupayan, Panancangan, Kec. Cipocok Jata, Kota Serang, Banten 42124.

*Email korespondensi: 6662220173@untirta.co.id

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan teknologi, khususnya alat bantu headset, dalam konteks komunikasi remaja selama masa pandemi COVID-19. Paradigma konstruktivisme digunakan untuk memahami fenomena sosial budaya dalam kehidupan sehari-hari remaja. Melalui metode analisis kualitatif, penelitian ini menyoroti peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mendukung pembelajaran jarak jauh dan mengatasi hambatan komunikasi selama pandemi. Hasil wawancara dengan remaja menunjukkan bahwa penggunaan headset memberikan manfaat praktis, seperti mempermudah interaksi sosial dan meningkatkan konsentrasi belajar. Namun, juga ditemukan dampak negatif, seperti risiko kesehatan dan perubahan pola perilaku. Kesimpulannya, penggunaan bijak headset perlu disosialisasikan, dengan penerapan batasan waktu oleh orang tua, sementara penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak jangka panjangnya.

Kata kunci: *headset, komunikasi, teknologi komunikasi*

Article Info

Received date: 15 November 2023

Revised date: 20 November 2023

Accepted date: 02 December 2023

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan akan interaksi dan komunikasi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Keterbatasan individu untuk hidup secara mandiri menjadikan komunikasi sebagai elemen kunci dalam membangun hubungan sosial dan memenuhi kebutuhan dasar seperti sandang, pangan, serta pemenuhan kebutuhan sosial (Yusuf, 2020). Selain itu, dalam proses pemindahan isu serta gambaran dari satu individu ke individu lainnya bisa terjadi karena setiap individu memiliki pemikiran, pendapat, dan ide yang berbeda dan hanya dapat disatukan dengan adanya komunikasi. (Maulana & Gumelar, 2013).

Salah satu bentuk komunikasi yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah komunikasi interpersonal, yang melibatkan interaksi tatap muka antara dua orang atau lebih (Cangara, 2005). Komunikasi interpersonal, sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, menunjukkan bahwa manusia tidak dapat terlepas dari kebutuhan akan hubungan dengan sesama.

Sementara bahasa berperan sebagai sarana utama komunikasi yang di mana memainkan peran penting dalam memahami dan menyampaikan pesan. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi dan bekerjasama (KBBI). Keterikatan bahasa dengan komunikasi sangat erat, karena setiap struktur bunyi memiliki arti tertentu dalam suatu masyarakat bahasa.

Komunikasi juga tidak hanya terbatas pada bahasa verbal, melainkan melibatkan berbagai elemen seperti bahasa tubuh, raut wajah, dan suara non-linguistik. Peran

teknologi komunikasi semakin meningkat, terutama dalam mengatasi hambatan komunikasi yang muncul, seperti yang terjadi selama pandemi COVID-19.

Pandemi COVID-19 telah mengubah secara signifikan pola komunikasi dan interaksi sosial, terutama di kalangan remaja. Pembatasan fisik dan isolasi mendorong remaja untuk mengadopsi pola komunikasi baru yang didukung oleh teknologi, terutama media online. Sektor pendidikan dan ekonomi, yang secara langsung memengaruhi remaja, mengalami dampak yang cukup besar, mendorong mereka untuk beradaptasi dengan cara baru dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (UNESCO). Dalam situasi ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk media online dan headset, menjadi solusi utama bagi remaja untuk tetap terhubung dengan teman-teman mereka dan menjalankan kegiatan belajar secara daring.

Media online yang merupakan hasil dari adanya perkembangan teknologi, menjadi sangat relevan dalam konteks kehidupan remaja, terutama selama pandemi. Headset, sebagai alat bantu komunikasi, turut memainkan peran penting dalam memastikan bahwa komunikasi mereka tetap efektif dan berkualitas, dengan suara yang jelas dan menjaga privasi pengguna. Meskipun headset memberikan manfaat dalam mendukung interaksi sosial remaja, penggunaan berlebihan dapat membawa dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental mereka. Volume suara yang tinggi dapat menyebabkan masalah pendengaran, dan kecanduan headset dapat merubah perilaku dan pola sosialisasi remaja.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang pemanfaatan teknologi, khususnya alat bantu headset, dalam konteks komunikasi remaja. Melalui penjelasan pola penggunaan headset dalam kehidupan remaja, penelitian ini juga menggali dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan headset yang berlebihan, baik dari segi kesehatan fisik maupun mental remaja. Dengan mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang dinamika ini, diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih holistik tentang bagaimana teknologi memainkan peran penting dalam mendukung komunikasi remaja di era modern, sambil tetap memahami risiko dan dampak negatif yang perlu diatasi.

METODE

Menurut Lexy J. Moleong, paradigma adalah suatu model atau pola yang mendeskripsikan bagaimana sesuatu distruktur atau bagaimana bagian-bagian dari suatu hal berfungsi. Pada penelitian ini, paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan paradigma yang memiliki orientasi berdasarkan kepada pemahaman yang direkonstruksi mengenai dunia sosial serta dibangun dari pengalaman serta pemaknaan dari masyarakat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan melalui analisis kualitatif yang memiliki sifat deskriptif. Dalam konteks penelitian ini, objek yang diungkapkan adalah makna dari fenomena sosial budaya dengan menggunakan budaya masyarakat yang bersangkutan. Sementara itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode studi kasus adalah wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dan observasi partisipan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivisme, yang menekankan pemahaman yang direkonstruksi mengenai dunia sosial serta dibangun dari pengalaman dan pemaknaan masyarakat. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengungkap makna dari fenomena sosial budaya dengan menggunakan budaya masyarakat yang bersangkutan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Metode ini cocok digunakan dalam penelitian yang bertujuan

untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam dan komprehensif, serta memungkinkan pengembangan teori yang relevan dengan konteks penelitian. Berikut merupakan pertanyaan yang peneliti ajukan kepada responden.

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Sudah berapa lama Anda menggunakan headset dalam kehidupan sehari-hari? Kapan pertama kali Anda mulai menggunakannya?
2.	Seberapa sering Anda menggunakan headset dalam sehari? Dalam konteks apa saja Anda biasanya menggunakannya (misalnya untuk menelepon, mendengarkan musik, bermain game, dll)?
3.	Mengapa Anda memilih untuk menggunakan headset alih-alih speakerphone atau earphone biasa? Apa keuntungan menurut Anda menggunakan headset?
4.	Apakah ada perubahan yang Anda rasakan pada pola perilaku atau interaksi sosial Anda sejak mulai menggunakan headset secara rutin? Mohon jelaskan!
5.	Menurut Anda, apa dampak positif dan negatif dari penggunaan headset secara berlebihan pada remaja? Mohon jelaskan dampaknya baik fisik maupun psikis!
6.	Apakah orangtua atau anggota keluarga Anda pernah mengomentari atau memperingatkan terkait kebiasaan Anda menggunakan headset? Bagaimana tanggapan Anda?
7.	Menurut Anda, seberapa besar peran headset dalam komunikasi sosial remaja masa kini? Apakah merubah pola interaksi remaja? Mohon jelaskan!
8.	Apa saran Anda bagi remaja lain agar penggunaan headset memberi dampak positif bagi kehidupan mereka?

Dalam metode studi kasus, fokus penelitian adalah pada satu atau lebih kasus yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat, mengembangkan teori, dan bergantung pada berbagai sumber bukti. Teknik pengumpulan data dalam metode studi kasus meliputi penggunaan dokumen, arsip dokumen, wawancara, observasi langsung, dan observasi partisipan. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh penggunaan headset sebagai alat komunikasi sehari-hari, serta menggambarkan fenomena tersebut secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Teknologi Sebagai Sarana Komunikasi Masyarakat

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi suatu keniscayaan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam konteks komunikasi masyarakat. Dalam era globalisasi saat ini, pandemi COVID-19 telah menjadi katalisator perubahan signifikan, di mana Rita Komalasari (2020) menyoroti bagaimana TIK menjadi kunci dalam mendukung pembelajaran jarak jauh dan bekerja dari rumah (WFH).

Dalam situasi ini, tantangan terbesar muncul dalam bentuk kesiapan pengajar, infrastruktur internet, akses ke perangkat, dan integrasi teknologi dalam pengajaran sehari-hari. Pergeseran ke pembelajaran jarak jauh memerlukan adaptasi cepat dari pihak pendidik untuk memastikan kontinuitas dan kualitas pembelajaran. Selain itu, ketersediaan infrastruktur internet yang handal menjadi prasyarat utama agar proses belajar mengajar dapat berlangsung lancar. Pentingnya perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone sebagai sarana akses menjadi lebih terasa, terutama di kalangan siswa yang mungkin tidak

memiliki perangkat tersebut secara memadai. Oleh karena itu, upaya untuk memastikan kesetaraan akses terhadap teknologi menjadi krusial agar tidak ada kesenjangan dalam peluang pendidikan.

Selain aspek teknis, integrasi teknologi dalam pengajaran sehari-hari juga memerlukan peningkatan kompetensi pengajar dalam memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran online. Ini menuntut pengembangan keterampilan baru dan penyesuaian kurikulum agar sesuai dengan format pembelajaran digital. Secara keseluruhan, pandemi COVID-19 telah menggarisbawahi betapa pentingnya peran TIK dalam merespons perubahan dan memberikan solusi dalam keadaan darurat seperti ini. Tantangan yang muncul tidak hanya teknis, tetapi juga melibatkan aspek sosial, ekonomi, dan pendidikan yang harus diatasi secara bersama-sama guna memastikan kontinuitas dan pemerataan akses pendidikan di tengah dinamika yang terus berkembang.

Pentingnya peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam meningkatkan mutu pendidikan juga menjadi sorotan Martinus Tekege (2017) dan mencerminkan perubahan paradigma pembelajaran di era digital. TIK, melalui metode seperti Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Based Education (CBE), membuka pintu bagi variasi dan teknik pembelajaran yang inovatif. Dalam dinamika perkembangan teknologi yang cepat, TIK menjadi alat efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di berbagai lapisan masyarakat.

Dalam analisis Rita Komalasari (2020) terhadap sektor kesehatan, terungkap bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memainkan peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan teknologi digital, termasuk Internet of Things (IoT), Big Data analytics, kecerdasan buatan (AI), dan teknologi blockchain. Dengan memanfaatkan teknologi seperti IoT, data pasien dapat diakses dan dianalisis secara lebih cepat dan efisien. Big Data analytics membantu dalam mengidentifikasi pola dan tren, sedangkan kecerdasan buatan memungkinkan personalisasi perawatan yang lebih baik. Teknologi blockchain, dengan karakteristik keamanan dan transparansinya, dapat digunakan untuk menyimpan dan mengamankan catatan medis pasien dengan lebih aman.

Di sisi lain, Anggit Tiyas Fitra Romadani (2020) menegaskan peran kunci TIK dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kerangka ini, TIK bukan hanya menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, melainkan juga mendukung pengembangan ilmu, kemampuan, dan tingkah laku peserta didik melalui penerapan praktek tugas-tugas yang didukung oleh teknologi. Dengan demikian, pemanfaatan TIK tidak hanya mengubah cara kita belajar, tetapi juga membentuk lanskap pendidikan dan kesehatan secara menyeluruh, menempatkan teknologi sebagai pendorong utama perubahan positif dalam masyarakat modern.

Manfaat Penggunaan Alat Bantu Headset dalam Komunikasi

Penggunaan headset sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari remaja semakin populer dan membawa sejumlah manfaat signifikan. Beberapa manfaat utama dari penggunaan headset bagi remaja meliputi:

1. Mempermudah Interaksi Sosial Secara Virtual. Penggunaan headset memungkinkan remaja berinteraksi dengan mudah melalui telepon dan aplikasi daring seperti media sosial. Headset yang dilengkapi mikrofon dapat menangkap suara dengan baik, membuat percakapan daring berlangsung lancar.
2. Meningkatkan Konsentrasi Belajar. Penelitian yang dilakukan Zhao et.al menunjukkan bahwa penggunaan headset saat belajar daring dari rumah dapat mengurangi gangguan konsentrasi akibat kebisingan lingkungan. Ini berdampak pada peningkatan daya serap materi pembelajaran.

3. Mendengarkan Musik Tanpa Mengganggu Orang Lain. Fitur peredam suara pada headset memungkinkan remaja mendengarkan musik lewat smartphone tanpa mengganggu atau terganggu oleh kebisingan sekitar. Musik juga dapat membantu mengurangi stres pada remaja.

Selain itu, hasil wawancara dengan tiga remaja yang menggunakan headset secara rutin memberikan perspektif tambahan terkait manfaat penggunaan headset. Dalam wawancara tersebut, responden pertama menyatakan, "*Saya sudah menggunakan headset sejak 2 tahun yang lalu, saat saya kelas 10 SMA. Pertama kali mendapatkan headset itu saat ulang tahun ke-16 dari orang tua saya. Sejak saat itu saya mulai terbiasa menggunakannya hampir setiap hari.*" Responden kedua, dengan pengalaman empat tahun menggunakan headset, juga menyatakan bahwa penggunaan headset sudah menjadi bagian dari keseharian mereka.

Namun, hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa penggunaan headset yang berlebihan dapat membawa dampak negatif. Responden ketiga menyoroti potensi risiko kesehatan, seperti sakit tenggorokan dan penurunan fungsi pendengaran, yang dapat terjadi akibat penggunaan headset yang berlebihan. Selain itu, kecanduan headset dapat merubah pola perilaku, membuat pengguna menjadi pasif, malas bergerak, dan kurang bersosialisasi.

Dengan menggabungkan temuan penelitian dan hasil wawancara, terlihat bahwa penggunaan headset memberikan manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari remaja. Namun, perlu juga memahami risiko dan dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan headset yang berlebihan. Edukasi mengenai penggunaan headset yang aman dan sehat menjadi penting bagi remaja agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini secara bijak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, simpulannya adalah bahwa penggunaan headset semakin populer di kalangan remaja, mendukung aktivitas dan interaksi sosial virtual. Headset membantu komunikasi jarak jauh melalui telepon dan aplikasi daring, dengan fitur-fitur audio yang meningkatkan efektivitas komunikasi. Namun, penggunaan headset yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental remaja. Saran yang dapat diberikan meliputi perlunya sosialisasi dan edukasi yang lebih masif tentang penggunaan bijak headset, penerapan batasan waktu oleh orang tua, dan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang penggunaan headset pada kesehatan remaja.

Referensi

- Akbar, S. (2021). *Media Komunikasi dalam Mendukung Penyebarluasan Informasi Penanggulangan Pandemi Covid-19*. Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa, 2(1), 73–82. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/mkm/article/view/4099>
- Anggraeni, P. N., Syafa Herdiani, Tin Rustini, & Muh. Husen Arifin. (2022). *Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak*. Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 14(1), 144–147. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4743>
- Bogdan dan Taylor.(2010). Dalam J. Moleong, Lexy.1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Peadja Karya. Hlm 4.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fachriyah, E., Santi, E. T., & Badriyah, R. D. M. (2022). *Fenomena Linguistik dalam Realitas Sosial Budaya di Era Covid-19*. LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, 10(1),

- 13–24. <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.4541>
- Groat, L. N., and Wang, D. (2013). *Architectural research methods second edition*. New York: J. Wiley and Sons, Inc.
- Hulkarimah, U. (2022). Fakultas Kedokteran Universitas Andalas. *Jurnal Fakultas Kedokteran Universitas Andalas 1, 2007*, 6–9. [http://scholar.unand.ac.id/61716/2/BAB_1_\(Pendahuluan\).pdf](http://scholar.unand.ac.id/61716/2/BAB_1_(Pendahuluan).pdf)
- Juditha, C. (2020). *Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Pola Komunikasi Masyarakat Desa (Studi Di Desa Melabun, Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung)*. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, 21(2), 131. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v21i2.2660>
- Listiana, I., Hasan, M., & Rosmayati, W. (2021). Determinan Tingkat Pengetahuan Tentang Risiko Pemakaian Headset Dengan Sikap Penggunaan Headset Pada Mahasiswa. *Edu Masda Journal*, 5(1), 89. <https://doi.org/10.52118/edumasda.v5i1.119>
- Medina, A. (2018). Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, 45–54.
- Moleong, L.J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nadifa, A., Rofii, A., Noor, Z., Illiandri, O., & Marisa, D. (2022). *Hubungan Penggunaan Earphone terhadap Derajat Keluhan Gatal pada Telinga*. *Homeostasis*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.20527/ht.v5i2.6268>
- .Yin, R. K. (2009). *“Case Study Research: Design and Method” (4rd ed.)*. California: Sage Publications, Inc.
- Angell, R. F., Matthews, B. Jr, Hetherington, C. M., Chester, K., Blinkhorn, S., & Owen, K. (2016). Bluetooth wireless headsets: Discomfort and interference with use. The University of Sydney, Sydney, Australia.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469.
- Beninger, K., Fry, A., Jago, N., Lepps, H., Nass, L., & Silvester, H. (2014). Research using social media; users’ views. *Nature Publishing Group*, 1(1), 1-7.
- Indrayana, B., Dwipayanti, N. M. U., & Christian, H. (2018). Mindfulness untuk Menurunkan Stres pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 262-273.
- Katevas, K., Gonidis, A., Goverkos, G., & Spandoudaki, E. (2020). Long term music listening through headphones/ear buds and mental health outcomes: An exploratory study. *International journal of audiology*, 59(10), 787-797.
- Lim, A. Y. H., Teo, J., Osman, K., & Tao, K. F. (2022). Music listening habits and tinnitus among youths in Singapore: prevalence and patterns survey. *International journal of audiology*, 1-13.
- Litman, M., Rustad, F., Lillebø, A. S., Dyrli, M. E., Hall-Lord, M. L., Reitan, S. K., ... Provoost, S. (2022). The Relationship Between Personal Sound Technology Listening Habits and Symptoms in Mental Health, Hearing, and Tinnitus in Norwegian Adolescents. *Frontiers in psychology*, 13, 962186–962186.
- Liu, D., Bai, H., & Huang, Y. (2019). Online Learning Self-Efficacy in College Students: Instrument Development and Validation. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 34(2).
- Papandrea, M. (2019). *Communication technology update and fundamentals*. Routledge.
- Pierini, D., & Simone, A. (2022). Headphone Use While Walking or Riding a Bicycle: Risk Compensation in Young Active Road Users. *Safety*, 8(1), 16.

- Purnamasari, I. (2022). Emerging Adulthood: Masa Tranformasi Menuju Masa Dewasa. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 101-110.
- Putri, R. S., Wijanarko, Y., & Lindawati, L. (2022). Perilaku Penggunaan Gadget dan Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Social Work Journal*, 12(1), 31-40.
- Rakhmatia, T. N., Ramdhani, N., & Setiani, R. (2021). Gamification Approach dalam Pembelajaran Statistika pada Siswa SMA Kelas X. *Desimal: Jurnal Matematika*, 4(2), 233-244.
- Sunarti, E., Widodo, S. A., & Maria, U. L. (2019). Perkembangan sosial, emosi dan kepribadian remaja. *JPPP (Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi)*, 8(1), 35-42.
- Wijaya, M. T., & Ananda, R. (2019). Perilaku Berisiko Penggunaan Media Player dan Headset Terhadap Gangguan Pendengaran Siswa SMA (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Zhao, Y., Niu, G., Hou, H., Zeng, L., Xu, F., Peng, K., & Yu, F. (2021). Online education during the COVID-19 pandemic: examination of perception of learning environmental quality, students' academic self-efficacy and continuous learning intention in china. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-18.