

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan seseorang, pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dengan tujuan agar setiap orang dapat berkembang dan mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sebagai bekal dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan hendaknya mampu mengikuti perkembangan zaman agar mencetak peserta didik yang peka terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi dan pendidikan adalah salah satu faktor berpengaruh pada perkembangan kurikulum di suatu negara (Rulviana, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan baru bagi manusia dan dunia pendidikan. Pendidikan di era 4.0 dipengaruhi oleh teknologi di mana perbatasan antara manusia dan teknologi, serta sumber daya lainnya semakin terpusat sehingga berimbas pada berbagai sektor kehidupan (Lase, 2019).

Keberadaan teknologi diciptakan untuk memudahkan kehidupan masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini digunakan hampir semua kalangan salah satunya adalah Internet. Internet menjadi wadah pertukaran data berupa foto, video, teks, dan data multimedia lainnya. Luasnya jangkauan internet menyebabkan bertambahnya intensitas penggunaan internet pada individu dikarenakan adanya rasa ingin tahu akan hal-hal baru. Informasi yang ada di internet saat ini sangat mudah didapat hanya dengan mengetikkan kata kunci atau dengan mengetik tanda pagar (tagar, #) sebelum kata-kata yang ingin dicari khususnya dalam situs media sosial. Menggunakan tagar-tagar tertentu merupakan wujud dari revolusi industri 4.0 yang ada di media sosial, di mana semua penggunanya terhubung satu dengan yang lain dan membentuk suatu konektivitas sehingga timbul rasa memiliki, seperti rasa pertemanan yang dekat ataupun rasa ingin mengetahui terus-menerus akan kegiatan satu dengan yang lainnya.

Teknologi memberikan dampak positif dan negatif dalam penggunaannya. Salah satu dampak positif yang dirasakan yaitu saat menghadapi pandemi *Covid-19*, di mana kegiatan belajar mengajar diadakan dari rumah dengan bantuan media internet baik melalui aplikasi *whatsapp*, *zoom*, *google classroom*, dan lain sebagainya. Keadaan ini menyebabkan siswa akrab dengan penggunaan teknologi seperti *gadget* dan internet, baik berupa telepon seluler, tablet ataupun laptop. Proses interaksi sosial pun berpindah ke dunia maya melalui media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *tiktok*, *youtube*, dan lain sebagainya. Penggunaan media sosial

merupakan wadah interaksi yang sangat digemari karena dapat membagikan foto dan video aktifitas ataupun pencapaian yang didapatkan.

Khawatiran pada pengguna media sosial khususnya siswa remaja yakni tidak dapat membatasi waktu bermain media sosial dan tidak dapat memfilter hal-hal yang mereka dapat di media sosial sehingga terpengaruh pada hal-hal negatif. Dampak negatif dari penggunaan internet adalah kedisiplinan belajar remaja menurun, muncul stres dan kecemasan, serta kehilangan konsep diri (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2017). Dampak negatif lainnya seperti *addicted, easily effect the kids, abuses on people's privacy, Social lies, distraction to the students present in the class, privacy issues, lose their ability to engage themselves for face to face communication* (Siddiqui & Singh, 2016). Kesadaran pengguna internet akan dampak negatif yang ada, diharapkan dapat membuat siswa lebih bijaksana dalam penggunaannya. Saat ini, ramai dibahas tentang adanya kecemasan seseorang jika terlambat mengetahui informasi terbaru yang menyebabkan individu betah berlama-lama bermain media sosial. Penggunaan media sosial yang terlalu lama dikhawatirkan akan memberi dampak negatif bagi kehidupan seseorang.

Seseorang yang mengalami kecanduan bermain media sosial tidak merasa bahwa ia mengalami kecanduan, hal tersebut disebabkan karena ia tidak merasa bahwa aktivitasnya dalam bermain media sosial sudah mencapai taraf yang berlebihan. (Young & De Abreu, 2010) pertama kali mencetuskan bahwa kecanduan internet adalah sebuah sindrom pada individu yang menghabiskan waktu sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat sedang *online*.

Penelitian berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*" yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kominfo ini, terdapat 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet serta penggunaan media sosial dan digital dalam kesehariannya. Hasil dari survei ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja mengetahui internet dan 79,5% adalah pengguna internet. Direktorat Jendral Aplikasi Informatika (Aptika) Kementerian Kominfo, mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 82 juta orang dan berada pada peringkat ke-8 dunia, dari angka tersebut 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Penelitian yang dilakuakn oleh (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2017) juga memaparkan masalah adiksi terkait internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori sedang dengan persentase 49% yang terdiri dari dua indikator interpersonal & masalah kesehatan dan masalah manajemen waktu.

Kecanduan pada media sosial menimbulkan fenomena baru di kalangan masyarakat yaitu *Fear Of Missing Out* (FoMO). Menurut (Przybylski, Murayama, Dehaan, & Gladwell, 2013) *Fear of Missing Out* merupakan ketakutan yang dirasakan individu ketika individu tersebut tidak mengetahui pengalaman atau kegiatan orang lain yang menyenangkan. Untuk membuktikan pengguna media sosial di kalangan remaja, maka dilakukan survei awal yang menyasar siswa secara acak melalui *google form*. Survei ini menyasar siswa SMP dan SMA atau usia remaja 12 tahun – 18 tahun yang diisi oleh 47 responden dengan dihasilkan, (1) 63,8% siswa memiliki media sosial dan 36,2% siswa memiliki lebih dari 5 media sosial, (2) 36,2% siswa bermain media sosial lebih dari 3 jam, (3) 51,1% siswa lebih

banyak bermain tiktok di mana tiktok merupakan aplikasi media sosial dalam bentuk video dan dapat terhubung secara global, (4) 57,4% siswa tertarik untuk mengikuti tren-tren yang ada pada media sosial, (5) 59,6% merasa senang apabila konten (video atau foto) mereka mendapat jumlah suka, komentar, atau tayangan yang banyak, dan (6) sebanyak 76,6% mereka pernah merasa *insecure* atau menjadi tidak percaya diri karena melihat konten pada media sosial. Hal ini dikhawatirkan akan menyebabkan siswa terkena sindrom FoMO dan mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil survei diatas maka FoMO dapat menyerang usia remaja, sehingga penelitian ini dilakukan pada siswa SMP untuk mengetahui apakah usia remaja awal yang mengalami FoMO tahu bahwa mereka mengalami fenomena tersebut. Penelitian ini dilakukan juga untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara siswa yang mengalami FoMO terhadap prestasi belajarnya. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Singaraja, di mana pemilihan sekolah ini karena saat odilakukan bservasi mealalui wawancara bersama salah seorang guru IPA, diketahui bahwa siswa di SMP tersebut memiliki ciri-ciri FoMO, sehingga siswa-siswi SMP tersebut dapat dijadikan populasi dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara di SMP Negeri 1 Singaraja besama salah seorang guru IPA yaitu Ibu Khairun Nisa, S.Pd menjelaskan bahwa pasca pandemi covid-19 siswa yang mulai belajar secara tatap muka memiliki konsentrasi yang kurang saat belajar di kelas, hal ini diperjelas oleh beberapa alasan diantaranya, (1) sikap duduk siswa di kelas tidak tegak seperti pada umumnya, tetapi posisi duduk seperti saat bermain *handphone*, (2) siswa membawa *handphone* ke sekolah,

bahkan ada yang bermain media sosialnya saat jam belajar, (3) kurangnya interaksi sosial secara langsung bersama teman, (4) siswa lebih antusias bila diberikan soal latihan melalui *google form*, di mana siswa dapat mengerjakan tugasnya melalui *handphone*, (5) siswa lebih menyukai pelajaran di luar kelas ataupun pelajaran-pelajaran yang memperbolehkan mereka menggunakan *handphone*, seperti saat praktik di laboratorium mereka diizinkan untuk membuat video dengan alat bantu *handphone* itu sendiri. berdasarkan wawancara ini dapat dilihat bahwa ciri-ciri fenomena FoMo terdapat pada remaja awal, khususnya siswa-siswi SMP Negeri 1 Singaraja.

Fenomena FoMO diantaskan di kalangan siswa remaja dengan memberikan pemahaman akan dampak negatif dari penggunaan media sosial berlebih. Siswa yang memiliki konsep diri yang baik terhadap dirinya, diharapkan tidak mengalami FoMO. Konsep diri memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia, karena berperan sebagai alat evaluasi diri. Konsep diri sebagai pandangan positif individu mengenai dirinya, di mana individu menjadi positif terhadap kemampuan diri dan pandangan mereka pada lingkungan. Konsep diri terbagi dari beberapa bagian yaitu konsep diri fisik, konsep diri sosial, dan konsep diri akademis. Konsep diri akademis merupakan persepsi yang digunakan untuk menggambarkan keyakinan seseorang tentang kemampuan mereka di bidang akademik sehingga mencapai keberhasilan akademisnya (Flowers, Raynor, & White dalam (Tlonaen & Blegur, 2017)

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi konsep diri akademis dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor

internal merupakan faktor yang ada pada diri individu yaitu unsur struktur kepribadian sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat dari luar diri individu meliputi: gaya pengasuhan orang tua, kondisi lingkungan dan teknologi. Konsep diri akademis siswa berhubungan terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa di sekolah, di mana prestasi akademik yang baik dapat menumbuhkan konsep diri akademis yang positif dalam diri siswa begitupun sebaliknya.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai terhadap kemajuan siswa dalam berbagai hal yang dipelajari di sekolah yang memuat pengetahuan, sikap, atau keterampilan yang dicapai setelah proses belajar mengajar (Rosyid, Mustajab, & Abdullah, 2019). Prestasi belajar berupa pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajarannya, nilai tersebut dilihat dari sisi kognitif dalam penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar. Keadaan di lapangan prestasi belajar di Indonesia menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, hal tersebut berdasarkan hasil survei *Program for International Student (PISA)* tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 74 dari 79 negara dengan poin 371. Poin tersebut masih di bawah rata-rata internasional yaitu 496. Prestasi belajar dipengaruhi oleh kegiatan belajar itu sendiri, hal ini sejalan dengan (Slameto, 2010) yang menyatakan ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dari dalam diri siswa (intern) yaitu: faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor dari luar (ekstern) yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Adanya permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara *fear of missing out (fomo)* media sosial dan konsep diri akademis IPA dengan prestasi belajar IPA siswa Sekolah Menengah Pertama

(SMP). Oleh sebab itu, dilakukan penelitian “Hubungan Antara *Fear Of Missing Out (FoMO)* Media Sosial dan Konsep Diri Akademis IPA Dengan Prestasi Belajar IPA Siswa SMP Negeri 1 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Fenomena *Fear Of Missing Out* (FOMO) yang banyak ditemukan pada pengguna aktif media sosial termasuk siswa remaja.
2. *Fear Of Missing Out* (FOMO) Media Sosial dalam penggunaan media sosial menyebabkan konsentrasi siswa berkurang pasca pandemic covid.
3. Siswa menghabiskan waktu lebih banyak di media sosial dari jam belajarnya.
4. Berkurangnya interaksi sosial terhadap teman-teman dan lingkungan.
5. *Gadget* dan media sosial menjadikan siswa lebih asik dengan dirinya sendiri, sehingga mengurangi interaksi sosial dilingkungan sekitarnya.
6. Konten-konten dewasa pada media sosial menyebabkan pendewasaan yang lebih cepat pada siswa remaja.
7. Adanya pertukaran budaya barat yang tidak terkendali.
8. *Fear Of Missing Out* (FOMO) Media Sosial menjadi salah satu penyebab gangguan Kesehatan mental, bila tidak mendapat penanganan akan berkaitan pada prestasi belajar.
9. Rendahnya Konsep diri akademis.
10. Rendahnya prestasi belajar IPA.

11. Konsep diri akademis rendah yang dimiliki siswa dikhawatirkan akan menurunkan prestasi belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Ruang lingkup masalah pada penelitian ini dibatasi pada fenomena FoMO di kalangan siswa remaja, rendahnya konsep diri akademis, dan rendahnya prestasi belajar IPA. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul Hubungan Antara *Fear Of Missing Out (FoMO)* Media Sosial dan Konsep Diri Akademis IPA dengan Prestasi Belajar IPA Siswa SMP Negeri 1 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, Adapun rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat hubungan antara *fear of missing out (fomo)* media sosial dan prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Singaraja?
2. Apakah terdapat hubungan antara konsep diri akademis IPA dan prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Singaraja?
3. Apakah secara bersama-sama terdapat hubungan antara *fear of missing out (fomo)* media sosial dan konsep diri akademis IPA dengan prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah diatas, tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hubungan antara *fear of missing out (fomo)* media sosial dan prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Singaraja.
2. Untuk mengetahui hubungan antara konsep diri akademis IPA dan prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Singaraja.
3. Untuk mengetahui secara bersama-sama hubungan antara *fear of missing out (fomo)* media sosial dan konsep diri akademis IPA dengan prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan terkhusus mengenai hubungan *Fear of Missing out (FoMO)* pada remaja awal usia 12-15 tahun dan Konsep diri akademis dalam upaya peningkatan prestasi belajar IPA siswa dengan meneliti faktor apa saja yang paling mempengaruhinya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang hendak dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan strategi meningkatkan prestasi belajar IPA di sekolah dengan meningkatkan kesadaran konsep diri akademis IPA siswa dan terhindar dari FOMO, sehingga prestasi belajar siswa mejadi lebih baik.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melihat perkembangan perilaku siswa dalam kehidupan sosialnya, guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu guru juga dapat melihat aspek-aspek pada gejala FOMO dan bagaimana siswa mengetahui konsep diri yang dimiliki, hal ini agar guru dapat mencegah perilaku negatif yang dapat menurunkan prestasi belajar IPA siswa.
3. Bagi ilmuwan dapat menggunakan data pada penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian lanjutan terkait *Fear of Missing out* media sosial dan konsep diri akademis.

1.7 Penjelasan istilah

Untuk menghindari multi tafsir terhadap istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. *Fear of Missing Out* (FoMO) adalah variabel bebas (X_1), di mana FoMO merupakan sindrom masa kini yang menyerang psikis siswa remaja dalam proses pembelajaran. variabel ini diukur menggunakan kuisisioner.
2. Media Sosial merupakan media komunikasi dan informasi bertukar foto dan video yang terhubung melalui jaringan internet.

3. Konsep Diri Akademis IPA adalah variabel bebas (X_2), di mana konsep diri akademis IPA mengukur persepsi tentang akademis IPA yang dimiliki siswa. Variabel ini diukur menggunakan kuisioner.
4. Prestasi belajar IPA adalah variabel terikat (Y), merupakan hasil belajar IPA yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Variabel ini diukur menggunakan nilai rapor tahun ajaran 2022 semester ganjil.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian ini berdasarkan hasil wawancara dan permasalahan yang ada di SMP Negeri 1 Singaraja bahwa adanya fenomena FoMO dan rendahnya konsep diri akademis IPA pasca pandemi *COVID-19*. Penelitian ini juga dapat dilaksanakan karena guru belum pernah melakukan survei secara menyeluruh tentang FoMO dan konsep diri akademis IPA siswa di sekolah. Penelitian ini hanya sebatas mencari hubungan antara FoMO dan konsep diri akademis IPA terhadap prestasi belajar siswa.

1.9 Rencana Publikasi

Hasil penelitian ini dipublikasi pada Jurnal Nasional yang telah terakreditasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yaitu Jurnal Ilmiah

Pendidikan Profesi Guru (JIPPG)

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/index>