

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Individu melakukan tindakan atas motivasi yang berasal dari dalam maupun dari luar diri agar meraih tujuan yang ingin dicapai dengan cara tertentu, termasuk peserta didik di sekolah pasti ingin memiliki nilai yang bagus. Supaya mendapatkan nilai yang bagus peserta didik harus ada motivasi atau dorongan untuk belajar, namun jika tidak ada motivasi maka kegiatan belajar akan berhenti, tidak ada yang belajar, prestasi dan nilai menurun. Menurut Herzberg dalam Prihartanta (2015) mengidentifikasi dua kategori motivasi meliputi berusaha mencapai kepuasan dan menghindari ketidakpuasan, dua elemen tersebut meliputi faktor motivator dan faktor higienis atau yang bisa disebut dengan faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

Motivasi belajar yaitu kebutuhan dalam diri seseorang saat melakukan berbagai aktivitas belajar meliputi keinginan, kebutuhan, ambisi, dan mendorong siswa untuk terlibat dan berhasil dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut berdampak pada sumber motivasi belajar internal dan eksternal peserta didik, agar peserta didik mau berpartisipasi pada aktivitas atau kegiatan akademik, memberikan dukungan pada saat saat sulit, serta menetapkan berapa lama mereka harus belajar (Bomia dalam Adiputra & Mujianti, 2017 ; Monika & Adman, 2017). Hal ini sesuai dengan temuan Feng, Fan, dan Yang (2013), yang mencatat bahwa prestasi belajar yang tinggi biasanya merupakan hasil dari kepercayaan diri dan keinginan belajar yang tinggi.

Setiap peserta didik di sekolah memiliki tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) meliputi: 1. keinginan peserta didik, 2. kecakapan peserta didik, 3. aspek-aspek peserta didik, 4. kondisi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Lingkungan peserta didik berdampak pada perasaan FoMO karena lingkungan peserta didik yang kurang baik dipengaruhi juga oleh keadaan/kondisi alam, keadaan/kondisi tempat tinggal, teman sebaya dan kehidupan sosial. Peserta didik yang mengalami FoMO ingin

selalu tampil *up to date* dan kekinian di media sosial yang dapat mempengaruhi kemampuannya dalam berkonsentrasi saat belajar, hal ini sesuai pada penelitian oleh Alt (2015) terhadap mahasiswa sebanyak 296 yang dimana akibat penggunaan media sosial selama kegiatan pembelajaran belajar mengajar di kelas bahwa FoMO berpotensi menurunkan konsentrasi di kelas.

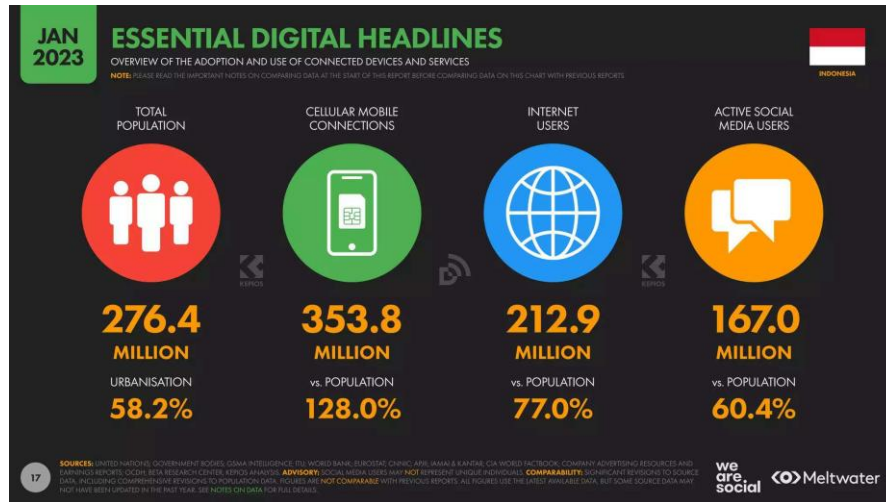
Peneliti mendapatkan fakta melalui observasi kepada beberapa peserta didik SMA Bunda Hati Kudus dengan memberikan beberapa pertanyaan dan mendapatkan hasil bahwa aplikasi yang sering digunakan seperti: *Whatsapp, Instagram, Tiktok, Youtube, Twitter*, aplikasi *streaming film, game online*, dan *spotify*. Durasi yang digunakan untuk menggunakan media sosial menghabiskan waktu rata rata 2- 5 jam disaat *weekday* dan disaat *weekend* atau hari libur bisa lebih dari 13 jam. Penggunaan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan media sosial mengakibatkan peserta didik berpengaruh menjadi suka menunda nunda mengerjakan tugas karena keasyikan menggunakan media sosial dan motivasi belajar menurun paling banyak dirasakan oleh peserta didik SMA Bunda Hati Kudus, beberapa peserta didik juga mengatakan mempengaruhi motivasi belajarnya semakin meningkat dan ada juga mengatakan tergantung konten yang mereka lihat ada yang membuat mereka menjadi semangat belajar, ada juga yang membuat mereka menjadi malas belajar yaitu menunda nunda mengerjakan tugas sekolah.

Fenomena tersebut dapat ditemui juga pada penelitian dari Steel dan Ferrari (2013) dan Balqis dan Andina (2022). hasilnya didapati bahwa 80% individu mengalami prokrastinasi ataupun menunda nunda disebabkan oleh pemahaman terhadap pengumpulan tugas yang memiliki tenggang waktu yang lama, tugas yang sulit, sifat malas, serta motivasi yang rendah. Selanjutnya fakta yang diketahui dari observasi yaitu sebagian dari responden merasakan perasaan ketinggalan meskipun terkadang dan sebagian lagi tidak merasakan ketinggalan disaat orang lain lebih mengetahui berbagai hal informasi dari pada dirinya sendiri. Serta berdasarkan wawancara dengan guru BK bahwa diketahui paling banyak merasakan FoMO yaitu pada kelas 11 dikarenakan peserta didik pada kelas 11 ketahuan mencuri curi waktu untuk membuka IG/WA/ bermain game online disaat

guru mengizinkan untuk menggunakan handphone untuk keperluan pembelajaran di kelas serta disaat PPI peneliti mendapati peserta didik disaat ada tugas untuk mengisi kuesioner malah memainkan *Ome TV* yang merupakan gejala atau ciri-ciri dari FoMO menurut Abel (dalam Aisafitri & Yusriyah, 2020) yaitu susah berhenti menggunakan handphone, dan merasa khawatir apabila tidak menggunakan *platform digital*. Tidak hanya itu, disaat PPL peneliti mendapati bahwa ada beberapa peserta didik yang mengikuti trend terbaru yaitu membeli *Magic Mixies Magic Cauldron* dengan seharga 1 juta karena ingin mengikuti trend serta beberapa peserta didik juga membeli skin *Hero Mobile Legend* atau *free fire* yang harganya 3 juta- 4 juta, padahal uang tersebut bisa saja digunakan untuk menabung atau keperluan sekolah disaat mendesak yang merupakan juga salah satu gejala atau ciri dari FoMO yang diungkapkan oleh Isave dan Chetwani (2023) yaitu menghabiskan uang untuk acara online atau kegiatan yang tidak disukai hanya untuk menghindari perasaan tersisihkan serta sesuai juga dengan salah satu dampak negatif dari FoMO menurut Wiyono (dalam Taswiyah 2022) yaitu sulit menabung.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi yang begitu cepat, semakin banyak orang di Indonesia yang menggunakan media sosial dan internet. Pesatnya perkembangan internet dan media sosial memberikan dampak yang luar biasa bagi semua orang di seluruh dunia, terutama para remaja. (Andiarna *et al.*, 2020; Syamsoedin *et al.*, 2015).

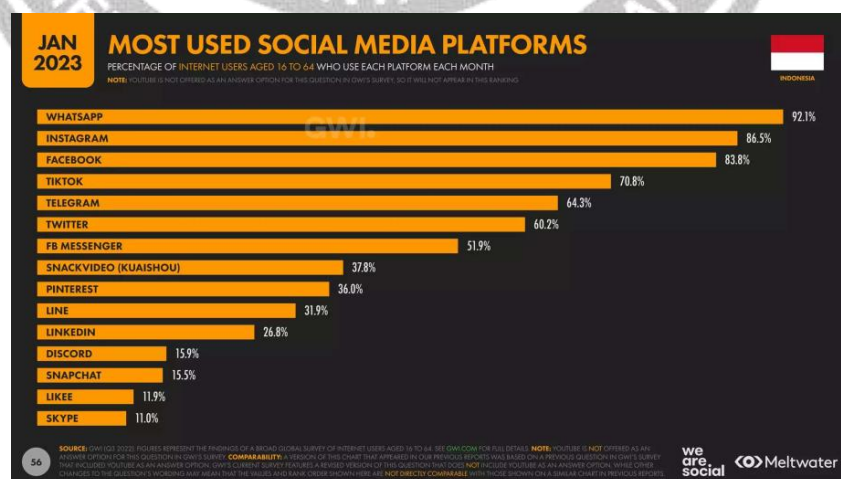
Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia tahun 2023



Sumber: *WE Are Social*

Menurut *We Are Social* oleh Kemp (2023); Riyanto (2023) pada gambar ke 1.1 menyatakan bahwa ada 276,4 juta orang yang tinggal di Indonesia, dimana 353,8 juta di antaranya menggunakan perangkat seluler yang terhubung, 212,9 juta menggunakan internet, dan 167,0 juta adalah pengguna media sosial aktif

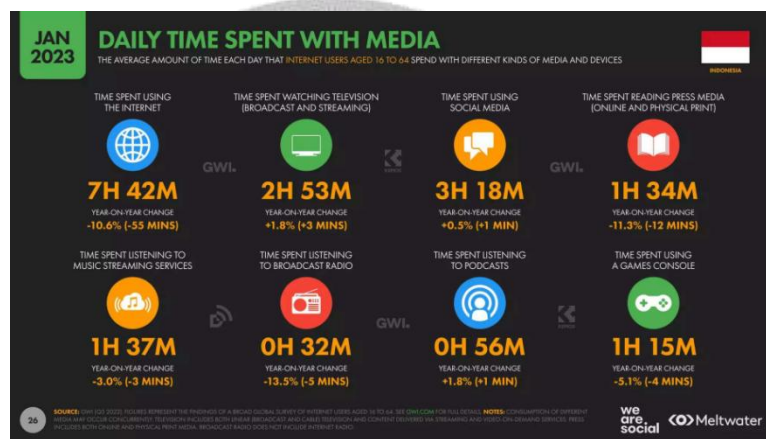
Gambar 1.2 Jumlah pengguna *platform* media sosial yang sering dipakai di Indonesia Tahun 2023



Sumber : *WE Are Social*

Gambar 1.2 dari *We Are Social* menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami peningkatan sebesar 12,6% dalam jumlah pengguna media sosial. *Whatsapp* menduduki posisi teratas di media sosial di kalangan masyarakat Indonesia, dengan tingkat penggunaan sebesar 88,7%. Facebook dan Instagram berada di urutan berikutnya, masing-masing dengan proporsi 83,8% dan 86,5%, naik dari 81,3% dan 84,8% di tahun sebelumnya. Pengguna Tik Tok mencapai 70,8%, naik pesat dari 63,1% di tahun sebelumnya.

Gambar 1.3 Durasi Orang Indonesia Mengakses Media Sosial Tahun 2023



Sumber: *We Are Social*

Durasi waktu masyarakat Indonesia mengakses media sosial di tahun 2023 menghabiskan rata-rata untuk online yaitu selama 7 jam, 42 turun 1 jam 6 menit dibandingkan pada tahun lalu. Kegiatan menonton televisi dilakukan selama 2 jam, 50 menit naik sekitar 1.8% atau sebanyak 3 menit dibandingkan pada tahun lalu, menggunakan sosial media selama 3 jam, 18 menit naik 1 menit dibandingkan tahun lalu, mendengarkan musik selama 1 jam 37 menit turun 2 menit dibandingkan tahun lalu, bermain game selama 1 jam, 15 menit turun 4 menit dibandingkan tahun lalu.

Menurut hasil penelitian Rajeh *et al.*, (2020) menunjukkan bahwa alasan utama orang menggunakan media sosial adalah untuk kesenangan, diikuti oleh pendidikan, mencari informasi umum, bertukar ide, dan terlibat dalam diskusi komunitas. Bertentangan dengan temuan studi tentang remaja oleh Felita *et al.*,

(2016) dengan 108 peserta survei mempunyai profil media sosial yang merasakan manfaat peningkatan wawasan sebesar 69,4%, peningkatan teman baru sebesar 57,4%, peningkatan informasi sebesar 90,7%, peningkatan rasa percaya diri sebesar 14,8%, dan peningkatan manfaat lainnya sebesar 3,7%. Seseorang dapat menggunakan media social sebesar 10,2% tidak lebih dari satu jam, 13% selama satu jam, 24,1% selama dua jam, 9,3% selama tiga jam, serta 43,5% lebih dari tiga jam. Aplikasi Instagram adalah aplikasi yang paling banyak digunakan remaja, dengan tingkat penggunaan 88%, diikuti oleh Path (87%), Snapchat (58,3%), Twitter (51,9%), Ask.fm (19,4%), dan blog (13%). Remaja menggunakan media sosial untuk berbagai alasan mengikuti trend sebanyak 34,3% , menambah informasi sebanyak 86,1% , menambah koneksi sebanyak 60,2%, mengisi waktu sebanyak 63%, 76,9% komunikasi, 24,1% bisnis/berwirausaha, berbagi momen/pengalaman sebesar 45,4% , serta bermain game sebesar 17,6%. Remaja sebesar 27,8% menginginkan untuk terlihat di media sosial terlibat dalam organisasi atau acara, berpartisipasi dalam kegiatan sosial sebesar 16,7% , modis sebesar 13,9%, suka berolahraga sebesar 11,1% , menunjukkan bakat sebesar 28,7%, 26,9% bijaksana, 22% terkenal, 47,2% up to date, 54,6% memiliki teman yang banyak, *cool* sebesar 15,7%, *good looking* sebesar 25% , mempunyai barang bermerek sebesar 5,6%, pintar sebesar 29,6%, dan 6,5% butuh perhatian yang merupakan mayoritas karakteristik dari FoMO, sebesar 56,5% Responden merasa bahwa media sosial telah membantu dalam pengembangan rasa positif tentang diri mereka, sisanya sebesar 43,5% peserta menyatakan bahwa media sosial tidak membantu mereka dalam menciptakan persepsi yang baik tentang diri mereka sendiri.

Peserta didik dapat merasakan dampak ataupun pengaruh positif dan negatif dari media sosial. Pengaruh positif dari perkembangan media sosial adalah membangun relasi, menambah teman, mempermudah komunikasi, mencari dan mengakses informasi dengan cepat, dan lain-lain. Sedangkan pengaruh negatif seperti kecanduan, kemalasan karena terlalu asik, stres pada peserta didik, munculnya perilaku berisiko, dan dorongan bagipeserta didik untuk membentuk ekspektasi dan realita yang tidak sesuai dengan kenyataan namun berdasarkan

pengalaman yang didapat dari aktivitas menggunakan media sosial juga dapat terjadi dan juga menurunkan konsentrasi disaat proses pembelajaran di kelas.

Terdapat beberapa kasus FoMO yang disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan untuk mengakses media sosial seperti penelitian yang dilakukan Przybylski et al., (2013) kepada remaja dengan jumlah responden 1013 bahwa remaja yang memiliki FoMO lebih cenderung menggunakan facebook selama kuliah di universitas dan mempunyai perasaan ambivalen yaitu perasaan campur aduk dan mereka yang sangat takut ketinggalan lebih cenderung tergoda untuk menulis dan memeriksa pesan teks dan email saat mengendarai motor ataupun mobil. Selaras juga dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Milyavskaya et al., (2018) mengenai FoMO kepada remaja dengan responden 159 Hasilnya menunjukkan bahwa FoMO lazim terjadi pada remaja terutama di akhir pekan yaitu pada hari sabtu dan minggu. FoMO lebih sering dirasakan oleh seseorang disaat sedang melakukan aktivitas ataupun kegiatan belajar maupun bekerja namun, tanpa dipungkiri seseorang juga merasakan FoMO juga disaat kegiatan social.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan juga berdasarkan hasil temuan penelitian sebelumnya yang relevan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “HUBUNGAN *FEAR OF MISSING OUT* (FoMO) DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA PESERTA DIDIK SMA BUNDA HATI KUDUS ”.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, berikut ini adalah permasalahan yang digunakan sebagai bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya peserta didik yang menggunakan media sosial lebih banyak daripada yang terlibat dalam interaksi tatap muka dan bersosialisasi.
2. *Fear Of Missing Out* (FoMO) menggunakan media sosial mengakibatkan menurunnya konsentrasi peserta didik

3. Gejala *Fear Of Missing Out* (FoMO) ditemui paling banyak di para pengguna aktif media sosial terutama remaja yang masih berstatus pelajar

1.3 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran Motivasi belajar pada peserta didik SMA Bunda Hati Kudus?
2. Bagaimana gambaran FoMO pada peserta didik SMA Bunda Hati Kudus?
3. Apakah ada hubungan perasaan takut ketinggalan moment dan informasi (FoMO) dengan motivasi belajar pada peserta didik SMA Bunda Hati Kudus?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan temuan dari identifikasi masalah pada penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mempersempit ruang lingkup penelitian agar dapat lebih memusatkan perhatian pada isu-isu yang perlu diselesaikan. Topik utama dari penelitian ini adalah Hubungan Perasaan Takut Ketinggalan Momen dan Informasi (FoMO) dengan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik SMA

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai tujuan yaitu untuk:

1. Mengetahui bagaimana kondisi Motivasi belajar pada peserta didik SMA Bunda Hati Kudus
2. Mengetahui bagaimana gambaran FoMO pada peserta didik SMA Bunda Hati Kudus
3. Mengetahui adakah hubungan perasaan takut ketinggalan momen dan informasi (FoMO) dengan motivasi belajar pada peserta didik SMA Bunda Hati Kudus

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini untuk memberikan wawasan dalam bidang bimbingan dan konseling mengenai hubungan perilaku takut ketinggalan moment dan informasi (FoMO) dengan motivasi belajar pada peserta didik

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini sebagai bahan rujukan dan literatur bagi penelitian selanjutnya
2. Bagi peserta didik, memberikan pemahaman dan gambaran tentang hubungan FoMO terhadap motivasi belajar agar pelajar mengurangi kemungkinan terjadinya FoMO yang dapat menurunkan motivasi belajar.

