

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal terpenting yang harus diperoleh setiap orang. Pendidikan didapatkan tidak hanya dari bangku sekolah formal dan nonformal saja pendidikan bisa didapatkan kapanpun dan dimanapun. Semua faktor dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran dan pengetahuan. Upaya mempersiapkan dan menghadapi perubahan zaman generasi millennial dapat di arahkan melalui pendidikan (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin agar dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Pada awal abad ke-21, kemajuan teknologi komunikasi dan internet telah mengubah secara fundamental cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Perkembangan teknologi ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Penggunaan teknologi ini dapat dilakukan diseluruh perangkat lunak untuk mendapatkan akses mengenai berbagai informasi. Hal tersebut memperlihatkan kemajuan teknologi dan komunikasi telah menjadi kesatuan dalam hidup suatu individu yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan juga mengalami transformasi dengan adanya teknologi komunikasi dan internet. Pembelajaran jarak jauh, *e-learning*, dan sumber belajar online semakin umum digunakan. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peran dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran sudah jamak terdengar pada masa kini. Pada tahun 2020 dunia pendidikan memanfaatkan penggunaan internet menjadi sarana belajar mengajar yang dapat dilakukan secara daring, bertujuan untuk memutus rantai penyebaran covid-19.

Pelaksanaan pembelajaran konvensional atau tatap muka pada saat terjadinya penyebaran covid-19 telah dilarang oleh pemerintah, kemudian pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah melakukan penyebaran Surat Edaran Kemendikbud Dikti No.4 (2020) yang meresmikan bahwa telah melarang pelaksanaan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan menggantikannya dengan pembelajaran daring. Larangan

tersebut ditetapkan dari tingkat sekolah dasar hingga universitas. Pembelajaran daring ini tadinya memiliki tujuan untuk memutuskan rantai penyebaran covid, namun seiring dengan perkembangan industri 4.0, dimana pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dalam proses pembelajaran baik *online* maupun *offline*. Perkembangan teknologi telah menyebabkan perubahan yang pesat dalam aspek kehidupan manusia. Perkembangan saat ini telah membantu masyarakat dalam menemukan dan mendapatkan informasi dengan lebih mudah. Hal tersebut menuntut masyarakat untuk beradaptasi dalam segala hal agar tidak tertinggal.

Namun, kolaborasi ini juga memerlukan perhatian terhadap masalah seperti privasi, keamanan, dan dampak negatif media sosial. Dalam proses kegiatan pembelajaran daring siswa menggunakan internet untuk tetap terhubung dengan dosen atau temannya, melalui media alat bantu aplikasi tatap muka virtual ZOOM atau Google meet. Untuk mendukung efektivitas komunikasi, aplikasi sosial media pun turut digunakan. Maka siswa tetap mendapatkan informasi terkait mata pelajaran dari dosen atau temannya.

Seperti data yang ditunjukkan oleh Badan Pusat Statistika tahun 2021, menurut kelompok umur hampir 50% pengguna internet merupakan penduduk dengan usia 25-49 tahun, sementara sebesar 15,26% pengguna internet yang berusia 19-24 tahun. Hal ini menunjukkan bawa pengguna internet didominasi oleh kalangan usia produktif. Berdasarkan tujuan mengakses internet, dapat kita lihat bahwa penggunaan media sosial dan penerimaan informasi atau berita mendominasi dengan persentase yang sesuai adalah sekitar 88,99% dan 66,13%. Tujuan untuk mengakses hiburan sebanyak 63,08%, dan untuk proses pembelajaran 33,04%.

Selain digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar, para siswa pun menggunakan sosial media untuk mengakses kebutuhan akan hiburan maupun koneksi dengan teman-temannya. Platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, dan banyak lagi telah memungkinkan orang untuk terhubung dengan mudah, berbagi momen, dan mendapatkan informasi secara real-time. Kebutuhan akan eksistensi diri terhadap sosial media dilakukan para siswa untuk membagikan aktivitas keseharian mereka hingga pencapaian yang telah didapatkan.

Hal tersebut memperlihatkan penggunaan sosial media menjadi jalan keluar bagi para siswa untuk menjadi sarana eksistensi diri.

Data statistik penggunaan sosial media yang dirilis oleh *We Are Social* pada 2022 melaporkan bahwa sebagian besar pengguna sosial media diseluruh dunia terus terhubung dan tumbuh lebih cepat daripada sebelum pandemic. Jumlah pengguna internet meningkat dari 4,95 miliar pada awal tahun 2022 hingga kini mencapai 62,5% dari populasi dunia sebesar 7.91 Miliar pada 2022, mewakili peningkatan jumlah pengguna dari 4,95 miliar. Menurut data, bahwa jumlah pengguna internet meningkat sebesar 192 juta dalam setahun terakhir sejak terjadinya pandemic covid-19. Sedangkan data pengguna sosial media sebesar 4,62 miliar di seluruh dunia pada tahun 2022. Pertumbuhan pengguna sosial media yang terus meningkat ini biasanya terjadi 10,1% selama 12 bulan terakhir namun tingkat pertumbuhan antara tahun 2021 dan 2022 mencapai tingkat diatas pertumbuhan tersebut, yang artinya selama masa pandemic menunjukkan bahwa terdapat 424 juta pengguna sosial media tumbuh selama setahun terakhir. Dengan perkiraan pengguna internet di Indonesia selama 3 jam 27 menit setiap harinya (Rizaty, 2022).

Namun demikian tidak semua sosial media memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran, dengan adanya media sosial, orang menjadi terpapar dengan kehidupan orang lain lebih sering dan lebih intens. *Posting-an* tentang acara, liburan, prestasi, dan momen menyenangkan lainnya dari teman, keluarga, atau selebriti dapat dengan mudah dilihat oleh banyak orang. Ini menciptakan kesan bahwa kehidupan orang lain lebih menarik dan menyenangkan. Media sosial memungkinkan orang untuk membandingkan diri mereka dengan orang lain secara langsung. Ketika melihat unggahan orang lain yang menghadiri acara atau pengalaman menarik, seseorang dapat merasa kurang berarti atau merasa ketinggalan. Peningkatan penggunaan media sosial dan eksposur yang terus menerus terhadap kehidupan orang lain dapat mempengaruhi kesejahteraan mental seseorang. Menurut Milyavskaya et al., (2018) kondisi tersebut dapat memicu tumbuhnya perasaan *fear of missing out* atau perasaan ketakutan akan kehilangan momen.

Definisi *fear of Missing Out* memiliki pengertian takut kehilangan informasi yang berkaitan dengan suatu kegiatan atau situasi orang yang melakukannya. Menurut Przybylski, Murayama, Dehaan, & Gladwell, (2013) *Fear of Missing Out* adalah fenomena dimana orang merasakan kecemasan ketika mereka tidak terlibat secara aktif dalam aktifitas orang lain, memperoleh momen atau pengalaman berharga, namun individu tersebut tidak terlibat langsung. Oleh karena itu, mereka selalu ingin terhubung dengan apa yang dilakukan orang lain di media sosial. *Fear of missing out* membuat setiap individu merasa perlu untuk berpartisipasi langsung dalam percakapan online, tanpa terkecuali dengan membina hubungan dengan orang lain (Sianipar & Kaloeti, 2019a).

Fear of missing out dipengaruhi oleh enam faktor pendorong, menurut JWT intelligence (2012) (dalam Sianipar & Kaloeti, (2019) faktor pendorong tersebut ialah: usia, social one-upmanship, topik yang diangkat melalui hashtag kemudian dibahas oleh suatu kelompok, kondisi deprivasi relatif, dan banyaknya rangsangan untuk mengetahui informasi. Kebutuhan akan eksistensi diri ini memiliki kaitan dengan *fear of missing out* yang menyatakan diri untuk melakukan sesuatu karena orang lain melakukan hal yang ditunjukkan kepada dirinya seperti membeli barang terhebat berikutnya berdasarkan pendapat atau pengaruh dari orang lain. *Fear of missing out* tampaknya sangat terpengaruh oleh sosial media, seperti platform Facebook, Twitter, Instagram dan LinkedIn yang digunakan sebagai ajang berpromosi untuk mendapatkan perhatian apa yang tidak dimiliki orang lain untuk menentukan status sosial seseorang. Adapun dampak dari individu kecenderungan *fear of missing out* adalah terjadi rendahnya tingkat kebutuhan akan kepuasan hidup, perubahan emosi yang cepat, dan mengalami gangguan ketika melakukan proses pembelajaran.

Menurut laporan penelitian yang dilakukan oleh JWT *Intelligence* mewawancarai para ahli dan influencer di bidang teknologi dan akademik, melakukan survei kepada 1.024 orang dewasa berusia dari 18 tahun hingga usia dewasa dan 87 remaja berusia 13-17 tahun pada Maret 2011. Menunjukkan bahwa generasi millennial adalah generasi paling terpengaruh oleh *fear of missing out* sebanyak 72% orang dewasa muda yang berusia 18-33 tahun mengatakan mereka

sering mengalami perasaan kehilangan berlebih ketika melihat generasi lain melakukan sesuatu, membeli sesuatu, mencari tahu sesuatu yang bukan dilakukan oleh dirinya sendiri (Pollard, 2011).

Kondisi *fear of missing out* yang mereka rasakan menyebabkan adanya keterlibatan yang tinggi dengan sosial media. Adanya penggunaan sosial media terhadap prestasi belajar mahasiswa dapat memberikan berbagai efek negative maupun positive hal tersebut dapat bergantung kepada pengaruh dari lingkungan maupun pergaulan mahasiswa itu sendiri.

Purwanto menjelaskan hal-hal berikut dalam bukunya *Evaluasi Prestasi belajar* ia mendefinisikan: Prestasi belajar dijelaskan dengan memahami dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar". Definisi hasil (*product*) mengacu pada hasil yang terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan perubahan fungsional dalam input-input masukan (Purwanto, n.d.). Ranah kognitif, menurut Sudijono, (2011) dalam bukunya *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, menyatakan bahwa: ranah kognitif adalah ranah yang beroperasi di dalam bidang mental (otak) dan terhubung dengan proses mental seperti bagaimana kesan memori dicatat dan disimpan di otak, seperti berpikir, mengingat, dan memahami sesuatu. Prestasi belajar kognitif ini menunjukkan tingkat pemahaman yang telah dicapai siswa dalam memahami ilmu pengetahuan. Dinyatakan bahwa ranah kognitif sebagai ranah yang memiliki peran yang paling signifikan dan utama dalam proses pembelajaran. Menurut taksonomi Bloom, ada enam yang memisahkan karakteristik kognitif, yang dikelompokkan dalam struktur piramidal. Sistem kategorisasi Bloom adalah sebagai berikut: Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penilaian, dan mencipta.

Tumbuhnya kondisi FoMO pada suatu individu dapat menyebabkan stres, kecemasan, kurang tidur, dan perasaan kurang puas dengan kehidupan sendiri. Dengan semakin meluasnya penggunaan media sosial dan teknologi informasi, FoMO telah menjadi fenomena yang signifikan dalam masyarakat modern. Pengenalan akan adanya FoMO dan pentingnya untuk mengelolanya dengan bijaksana menjadi aspek penting dalam menjaga keseimbangan pada kinerja akademis dan kesuksesan belajar.

Berdasarkan hasil data awal pada mahasiswa khususnya mahasiswa pendidikan masyarakat 2019 Universitas Siliwangi menyatakan sebanyak 57.1% menggunakan sosial media selama 3 hingga 4 jam per hari menunjukkan bahwa subjek merasakan kondisi FoMO namun kondisi tersebut belum mencapai tahap yang mengganggu kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, pengaruh *fear of missing out* terhadap prestasi belajar belum diteliti. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti variabel-variabel tersebut. Sehingga dapat dirumuskan masalah apakah terdapat pengaruh *fear of missing out* terhadap prestasi belajar (Studi pada mahasiswa pendidikan masyarakat 2019 Universitas Siliwangi Kota Tasikmalaya).

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Adanya perasaan kecenderungan ketidakpuasan akan pemenuhan kebutuhan dan kepuasan hidup.
2. Munculnya perasaan kecemasan dari ketertinggalan tersebut membuat diri kita merasa tidak percaya diri terhadap diri sendiri dan cenderung membandingkan dengan orang lain.
3. Kecanduan internet yang berdampak buruk terhadap pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan di ajukan pada penelitian ini adalah: "Apakah terdapat Pengaruh antara *Fear of Missing Out* terhadap Prestasi belajar Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Pendidikan Masyarakat 2019 Universitas Siliwangi Kota Tasikmalaya)."

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis "Pengaruh dari *Fear of Missing Out* terhadap Prestasi belajar Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Masyarakat 2019 Universitas Siliwangi Kota Tasikmalaya)."

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh *fear of missing out* terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Masyarakat Tahun 2019 Universitas Siliwangi Kota Tasikmalaya. Serta dapat digunakan sebagai pembanding dalam pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

1.5.2 Kegunaan secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak:

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman dan pemahaman untuk mencapai pemecahan yang ada pada perumusan masalah serta sebagai bahan pengembangan dalam penelitian selanjutnya.

b. Bagi Lembaga

Hasil dari penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan sebuah pemahaman dan juga wawasan mengenai *Fear of Missing Out* dan prestasi belajar (Studi pada mahasiswa Pendidikan Masyarakat 2019 Universitas Siliwangi Kota Tasikmalaya).

c. Bagi Mahasiswa

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan informasi bagi mahasiswa untuk lebih berhati-hati dan menghindari rasa khawatir, cemas dan takut yang berlebih kepada orang lain.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Fear of Missing Out

Fear of Missing Out merupakan suatu kondisi yang menggambarkan dimana seseorang merasa cemas dan takut untuk melewatkan momen atau kehidupan yang dimiliki individu lain, dibagikan melalui aktivitas di sosial media sementara individu tersebut tidak ikut mengikuti pengalaman yang sama. Hal ini

dapat menyebabkan perasaan tidak puas, cemas, atau takut bahwa hidup mereka kurang seru dibandingkan dengan orang lain.

1.6.2 Prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan pengukuran evaluasi terhadap kinerja yang telah dilakukan oleh siswa. Menurut Taksonomi Bloom evaluasi belajar dikelompokkan menjadi 3 ranah, Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Ranah Kognitif merupakan ranah terpenting dalam proses pembelajaran karena sebelum bisa mengimplementasikan suatu teori siswa perlu untuk memahami teori tersebut, pemahaman pengetahuan, pencipta, analisis, mengaplikasikan dan evaluasi merupakan aspek-aspek yang terdapat dalam ranah kognitif.