

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN MELALUI
APLIKASI BERBASIS ANDROID TENTANG DAMPAK
NEGATIF *FEAR OF MISSING OUT* (FoMO) AKIBAT
PENGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA PESERTA DIDIK
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

MAYA APRILITA
NPM : 1911080125

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN MELALUI
APLIKASI BERBASIS ANDROID TENTANG DAMPAK
NEGATIF *FEAR OF MISSING OUT* (FoMO) AKIBAT
PENGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA PESERTA DIDIK
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : DR. Laila Maharani., M.Pd
Pembimbing II : Hardiyansyah Masya., M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Pendidikan dan teknologi di era globalisasi saat ini memiliki kaitan yang sangat erat satu sama lain. Kemajuan teknologi yang saat ini tumbuh semakin pesat membantu berbagai aktivitas salah satunya adalah pendidikan dalam penyelenggaraannya sudah menggunakan teknologi sebagai sumber informasi seperti, melalui internet dengan media berbasis android dengan mudah. Oleh karena itu melalui pemanfaatan teknologi pendidikan harus mengambil peran penting dalam menyampaikan pengetahuan. Dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi berbasis android menggunakan aplikasi *iSpring* dan *Website 2 APK Builder* serta menguji kelayakan oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media kemudian melihat respon pendidik dan peserta didik terhadap media aplikasi yang sudah dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan kemudian disederhanakan menjadi tujuh tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan desain, pengembangan desain, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba terbatas, uji coba produk secara luas, dan revisi hasil uji coba secara luas. Produk media aplikasi berbasis android ini mencakup materi tentang dampak negative *fear Of Missing Out* (FoMO) yang dimuat dalam bentuk media aplikasi, yang dimanfaatkan untuk memberikan layanan informasi kepada peserta didik. Uji kelayakan media aplikasi berbasis android menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta angket respon pendidik dan peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu 10 peserta didik pada uji coba skala terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba skala luas. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif yang memaparkan hasil pengembangan produk media aplikasi berbasis android.

Hasil penelitian menunjukkan. Bahwa respon dari peserta didik tentang media bimbingan melalui aplikasi berbasis android tentang dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan

media sosial sudah mendapatkan kriteria “ sangat menarik “ dengan persentase 85% yang diarikan dari tampilan aplikasi, isi materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Selanjutnya respon pendidik pendidik terhadap media aplikasi berbasis android tentang dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) diperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria “ Sangat Layak” Dengan demikian media aplikasi berbasis android layak digunakan dan disebar luaskan.

Kata kunci : *iSpring* dan *Website 2 APK Builder*, Media Aplikasi, *Fear Of Missing Out*



ABSTRACT

Education and technology in the current era of globalization have a very close relationship with each other. Advances in technology, which are currently growing rapidly, are helping various activities, one of which is education, in its implementation it already uses technology as a source of information, such as via the internet with Android-based media easily. Therefore through the use of educational technology must take an important role in imparting knowledge. In this development research, the aim is to develop an Android-based media application using the iSpring application and Website 2 APK Builder and to test the feasibility of material experts, language experts and media experts and then look at the response of educators and students to the application media that has been developed.

This type of research is Research and Development (R&D) which refers to the Borg and Gall development model which consists of ten stages which are then simplified into seven stages namely preliminary studies, design planning, design development, limited trials, revisions of limited trial results, extensive product trials, and broad revision of trial results. This Android-based application media product includes material about the negative impact of Fear Of Missing Out (FoMO) which is contained in the form of application media, which is used to provide information services to students. The feasibility test of android-based application media uses a validation questionnaire for material experts, linguists and media experts, as well as a response questionnaire for educators and students. The sample of this research is 10 students in the limited scale trial and 30 students in the large scale trial. The data analysis technique uses a descriptive technique which describes the results of the development of Android-based application media products.

The results of the research show that the results of the research show. Whereas the responses from students about media guidance through android-based applications regarding the negative impact of

Fear Of Missing Out (FoMO) due to the use of social media have received the "very interesting" criteria with a percentage of 85% drawn from the appearance of the application, the content of the material can increase students' knowledge . Furthermore, the response of educators to android-based application media regarding the negative impact of Fear Of Missing Out (FoMO) obtained a percentage of 88% with the criteria of "Very Eligible". Thus, android-based application media is feasible to use and disseminate.

Keywords: *iSpring and Website 2 APK Builder, Application Media, Fear Of Missing Out*



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maya Aprilita
NPM : 1911080125
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Bimbingan Melalui Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif *Fear Of Missing Out (FoMO)* Akibat Penggunaan Media Sosial”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juni 2023
Penulis



Maya Aprilita
NPM. 1911080125



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
KULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : J. Let. Kol. H. Endro Suraimin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Bimbingan Melalui Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) Akibat Penggunaan Media Sosial Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandar Lampung
Nama : Maya Aprilita
NPM : 1911080125
Jurusan : Bimbingan Konseling Dan Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Laila Maharani, M.Pd

NIP. 1967011519930320003

Pembimbing II

Hardiyansyah Masya, M.Pd

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Ali Murtafho, M.S.I

NIP. 197907012009011014



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 783260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Bimbingan Melalui Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) Akibat Penggunaan Media Sosial Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandar Lampung”**. Disusun oleh Maya Aprilita, NPM: 1911080125, Program Studi: **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**. Telah di ujikan dalam sidang munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada hari/tanggal: Jum’at, 07 Juli 2023.

Tim Penguji

Ketua

:Dr. Ali Murtadho, M.S.I

Sekretaris

:Eka Putri Rahmadhani, M.GZ

Penguji Utama

:Dra. Uswatun Khasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping I

:Dr. Laila Maharani, M.Pd

Penguji Pendamping II

:Hardiyansyah Masya, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Niva Diana, M.Pd

NIP. 19640528 198803 2 002

MOTTO

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصَّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

“ Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya
 , yaitu nikmat sehat dan waktu luang.”
(HR. Bukhari, Tirmidzi dan Ibnu Majah)¹.



¹ Rohasib Maulana, ‘Historiografi Kodifikasi Hadis’, *Al-Thiqah: Jurnal Ilmu Keislaman*, 6.1 (2023), 1–17.

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, dengan ini saya persembahkan Skripsi ini kepada orang-orang yang sangat penting dalam perjalanan hidup saya, terutama bagi :

1. Kedua orang tua ku tersayang, ayahanda Sudaryanto dan ibunda Eti Suprapti terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan, kerja keras, dan dukungan yang selalu diberikan. Serta selalu mendoakan setiap langkah ku dalam menyelesaikan studi ini.
2. Adik-adik ku tersayang Ridho Nugroho dan Annisa Saidah yang selalu memberikan semangat, dukungan serta memberikan doa sehingga aku dapat menyelesaikan studi ini
3. Almamater ku UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan.



RIWAYAT HIDUP



Pendidikan penulis bermula di TK Masjid Agung Kalianda dan selesai pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 3 Way Urang Kalianda dan selesai pada tahun 2013, dan kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MTS Negeri 1 Lampung Selatan, dan aktif pada organisasi PMR (palang Merah Remaja), ROHIS (Rohani dan Islam).

Pendidikan penulis bermula di TK Masjid Agung Kalianda dan selesai pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 3 Way Urang Kalianda dan selesai pada tahun 2013, dan kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MTS Negeri 1 Lampung Selatan, dan aktif pada organisasi PMR (palang Merah Remaja), ROHIS (Rohani dan Islam). Dan menyelesaikan pendidikan tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 02 Kalianda jurusan IPS dan aktif pada kegiatan OSIS (Organisasi Intra Sekolah) selesai pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan Tinggi Negeri di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2019 di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Selama berkuliah di UIN-RIL, penulis pernah melaksanakan kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kesugihan Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Peraktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 03 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas rahmat dan hidayah Nya, yang telah memberikan kepada kita kemudahan dalam menuntut ilmu pengetahuan kesehatan untuk menikmati sesi-sesi kehidupan, tak lupa limpahan karunia serta petunjuk sehingga Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) Akibat Penggunaan Media Sosial Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama” Shalawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan semoga kita semua kelak akan mendapatkan syafaatnya diakhir kelak, aamiin.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (SI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Atas bantuan semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaian skripsi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya;
2. Dr. Ali Murtadho, M.S.I selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam dan Indah Fajriani.,M.Psi, Psikolog selaku Sekertaris Jurusan
3. Dr. Laila Maharani., M.Pd, selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini;
4. Hardiyansyah Masya, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujud skripsi ini seperti yang diharapkan;
5. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Raden Intan Lampung. Terima kasih atas Ilmu yang sangat bermanfaat yang telah diberikan;

6. Nasib Utomo., M.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut;
7. Sahabat-sahabatku, yang selalu menemani sepanjang perjuangan susah senang bersama Andarira Lan Seprani, Adella , Linda Anisa, Anitasya Chiaria, zulfa dan Asep Supriyadi;
8. Teman-teman seperjuanganku di jurusan bimbingan dan konseling pendidikan islam angkatan 2019 khususnya kelas C, semoga silaturahmi kita selalu terjaga.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, akan tetapi diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan yang berarti dalam bidang Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.



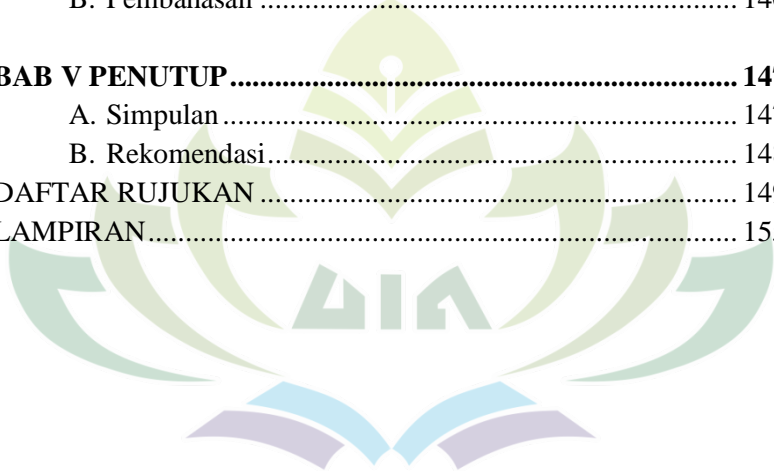
Bandar Lampung Juni 2023
Penulis

Maya Aprilita
1911080125

DAFTAR ISI

	Halaman
ABTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
PERSETUJUAN	vii
PENGESAHAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
RIWAYAT PENDIDIKAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Pengesahan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Pengembangan.....	13
F. Manfaat Pengembangan	14
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	14
H. Sistematis Penulisan.....	18
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Deskripsi Teoritik	21
1. Media Bimbingan	21
2. Penggunaan Media Sosial	27
3. Fear Of Missing Out (FoMO)	32
4. Aplikasi Smartphone Berbasis Android	41
5. Fungsi Aplikasi Android.....	42
6. Jenis-jenis Aplikasi pada Smartphone Android.....	43
7. Story Broad	44
B. Teori – teori Pengembangan Model	53

BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Tempat Dan Waktu Pengembangan	55
B. Prosedur Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D).....	55
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	57
D. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	58
E. Instrumen Penelitian	58
F. Uji Coba Produk	68
G. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Hasil Pengembangan Media Aplikasi	75
B. Pembahasan	140
BAB V PENUTUP.....	147
A. Simpulan	147
B. Rekomendasi.....	148
DAFTAR RUJUKAN	149
LAMPIRAN.....	155



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Wawancara Peserta Didik	8
Tabel 2.1 Story Brod	45
Tabel 3.1 Kriteria Pembelajaran Berdasarkan Kualitas	59
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	60
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	62
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa	63
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	64
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik	66
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik	67
Tabel 3.8 Skala Likert Angket Validasi	70
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan	71
Tabel 3.10 Kriteria Kemenarikan.....	72
Tabel 4.1 Desain Produk Aplikasi Berbasis Android APERFROM	79
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi I	87
Tabel 4.3 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Sesudah Revisi dan Setelah Revisi Ahli Materi I.....	92
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi II.....	94
Tabel 4.5 Perbaikan dan Perbandingan Sesudah Revisi dan Setelah Revisi Ahli Materi II	100
Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa I	103
Tabel 4.7 Perbaikan dan Perbandingan Sesudah Revisi dan Setelah Revisi Ahli Bahasa I	109
Tabel 4.8 Validasi Ahli Bahasa II	110
Tabel 4.9 Perbaikan dan Perbandingan Sesudah Revisi dan Setelah Revisi Ahli Bahasa II.....	116
Tabel 4.10 Validasi Ahli Media I	118
Tabel 4.11 Perbaikan Dan Perbandingan Sesudah Revisi dan Setelah Revisi Ahli Media I.....	123
Tabel 4.12 Validasi Ahli Media II	124

Tabel 4.13	Perbaikan dan Perbandingan Sesudah Revisi dan Setelah Revisi Ahli Media II	129
Tabel 4.14	Hasil Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas	131
Tabel 4.15	Hasil Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Secara Luas	132
Tabel 4.16	Hasil Respon Pendidik	135



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Tampilan Awal Aplikasi 45
Gambar 2.2	Tampilan Tabel Of Contents 45
Gambar 2.3	Tampilan Penjelasan Aplikasi 46
Gambar 2.4	Tampilan Menu Utama 46
Gambar 2.5	Tampilan Menu Media Sosial 47
Gambar 2.6	Tampilan Menu Gangguan Kecemasan..... 47
Gambar 2.7	Tampilan Pengertian Media Sosial 48
Gambar 2.8	Tampilan Jenis – jenis Media Sosial 48
Gambar 2.9	Tampilan Manfaat Media Sosial 49
Gambar 2.10	Tampilan Dampak Media Sosial 49
Gambar 2.11	Tampilan Pengertian Gangguan Kecemasan 50
Gambar 2.12	Tampilan Ciri-ciri Gangguan Kecemasan 50
Gambar 2.13	Tampilan Ciri-ciri Gangguan Kecemasan 51
Gambar 2.14	Tampilan Penyebab dari Gangguan Kecemasan 51
Gambar 2.15	Tampilan Dampak dari Gangguan Kecemasan . 52
Gambar 2.16	Tampilan Vidio 52
Gambar 2.17	Tampilan Saran 53
Gambar 4.1	Tampilan Awal Aplikasi 79
Gambar 4.2	Tampilan Penjelasan Tentang Aplikasi 79
Gambar 4.3	Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi 79
Gambar 4.4	Tampilan Doa Sebelum Belajar 79
Gambar 4.5	Tampilan Menu Utama 80
Gambar 4.6	Tampilan Vidio Animasi 80
Gambar 4.7	Tampilan Sapaan dan ajakan Untuk Belajar..... 80
Gambar 4.8	Tampilan Isi Materi Pengertian Tentang <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO)..... 80
Gambar 4.9	Tampilan Isi Materi Pengertian Tentang <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO)..... 81
Gambar 4.10	Tampilan Isi Materi Pengertian Tentang <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO)..... 81

Gambar 4.11	Tampilan Isi Materi Pengertian Tentang <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	81
Gambar 4.12	Tampilan Ajakan Untuk Mencari Tau Penyebab <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	81
Gambar 4.13	Tampilan Penyebab dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	82
Gambar 4.15	Tampilan Penyebab dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	82
Gambar 4.16	Tampilan Penyebab dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	82
Gambar 4.17	Tampilan Ajakan Untuk mencaritau Ciri – ciri dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	82
Gambar 4.18	Tampilan Ciri – ciri dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	83
Gambar 4.19	Tampilan Ciri – ciri dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	83
Gambar 4.20	Tampilan Ciri – ciri dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	83
Gambar 4.21	Tampilan Ciri – ciri dari <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	83
Gambar 4.22	Tampilan Ajakan Untuk Mencari Tau Dampak Negatif <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO)	84
Gambar 4.23	Tampilan Dampak <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO)	84
Gambar 4.24	Tampilan Dampak <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO)	84
Gambar 4.25	Tampilan Ajakan Mencegah <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	84
Gambar 4.26	Tampilan Materi Tentang Mencegah <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	85
Gambar 4.27	Tampilan Materi Tentang Mencegah <i>Fear Of Missing Out</i> (FoMO).....	85
Gambar 4.28	Tampilan Pesan Moral	85
Gambar 4.29	Tampilan Quiz	85

Gambar 4.30	Tampilan Pengisian Data Untuk Mengerjakan Quiz	86
Gambar 4.31	Tampilan Biografi Pengembang.....	86
Gambar 4.32	Tampilan Referensi	92
Gambar 4.33	Validasi Ahli Materi 1 Sebelum Revisi.....	92
Gambar 4.34	Validasi Ahli Materi 1 Sesudah Revisi	92
Gambar 4.35	Validasi Ahli Materi 1 Sebelum Revisi.....	92
Gambar 4.36	Validasi Ahli Materi 1 Sesudah Revisi	93
Gambar 4.37	Validasi Ahli Materi 1 Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.38	Validasi Ahli Materi 1 Sesudah Revisi	93
Gambar 4.39	Validasi Ahli Materi 1 Sebelum Revisi.....	100
Gambar 4.40	Validasi Ahli Materi 1 Sesudah Revisi	100
Gambar 4.41	Validasi Ahli Materi 2 Sebelum Revisi.....	101
Gambar 4.42	Validasi Ahli Materi 2 Sesudah Revisi	101
Gambar 4.43	Validasi Ahli Materi 2 Sebelum Revisi.....	101
Gambar 4.44	Validasi Ahli Materi 2 Sesudah Revisi	101
Gambar 4.45	Validasi Ahli Materi 2 Sebelum Revisi.....	101
Gambar 4.46	Validasi Ahli Materi 2 Sesudah Revisi	101
Gambar 4.47	Grafik Perbandingan Penilaian Ahli Materi	102
Gambar 4.48	Validasi Ahli Bahasa 1 Sebelum Revisi.....	109
Gambar 4.49	Validasi Ahli Bahasa 1 Sesudah Revisi.....	109
Gambar 4.50	Validasi Ahli Bahasa 1 Sebelum Revisi.....	110
Gambar 4.51	Validasi Ahli Bahasa 1 Sesudah Revisi.....	110
Gambar 4.52	Validasi Ahli Bahasa 2 Sebelum Revisi.....	116
Gambar 4.53	Validasi Ahli Bahasa 2 Sesudah Revisi.....	116
Gambar 4.54	Validasi Ahli Bahasa 2 Sebelum Revisi.....	116
Gambar 4.56	Validasi Ahli Bahasa 2 Sesudah Revisi.....	116
Gambar 4.57	Grafik Perbandingan Penilaian Ahli Bahasa	117
Gambar 4.58	Validasi Ahli Media 1 Sebelum Revisi	123
Gambar 4.59	Validasi Ahli Media 1 Sesudah Revisi.....	123
Gambar 4.60	Validasi Ahli Media 2 Sebelum Revisi	129
Gambar 4.61	Validasi Ahli Media 2 Sesudah Revisi.....	129
Gambar 4.62	Grafik Perbandingan Penilaian Ahli Media.....	130

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Instrumen Penelitian	155
Lampiran B Analisis Data Penelitian	188
Lampiran C Dokumentasi	196
Lampiran D Surat-Surat	204



BAB I

PENDAHULUAN

A. Pengesahan Judul

Judul Skripsi ini adalah “ **Pengembangan Media Bimbingan Melalui Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) Akibat Penggunaan Media Sosial pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama** ” untuk menghindari kesalahpahaman dengan usulan Skripsi, perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam Skripsi, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan Dalam pengertiannya memiliki arti persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan perbaikan kegiatan perkembangan yang dimulai dengan persiapan, dilanjutkan dengan evaluasi dan kemudian diakhiri/diselesaikan¹
2. Aplikasi Berbasis Android

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet². *Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti. *Android Standart Development Kit* (SDK) menyediakan alat dan *Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk memulai pengembangan aplikasi pada

¹Risa Nur Sa'adah, *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif* (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021).

²V B Hendrayudi, 'Untuk Berbagai Keperluan Pemrograman', *Jakarta: Media Komputindo*, 2009.

platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java, yaitu kode Java yang terkompilasi dengan data dan file resources yang dibutuhkan aplikasi dan digabungkan oleh app tools menjadi paket Android. File tersebut ditandai dengan ekstensi .apk. File inilah yang didistribusikan sebagai aplikasi dan diinstal pada perangkat mobile³

3. *Fear Of Missing Out* (FoMO)

Suatu fenomena yang dimana seorang remaja takut kehilangan informasi-informasi terbaru, selalu membandingkan dirinya dengan orang lain didalam media sosial, menjadikan media sosial sebagai panggung dan selalu merasa cemas, ketakutan ketika tidak disertakan dalam suatu momen yang ada didalam sosial media.

4. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dalam dirinya melalui proses pembelajaran pada jalur Pendidikan baik Pendidikan formal, informal pada jenjang Pendidikan dan jenis Pendidikan tertentu. Jadi peserta didik adalah orang yang sedang mencari ilmu untuk dapat membekali dirinya untuk masa depan yang lebih baik lagi Sekolah.⁴

Berdasarkan penjelasan judul diatas penelitian bermaksud mengembangkan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai layanan pemahaman pada peserta didik melalui aplikasi berbasis android, produk yang akan dihasilkan berupa aplikasi berbasis android yang akan dikembangkan yaitu aplikasi tentang dampak negatif *Fear Of Missing out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial.

³Mujono Sang Putra and Yeni Rahmawati, 'Pengembangan Aplikasi Psikologi Remaja Berbasis Android (API MADRID)', *Jurnal Pendidikan*, 9.1 (2021), 86–98.

⁴ Achmad Badaruddin, *Langkah Awal Sistem Konseling Pendidikan Nasional: Analisis Permendikbud No. 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah* (CV Abe Kreatifindo, 2015).

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju ini menuntut manusia untuk dapat menciptakan karya-karya yang inovatif dan memudahkan kinerja manusia terutama dalam hal komunikasi. Berkat teknologi baru seperti internet segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai dapat memenuhi kebutuhan dan juga menjadi suatu hiburan. Kehadiran internet lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat karena dengan adanya media sosial masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Kemajuan teknologi yang seiring berjalannya waktu semakin canggih.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini semakin cepat menyebar hampir kesemua bidang. Salah satunya bidang yang tak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan yang juga merasakan kemajuan teknologi di era moderen seperti saat ini, dengan menggunakan teknologi membuat suatu pekerjaan menjadi lebih efisien dan efektif. Terutama disemua kalangan baik remaja, orang dewasa tak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi. Pengembangan teknologi di berbagai bidang tentu adalah hal yang positif untuk memudahkan sebuah *system* agar lebih bermutu dan maju. Dan hal dampak negatifnya berpengaruh pada peserta didik, adanya teknologi menjadikan peserta didik menjadi malas belajar karena ketergantungan *gadget*, dan menyebabkan *Fear Of missing Out* (FoMO). Akan tetapi permasalahannya adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar untuk menunjang pendidikan yang ada. Melalui suatu pendidikan maka ilmu yang bermanfaat akan di peroleh dan orang yang memiliki ilmu tidak akan merugikan kehidupannya terdapat pada Al-qur'an Surah Al-Alaq 1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَقْرَأَ وَرَبُّكَ
 الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya “ bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Firman Allah dalam ayat diatas menjelaskan mengenai penciptaan manusia serta pentingnya suatu ilmu pengetahuan. Selain itu Allah SWT juga memerintahkan manusia untuk tidak berhenti belajar mencari ilmu pengetahuan. Dengan bekal ilmu pengetahuan manusia dapat bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk didalam kehidupan sehari – hari, ilmu pengetahuan bisa didapatkan melalui pendidikan, dan dengan pendidikan Allah SWT juga akan mengangkat derajat manusia.

Bimbingan dan Konseling merupakan bagian dalam pendidikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu (konseli) dalam menangani permasalahannya, yang dilaksanakan melalui berbagai macam layanan – layanan tersebut diantaranya bimbingan konseling individu, bimbingan konseling kelompok, layanan Dasar ,Layanan tersebut saat ini tidak hanya dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung, tetapi juga bisa dengan memanfaatkan media atau teknologi informasi yang ada. Tujuannya adalah tetap memberikan bimbingan dan konseling dengan cara-cara yang lebih menarik, kreatif, intraktif dan tidak terbatas tempat, tetapi juga tetap memperhatikan azas-azas dalam bimbingan konseling.

Seorang, guru BK yang profesional dituntut untuk terus mengembangkan potensinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik disekolah dan perkembangan zaman yang semakin maju terlebih lagi di era globalisasi saat ini seorang guru BK dituntut untuk lebih kompeten dalam memberikan layanan terhadap peserta didik dengan zaman yang semakin maju seperti saat ini

telah hadir Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan unsur teknologi sebagai media pembelajaran diperkuat dengan pendapat Setiawan menyatakan bahwa peranan teknologi dan informasi dalam BK sangatlah banyak, diantaranya mempermudah dalam merencanakan dan merancang pelayanan bimbingan dan konseling, menciptakan aplikasi dalam membantu pelayanan bimbingan dan konseling, mengolah data pelayanan bimbingan dan konseling, dan masih banyak hal yang bermanfaat bagi terlaksananya bimbingan dan konseling yang efektif.⁵

Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada difase remaja pada, masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa remaja yang juga merupakan waktu kematangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional,terlebih lagi remaja saat ini lahir digenerasi “ Z “ yang dimana teknologi sudah berkembang sangat pesat.dan tidak dapat dipungkiri remaja saat ini tidak mengenal media sosial seperti *istragram*, *whatsapp*, *tiktok*, *twitter*, dan *facebook*, di media sosial remaja bisa saja menjadi tokoh utama dalam bersosial media, akan tetapi tanpa sadar semakin lama mengakses akan membuat remaja merasakan cemas merasa cemas karena melihat hidup orang lain dilaman sosial media jauh lebih menarik lebih gaul, merasa takut akan ketinggalan suatu informasi atau pun momen didalam sosial media dan merasa khawatir akan ketinggalan momen penting didalam sosial media. Perasaan inilah yang disebut dengan *Fear Of Missing Out* (FoMO).

Perilaku *Fear Of Missing Out* (FoMO) merupakan perasaan yang selalu ingin terhubung dengan media sosial dimana perasaan ini muncul akibat remaja memiliki kecemasan dan kekhawatiran ketika tidak mengetahui pengalaman dan pencapaian yang dialami oleh orang lain dan takut akan ketinggalan suatu momen didalam sosial media Przybylski, dkk mengemukakan fakta tentang perilaku *Fear of Missing Out*

⁵ Muhammad Andi Setiawan, 'Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling', *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.1 (2016), 46–49.

(FoMo) tingkat tertinggi FoMO lebih rentan dialami remaja. ketika remaja memiliki kepuasan diri yang rendah maka disitu akan munculnya perilaku fear of missing out (FOMO), ada tiga faktor yang menyebabkan seorang remaja mengalami FoMO antara lain: (1) tidak terpenuhinya kebutuhan akan kompetensi, (2) tidak terpenuhinya kebutuhan akan otonomi, (3) tidak terpenuhi kebutuhan akan keterhubungan⁶

Przyblyski mengacu pada *Self Determinant Theory* atau SDT, yang menggambarkan bahwa dampak negative *fear of missing out* (FoMO) terbentuk karena rendahnya kebutuhan psikologis dalam menggunakan media sosial, teori ini beransumsi bahwa kebutuhan psikologis remaja sebagai pondasi yang dapat memunculkan motivasi keterlibatan seorang remaja dalam menggunakan media sosial.⁷ Sedangkan *fear of missing out* (FoMO) terbentuk dikarenakan rendahnya kepuasan dalam kebutuhan dasar psikologis dari aspek *competen* merupakan kapasitas remaja untuk bertindak secara efektif di kehidupan sehari-hari, mengacu pada kebutuhan untuk merasa mampu dan dapat melaksanakan tugas di berbagai tingkat kesulitan secara efektif, aspek Otonomi (*Autonomy*) merupakan kapasitas individu untuk memunculkan inisiatif pribadi, mengacu pada kebutuhan individu menentukan keputusan atau tindakannya sendiri tanpa pengaruh dari luar, Kebutuhan psikologis akan aspek *relatedness* yang tidak terpenuhi. *Relatedness* diartikan sebagai suatu kedekatan kepada orang lain untuk merasakan kenyamanan dalam kebersamaan. Kondisi *relatedness* ini memiliki perasaan yang kuat antara individu memiliki tali persaudaraan yang kuat

⁶ Riska Christina, Muhammad Salis Yuniardi, and Adhyatman Prabowo, 'Hubungan Tingkat Neurotisme Dengan Fear of Missing out (FoMO) Pada Remaja Pengguna Aktif Media Sosial', *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4.2 (2019), 105–17.

⁷ Maulana Ocky Adhicondro and others, 'Mengidentifikasi Faktor-Faktor Motivasi Yang Memengaruhi Perilaku Memainkan Game RPG (Role-Playing Games) Produksi Luar Negeri Oleh Pemain Game Di Kota Semarang', *Interaksi Online*, 3.4 (2015).

sehingga membuat orang ingin memiliki kesempatan lebih dalam bersosialnya.⁸

Berdasarkan temuan atas riset yang dilakukan oleh Przybylski memperlihatkan bahwasannya remaja yang berusia 12-18 tahun pada usia tersebut mempunyai kecenderungan yang sangat tinggi untuk terjangkit perilaku *Fear Of Missing Out* (FoMO)⁹ sedangkan di Indonesia sendiri tingginya penggunaan internet pada remaja berada pada usia 12-18 hal ini terlihat dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di mana tingkat penetrasi internet mencapai 99,16% pada tahun 2021-2022¹⁰. Hal ini selaras dengan survei yang pernah dilakukan juga oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) menyatakan bahwa pertumbuhan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan. Tahun 2017 merupakan tahun dengan jumlah pengguna internet tertinggi, yaitu sebanyak 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu sekitar 262 juta orang. Angka tersebut meningkat 10,56 juta jiwa, jika dibandingkan dengan pengguna internet pada tahun 2016. Jumlah pengguna internet tertinggi berada di pulau Jawa, tepatnya sebanyak 86,3 juta orang atau sekitar 58,08%. Durasi penggunaan media sosial per hari yaitu 1-3 jam (43,89%), 4-7 jam (29,63%) dan lebih dari 7 jam (26,48%). Konten media sosial yang sering dikunjungi menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) yaitu *facebook* (54%), *instagram* (15%), *youtube* (11%), *google* (6%), *twitter* (5,5%) dan *linkedin* (0,6%).¹¹

⁸ Tidar Aditya Suga, 'Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya (Unesa)' (UNIVERSITAS AIRLANGGA, 2020).

⁹ Aisah Anum, 'Hubungan Antara Fear of Missing Out (FoMO) Dengan Kesejahteraan Psikologis Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023).

¹⁰ Dimas Bayu, 'Remaja Paling Banyak Gunakan Internet Di Indonesia Pada 2022', 2022.

¹¹ Rizki Aprilia, Aat Sriati, and Sri Hendrawati, 'Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja', *Journal of Nursing Care*, 3.1 (2020).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang penulis lakukan di SMP 3 Negeri 3 Bandar Lampung pada peserta didik kelas VIII sebanyak 5 anak

Tabel 1.1 Wawancara Peserta didik

No	Nama	Indikator	Sub Indikator	Keterangan	Jumlah
1	RJ	Khawatir	a. Perasaan yang timbul ketika ketertinggal merasa tertinggal suatu momen yang ada dalam sosial media	belum memahani	1
2	SF,RC	Cemas	a. Suatu respon pada sorang remaja terhadap suatu yang tidak menyenangkan ketika sesorang sedang terhubung sedangkan dirinya tidak terhubung.	belum memahani	2
3	CA,FE	Khawatir Cemas	a. Perasaan yang timbul ketika ketertinggal merasa tertinggal suatu momen yang ada dalam sosial media b. Suatu respon pada sorang remaja	belum memahani	2

			terhadap suatu yang tidak menyenangka n ketika sesorang sedang terhubung sedangkan dirinya tidak terhubung.		
--	--	--	---	--	--

Sumber data : hasil wawancara peneliti (*Fear Of Missing Out*)

wawancara awal yang telah penulis lakukan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung pada peserta didik kelas VIII berjumlah lima peserta didik, mereka mengaku bahwa mereka pernah mengalami dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial yang tidak mereka sadari. Dan salah satu dari kelima peserta didik tersebut pun pernah mengalami gejala dan dampak *Fear Of Missing Out* (FoMO) Seperti peserta didik tersebut selalu merasa khawatir, cemas akan ketinggalan oleh suatu momen yang sedang ramai atau pun viral yang ada didalam media sosial, hal itu pun menyebabkan peserta didik tersebut menjadi terus-menerus memainkan media sosialnya tanpa mengenal waktu sehingga menyebabkan penurunan prestasi akademik dari peserta didik tersebut tersebut dan terganggunya Susana hati.

Penulis juga melakukan wawancara kepada guru BK dan pernyataan tersebut dibenarkan, serta dalam hal ini guru bimbingan konseling menyatakan bahwa sanya terkadang mereka itu suka tidak sadar dengan apa yang mereka alami, ketika kami guru BK melakukan bimbingan klasikal mengenai permasalahan yang terjadi didalam anak remaja seperti missal permasalahan kecanduan media sosial dapat menyebabkan *Fear Of Missing Out* (FoMO) baru nanti mereka bilang saya pernah merasakannya bu, setelah itu baru ada konseling selanjutnya. Kemudian guru bimbingan konseling juga menyampaikan dalam memberikan

layanan tentang pengetahuan dampak negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) masih bersifat konvensional dan waktu yang relatif singkat yang didapat guru bimbingan konseling di kelas maka dalam memberikan layanan belum maksimal.

Penelitian yang dilakukan Hanurikha, Saskianadia Dewi dengan judul penelitian “Pengembangan multimedia interaktif sebagai media bimbingan untuk mencegah perilaku fomo pada sma “Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif dan buku panduan penggunaan dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok untuk mencegah dampak negative FoMO pada siswa SMA. instrumen uji ahli dan calon pengguna menggunakan skala penilaian keberterimaan produk yang didasarkan pada aspek ketepatan kegunaan kemenarikan dan kemudahan. Kemudian untuk analisis data hasil uji ahli materi menggunakan inter-rater-agreement model dan hasil penilaian ahli media dan calon pengguna menggunakan rata-rata. Hasil penilaian oleh dua ahli materi bimbingan dan konseling mencapai indeks 1 00 yang menunjukkan validitas sangat tinggi. Uji ahli media mendapatkan indeks rata-rata 3 92 yang menunjukkan bahwa media layak. Uji calon pengguna mendapatkan indeks sebesar 3 88 yang berarti media layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka produk multimedia interaktif ini memenuhi kriteria sangat tepat sangat berguna sangat menarik dan sangat mudah digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok

Tidak hanya di Indonesia dalam *journal of Psychological Research* mengungkapkan bahwa di Australia, 56% remaja termasuk pengguna media sosial berat. Berdasarkan angkut tersebut, tidak mengherankan jika satu dari dua remaja Australia tercatat mengalami FoMO. Sebanyak 54% remaja dengan tingkat FoMO yang tinggi melaporkan bahwa mereka merasa takut jika teman mereka memperoleh pengalaman yang lebih berharga, sebanyak 60% merasa khawatir ketika mereka mendapati teman sedang bersenang-senang tanpa mereka, dan 63% merasa

terganggu ketika mereka melewatkan pertemuan yang telah direncanakan bersama-sama¹²

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan maka dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan aplikasi dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) berbasis android. Dalam pengembangannya terdapat beberapa hal yang dibedakan dari penelitian sebelumnya, diantaranya aplikasi yang digunakan untuk mendesain, peneliti sebelumnya menggunakan menggunakan multimedia intraktif namun penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan aplikasi *iSpring Suit dan Website 2 APK Builder*. Selain itu pembeda dari penelitian sebelumnya yaitu materi yang dikembangkan untuk anak Sekolah Menengah Atas berbasis buku panduan dan , dimana materi yang akan dikembangkan untuk anak usia remaja dan aplikasi berbasis android.

Sebagai salah satu terobosan untuk mengimplementasikan pemanfaatan teknologi, maka peneliti berusaha membantu membangun sebuah aplikasi berbasis android yang didalamnya akan memberikan layanan informasi tentang dampak *Fear Of Missing Out* (FoMO) yang akan di integrasi ke dalam aplikasi berbasis android. Karena adanya peran teknologi semakin memudahkan manusia dalam melakukan banyak hal, sehingga banyak kalangan saat ini semakin menyadari betapa pentingnya peran teknologi dalam membantu memudahkan segala sesuatu agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud untuk membuat sebuah skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Bimbingan Melalui Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) Akibat Penggunaan Media Sosial Terhadap Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Bandar Lampung “**

¹² Veni Anjar Wati, Herlan Pratikto, and Akta Ririn Aristawati, 'Fear of Missing out Pada Remaja Di Surabaya: Bagaimana Peranan Regulasi Diri?', *INNER: Journal of Psychological Research*, 2.3 (2022), 297–303.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Belum maksimalnya pemberian layanan bimbingan dan konseling yang didapat peserta didik di Smp Negeri 3 Bandar Lampung.
- b. Perlu adanya penunjang layanan tentang dampak negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial dalam membantu mewujudkan layanan bimbingan dan konseling yang responsip.
- c. Belum adanya pengembangan media aplikasi bimbingan dan konseling berbasis android di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pengembangan media aplikasi berbasis android tentang dampak negative perilaku *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial pada peserta didik di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.
- b. Pengintegrasian media aplikasi berbasis android tentang dampak negatif perilaku *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial adalah metode yang dikaji dalam penelitian ini
- c. Penelitian ini dibatasi ini hanya pada peserta didik di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini sebagai yaitu berikut :

1. Bagaimana pengembangan media aplikasi berbasis android tentang dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial terhadap peserta didik di sekolah menengah pertama ?
2. Bagaimana kelayakan media aplikasi berbasis android tentang dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial terhadap peserta didik di sekolah menengah pertama ?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media bimbingan berbasis android tentang dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial terhadap peserta didik di sekolah menengah pertama ?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan Masalah tersebut tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media bimbingan melalui aplikasi berbasis android tentang dampak negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial terhadap peserta didik di sekolah menengah pertama.
2. Untuk menghasilkan kelayakan pengembangan media bimbingan melalui aplikasi android tentang dampak negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial terhadap peserta didik di sekolah menengah pertama.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media aplikasi berbasis android tentang dampak negative dari *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial terhadap peserta didik menengah pertama

F. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti lain

1. Bagi Peserta Didik

Aplikasi tentang dampak negative *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial berbasis android diharapkan mampu memberikan layanan informasi bagi peserta didik secara praktis dan menarik.

2. Bagi pendidik

Aplikasi tentang dampak negatif *Fear Of Missing Out* (FoMO) akibat penggunaan media sosial berbasis android diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses penyampaian layanan informasi.

3. Bagi sekolah

Diharapkan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media layanan informasi dengan pemanfaatan teknologi

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk mengembangkan layanan informasi yang lebih menarik sehingga mampu dikembangkan lagi secara rinci

G. Kajian Penelitan Terdahulu Yang Relevan

Pembuktian keabsahan penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya, yaitu mengacu pada:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Masyitah, dan Libbie Annatagia yang berjudul” Gambaran *Fear Of Missing Out* (Fomo) pada Remaja Muslim di Pekanbaru, Indonesia “ hasil penelitian tersebut adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa fear of missing out (FoMO) terjadi pada sebagian remaja muslim di

Pekanbaru (67,1%) dan banyak terjadi pada remaja perempuan dari pada laki-laki (mean=20,5). Hal tersebut bisa diatasi dengan melakukan kegiatan keagamaan yang bersifat terapeutik, seperti shalat, tahajud, zikir, dan muhasabah ¹³ perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang Fear Of Missing Out (FoMO) pada remaja.

2. Penelitian yang dilakukan Hanurikha, Saskianadia Dewi dengan judul penelitian “Pengembangan multimedia interaktif sebagai media bimbingan untuk mencegah perilaku fomo pada sma” “Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif dan buku panduan penggunaan dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku FoMO pada siswa SMA. instrumen uji ahli dan calon pengguna menggunakan skala penilaian keber terimaan produk yang didasarkan pada aspek ketepatan kegunaan kemenarikan dan kemudahan. Kemudian untuk analisis data hasil uji ahli materi menggunakan inter-rater-agreement model dan hasil penilaian ahli media dan calon pengguna menggunakan rata-rata. Hasil penilaian oleh dua ahli materi bimbingan dan konseling mencapai indeks 1 00 yang menunjukkan validitas sangat tinggi. Uji ahli media mendapatkan indeks rata-rata 3 92 yang menunjukkan bahwa media layak. Uji calon pengguna mendapatkan indeks sebesar 3 88 yang berarti media layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka produk multimedia interaktif ini memenuhi kriteria sangat

¹³ Libbie Annatagia, ‘Gambaran Fear of Missing Out (FoMO) Pada Remaja Muslim Di Pekanbaru Indonesia’, in *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2022, II, 846–52.

tepat sangat berguna sangat menarik dan sangat mudah digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok.¹⁴ Perbedaan penelitian pengembangan ini dalam proses pengembangan penelitian ini menggunakan metode buku pengembangan untuk mencegah dampak fomo subjek terhadap anak sekolah menengah atas. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang *Fear Of Missing Out* (FoMO)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Komariah, Yanti Tayo, dan Wahyu Utamidewi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN JEJARING SOSIAL TERHADAP PERILAKU *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO) PADA REMAJA” hasil penelitian dapat diketahui antara lain sebagai berikut penggunaan jejaring sosial instagram berpengaruh terhadap perilaku kreatif dengan taraf signifikan $0,05 < 0,00$ variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y sebanyak 10,2 % dengan nilai korelasi (R) yaitu 0,513 sedangkan koefisien determinasi (r) yaitu 0,263, terdapat pengaruh intensitas penggunaan jejaring sosial terhadap perilaku FOMO yang dilihat dari besar nilai t hitung = 5.170 dengan nilai sig = $0,000 < 0,05$. Artinya variabel intensitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku fear of missing out (FOMO) pada remaja. Dengan kontribusi pengaruh sebesar 26,3%. 3. Terdapat pengaruh isi pesan penggunaan jejaring sosial terhadap perilaku FOMO yang dilihat dari besar nilai t hitung = 2.721 dengan sig = $0,008 < 0,05$. Artinya variabel intensitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku fear of missing out (FOMO) pada

¹⁴ Saskianadia Dewi Hanurikha Hanurikha, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Bimbingan Untuk Mencegah Perilaku Fomo Pada Sma/Saskianadia Dewi Hanurikha’ (Universitas Negeri Malang, 2021).

remaja. Dengan kontribusi pengaruh sebesar 8,6%¹⁵ perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang Fear Of Missing Out (FoMO) pada remaja.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mursalin, Teddy Hendiawan dan Ardy Aprilian Anwar yang berjudul “PENYUTRADARAAN FILM FIKSI MENGENAI *FEAR OF MISSING OUT* PADA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA KALANGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG” hasil penelitian Berdasarkan hasil perancangan pada karya film pendek yang membahas mengenai fenomena Fear of Missing Out pada kalangan remaja pengguna Instagram, dapat disimpulkan bahwa remaja dengan tingkat penggunaan Instagram akan sangat mempengaruhi pengguna untuk terpapar FoMO. Yang memiliki kemampuan self-control yang bijak dalam penggunaan Instagram, peluang untuk terpapar FoMO akan semakin kecil. Akan tetapi, remaja dengan penggunaan Instagram yang tinggi akan sangat mudah terpapar FoMO dan akan memiliki kecenderungan memiliki kebutuhan dalam perngadaptasian diri terhadap lingkungan yang selalu berubah-ubah (Competence), kebuthan dipahami dan diapresiasi, (Relateness), dan Kebutuhan hasrat merepresentasikan diri (Autonomy) yang berdasarkan kehendak diri sendiri secara perilaku, pikiran dan perasaan maupun pengaruh eksternal.¹⁶ perbedaan penelitian ini terletak

¹⁵ Komariah Komariah, Yanti Tayo, and Wahyu Utamidewi, ‘PENGARUH PENGGUNAAN JEJARING SOSIAL TERHADAP PERILAKU FEAR OF MISSING OUT (FOMO) PADA REMAJA’, *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9.9 (2022), 3463–71.

¹⁶ Mursalin Mursalin, Teddy Hendiawan, and Ardy Aprilian Anwar, ‘PENYUTRADARAAN FILM FIKSI MENGENAI FEAR OF MISSING OUT PADA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA KALANGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG’, *EProceedings of Art & Design*, 9.5 (2022).

pada metode penelitian yang digunakan. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang Fear Of Missing Out (FoMO) pada remaja.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti Kartika Dewi¹, Imam Hambali , dan Fitri Wahyuni yang berjudul “ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN SOCIAL ENVIRONMENT TERHADAP PERILAKU FEAR OF MISSING OUT (FoMO) “ hasil penelitian Fear of Missing Out (FoMO) adalah gangguan cemas ketika seseorang merasa takut dirinya tertinggal akan pengalaman baru yang dialami orang lain. Hal ini ditandai dengan keinginan untuk terus terhubung dengan apa yang orang lain lakukan. Salah satu penyebab dari FoMO adalah meningkatnya durasi penggunaan jejaring sosial. Jejaring sosial digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan telah mendunia. FoMO terjadi pada semua usia, namun lebih sering ditemukan pada usia remaja dan dewasa muda karena individu. Hasil penelitian maka menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan media sosial terhadap perilaku FoMO (Fear of Missing Out) pada remaja di Kota Madiun.¹⁷ perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang Fear Of Missing Out (FoMO) pada remaja.

H. Sistematis Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang

¹⁷ Noviyanti Kartika Dewi, Imam Hambali, and Fitri Wahyuni, ‘Analisis Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Social Environment Terhadap Perilaku FoMo’, *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5.1 (2022), 11–20.

terdapat dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan serta sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang digunakan. (Deskripsi teoritik, teoriteori tentang pengembangan model).

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai Tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji-coba produk, teknik analisis data.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

5. BAB V : KESIMPULAN

Bab ini akan memberikan kesimpulan dan rekomendasi yang diberikan untuk peserta didik, pendidik dan peneliti lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Bimbingan dan Konseling

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medius*” yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi atau sebuah kejadian yang dimana membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis agar dapat menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal.¹⁸ Adapun beberapa pendapat para ahli mengenai media, sebagai berikut :

Marso, mengatakan bahwasanya media merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang dapat mengembangkan perasaan, pikiran perhatian, kemauan siswa terhadap kegiatan belajar. Menurut Gangne dalam Sadiman. A menjelaskan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belaja.¹⁹

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang

¹⁸ Azhar Arsyad, ‘Azhar, Media Pembelajaran, PT’, *Raja Grafindo Persada, Jakarta*, 2015 hal.3 .

¹⁹ Arif S Sadiman, ‘Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya’, *Jakarta: PT. Grafindo Persada*, 2011.

digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan informasi kepada siswa. Dan menurut Siti Hasnah, media atau mediator bahwasanya adalah suatu penyebab atau alat yang turut campur tangan kedua belah pihak dan untuk mendamaikan hal tersebut.

Heinich dalam Nursalim dan Mochamad, media dapat diartikan sebagai alat untuk menyalurkan sebuah komunikasi. Media memiliki arti bahasa latin dan memiliki bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “perantara” yakni peranta dalam memberikan sebuah pesan dengan penerima pesan dalam rangka mencapai tujuan dari bimbingan konseling. Media yang dimaksud yaitu film, komputer, televisi, bahan tercetak dan lain sebagainya²⁰

Dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling merupakan sesuatu yang akan digunakan guru bimbingan dan konseling untuk menyalurkan sebuah pesan bimbingan dan konseling sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, memecahkan masalah, serta dapat mengambil keputusan yang dihadapinya.

b. Tujuan Media Bimbingan dan Konseling

Di dalam pengembangan layanan media Bimbingan dan Konseling, memiliki tujuan dalam upaya memaksimalkan sebuah layanan bimbingan dan konseling pada siswa. Antara lain adalah :

1. Untuk mempermudah bagi guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan layanan sesuai materi kepada siswa.

²⁰ Mochamad Nursalim and Najlatun Naqiyah, ‘Media Bimbingan Dan Konseling’ (Surabaya: Unesa University Press, 2010).hal.7

2. Siswa dapat mudah menyerap atau menerima serta memahami materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.
3. Dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih mendalam dan lebih luas terhadap materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.

c. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Mayong Tetra W.A mengemukakan dalam layanan media bimbingan dan konseling ada beberapa fungsi yang harus diketahui diantaranya:

1. Sebagai sarana membantu melaksanakan situasi bimbingan dan konseling lebih efektif.
2. Siswa lebih mudah untuk memahami masalah yang sedang dialami dan dapat menangkap semua materi layanan yang disajikan lebih mudah dan tentunya akan menyingkat waktu.
3. Penggunaanya relevan dengan kompetensi/tujuan yang ingin dicapai, fungsi ini bertujuan agar saat pemilihan media bimbingan dan konseling diperlukan melihat kompetensi atau tujuan pada bahan materi layanan bimbingan dan konseling terlebih dahulu .
4. Dapat membuat ketertarikan siswa .
5. Meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.²¹

Sedangkan Nova Yuniar S mengemukakan bahwa Fungsi Media Bimbingan dan konseling memiliki

²¹ Mayong Tetra Wira Aminudin and Uswatun Kasanah, 'KREATIFITAS MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENGATASI PERILAKU VANDALISME', in *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 2017, 1, 201–11.

beberapa fungsi yang perlu diperhatikan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling diantaranya sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan bimbingan dan konseling agar tidak verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan terhadap ruang, waktu.
3. Menimbulkan semangat minat pada kegiatan belajar
4. Memberikan stimulus yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
5. Proses pemberian layanan bimbingan dan konseling agar lebih menarik
6. Lebih interaktif dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling
7. Meningkatkan layanan bimbingan dan konseling Meningkatkan perilaku siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling.²²

Dapat disimpulkan fungsi media BK dari kedua para ahli adalah selain media bimbingan dan konseling dapat mengatasi keterbatasan akan waktu dan ruang saat pemberian layanan, media bimbingan dan konseling juga dapat memberikan ketertarikan siswa terhadap layanan yang diberikan misalnya layanan diberikan melalui media audio video (film, motivasi dan sebagainya), siswa secara tidak langsung akan terangsang dengan materi yang diberikan atau yang terkandung didalamnya, pastinya siswa juga tidak mudah bosan dan dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

²² Nora Yuniar Setyaputri, Yuanita Dwi Krisphianti, and Rosalia Dewi Nawantara, *BADRANAYA (Media Inovatif Kultural Untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)* (Penerbit CV. SARNU UNTUNG, 2020).

d. **Jenis – Jenis Media yang di aplikasikan pada Bimbingan dan Konseling**

Adapun media pembelajaran yang digunakan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan, antra lain:

1. Media audio

Media audio adalah suatu media yang ditangkap melalui pendengaran, diantaranya radio, voicenote, dll. Media audio ini sangat cocok digunakan untuk melatih imajinasi siswa melalui suatu kemampuan mendengar. Adapun ketrampilan yang dapat diperoleh siswa melalui penggunaan media audio yaitu ketrampilan mengingat dan mengemukakan kembali ide-ide yang sudah didengarkan sebelumnya.

2. Media Visual Proyeksi

Penggunaan media visual proyeksi seperti proyektor dan slide power poin yang disajikan menarik agar siswa tertarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar saat mengikuti proses pemberian layanan berlangsung. Sehingga pelajaran yang sulit akan lebih mudah saat dipelajari.

3. Media Visual Non-Proyeksi

Ini berupa papan tulis yaitu untuk menulis materi yang disampaikan guru bimbingan dan konseling kepada siswa, madding (majalah dinding) yaitu media yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi, adapun manfaat media mading ini sebagai wadah informasi tentang bimbingan dan konseling dan sebagai media komunikasi.

4. Media Cetak

Media cetak ini berupa modul, buku, majalah, dan brosur. Beberapa media cetak ini digunakan untuk memperoleh bahan materi secara mudah, untuk mengetahui teknik dan metode yang akan diberikan kepada siswa, dan sebagainya. Siswa dapat membaca materi yang terkandung didalamnya.

5. Media grafis

Media grafis ini berupa pohon karir, diagram dan sebagainya. Media grafis ini memiliki unsur yang terkandung didalamnya yaitu tulisan yang mengandung materi, sehingga media ini dapat disajikan banyak orang dan dapat menarik perhatian disetiap pembaca.

6. Media audio visual

Media audio visual ini berupa film/ video yang mana siswa dapat menyajikan materi layanan dengan indra penglihatan dan indra pendengaran. Maka dari itu media audio visual ini sangat banyak disukai siswa dalam pemberian layanan media bimbingan dan konseling selain dilihat dan didengar siswa akan mudah mengingat dan menyerap layanan yang diberikan.²³

Dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis media bimbingan dan konseling ada enam yang perlu diketahui oleh guru bimbingan dan konseling untuk membantu kelancaran suatu kegiatan pemberian layanan kepada siswa sesuai kebutuhannya. Agar siswa

²³ Putra Setiawan, Nurhasanah Nurhasanah, and Said Nurdin, 'MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM PELAKSANAAN LAYANAN PEMINATAN (Penelitian Pada Guru Bimbingan Dan Konseling Di SMA Negeri Dalam Wilayah Kota Banda Aceh)', *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 3.4 (2018).

mudah memahami, menarik, dan sebagainya Jenis media bimbingan dan konseling ini antara lain media audio, media visual proyeksi, media non-proyeksi, media cetak, media grafis, media audio visual.

2. Penggunaan Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara pembuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain :*WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia*. Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan

secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi.²⁴

Beberapa pengertian diatas tentang penggunaan media sosial maka dapat disimpulkan penggunaan media sosial adalah proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sebuah media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, berbagi ide, berkreasi, berfikir, berdebat, menemukan teman baru dengan sebuah aplikasi online yang dapat digunakan melalui smartphone (telefon genggam).

b. Jenis – jenis Media Sosial

Puntoadi berpendapat bahwa terdapat beberapa macam jenis media sosial, yaitu sebagai berikut :

1. Bookmarking memberikan sebuah kesempatan untuk meshare link dan tag yang diminati. Hal demikian bertujuan agar setiap orang dapat menikmati yang kita sukai.
2. Wiki Sebagai situs yang memiliki macam-macam karakteristik yang berbeda, misalnya situs knowledge sharing, wikitravel yang memfokuskan sebagai suatu informasi pada suatu tempat.
3. Flickr Situs yang dimiliki yahoo, yang mengkhususkan sebuah image sharing dengan contributor yang ahli pada setiap bidang fotografi di seluruh dunia. Flickr menjadikan sebagai photo catalog yang setiap produknya dapat dipasarkan.
4. Creating opinion Media sosial tersebut memberikan sarana yang dapat untuk berbagi opini dengan orang lain di seluruh dunia. Melalui media sosial tersebut,

²⁴ Nada Bikriyah, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di SMPN 166 Jakarta' (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

semua orang dapat menulis jurnal, sekaligus sebagai komentator.

5. Jejaring sosial Melalui situs-situs konten sharing tersebut orang-orang menciptakan berbagai media dan juga publikasi untuk berbagi kepada orang lain. Berikut beberapa contoh dari aplikasi media sosial, *FaceBook, WhatsApp, Line, Youtube, Twitter*, dan *Instagram* ²⁵

c. Manfaat Media Sosial

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh kementerian Kominfo dalam penelusuran para pengguna aktivitas online pada anak usia remaja tahun 2014, ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sosial sangat melekat dengan kehidupan remaja sehari-hari. Dalam studi ini ditemukan bahwa dari 98 persen remaja yang di survei tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Daya tarik internet dan media sosial inilah yang kemudian memegang peranan penting dalam membangun kemampuan berkomunikasi seseorang. Remaja saat ini begitu peka dengan perubahan yang terjadi dalam teknologi sosial, mereka mengikuti perkembangan tersebut dan menguasainya dengan proses belajar menggunakan metode “*Trials and Error*”

Jaringan sosial seperti *Facebook, Twitter* dan *YouTube* telah cepat menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Salah satu alasan mengapa media sosial sangat populer adalah karena memungkinkan pengguna untuk mengubah pengalaman mereka dan berinteraksi dengan jaringan internet. Dengan banyaknya teknologi baru dan perkembangan jaringan sosial saat ini, ada banyak manfaat dan alasan bagi semua orang, termasuk

²⁵ Arum Wahyuni Purbohasuti, ‘Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi’, *Tirtayasa Ekonomika*, 12.2 (2017), 212–31.

pelajar atau mahasiswa untuk menggunakan media sosial. Sebuah penelitian menemukan hasil bahwa 70% pelajar merasa bahwa teknologi yang mereka gunakan untuk belajar harus disesuaikan dengan diri mereka sebagai pengguna media sosial. Berikut sejumlah manfaat penggunaan media sosial untuk pendidikan :

1. Menciptakan komunikasi
2. Bertambahnya Wawasan

Para pelajar yang merupakan pengguna media sosial secara langsung saling memberikan dan menerima beragam informasi. Mereka membagikan tips dan trik, dan informasi yang berguna untuk bahan pelajaran.

3. Mendukung Materi Pembelajaran

Media sosial dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan untuk memperkuat atau memperluas pembelajaran pelajar. Misalnya saja YouTube membantu menyediakan video bagi pelajar secara audio visual ketika dibutuhkan untuk memperjelas materi pembelajaran. Media sosial memungkinkan pelajar mengirimkan bermacam-macam dokumen seperti video, reminder, *voice note*, gambar, data dan lainnya.

4. Mengatur Sumber Pembelajaran

Media sosial dapat membantu untuk menjaga semua informasi agar terorganisir dan mudah diakses. Dengan media sosial, maka data yang pelajar miliki akan aman, akurat dan bisa saling dibagikan menggunakan tools seperti Pinterest. Jika dokumen yang dibutuhkan tidak atau belum diposting ke media sosial, gunakan *Google Drive*, *Box* atau *Dropbox* untuk mengumpulkan materi pembelajaran. Selain itu,

pelajar juga bisa menggunakan layanan berbagi konten seperti *Google Docs* untuk tugas kelompok.²⁶

d. Dampak Media Sosial

Adapun dampak dari kecanduan media sosial bagi para peserta didik

1. Depresi untuk sisi buruknya jejaring sosial bisa dianggap sebagai pencipta depresi bagi penggunanya .
2. Ketergantungan Bahkan , hal ini juga menjadi sebuah penyakit baru seperti misalnya *facebook depression* . Penyakit ini awalnya terlihat sama seperti kecemasan, kelainan psikis, ketergantungan atau kebiasaan buruk lainnya. Meskipun hanya terlihat di *facebook* maka penyakit ini pun mendapatkan perhatian serius.
3. Tidak Bisa Mengontrol Diri Pengguna adiktif media sosial dinilai tak bisa mengontrol dirinya. Bagi mereka yang mengalami kecanduan akut, bahkan memiliki kontrol diri rendah.
4. Seorang pelajar biasanya akan menjadi lebih malas belajar .
5. *Fear Of Missing Out* (FoMO) Perasaan tidak nyaman bahwa orang lain mungkin memiliki pengalaman yang memuaskan yang memuaskan yang bukan merupakan bagian dari orang tersebut. FoMO dicirikan oleh keinginan untuk terus terhubung dengan apa yang dilakukan orang lain

²⁶ Irma Yanti, 'Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Pada Masyarakat Pedesaan Terhadap Kemajuan Pendidikan Islam', *Sivitas: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1.1 (2021), 28–39.

6. Banyak para remaja yang kecanduan menggunakan media sosial tanpa mengenal waktu
7. Sehingga menurunkan produktifitas dan rasa sosial di antara remaja pun berkurang.
8. Membuat waktu terbuang sia-sia
9. Menambah beban pengeluaran
10. Mengganggu konsentrasi belajar
11. Mengancam kesehatan ²⁷

3. *Fear Of Missing Out* (FoMO)

a. *Definisi Fear Of Missing Out* (FoMO)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Przybylski, Murayama, DeHaan dan Gladwell kegunaan internet memberikan bentuk-bentuk yang semakin berlimpah dalam memberikan informasi bagi para penggunanya. Dari internet, informasi dapat diperoleh bukan hanya dari aplikasi *searching* melainkan juga melalui media sosial. Melalui internet, individu mampu mencari dan bertukar informasi dengan mudah dalam waktu yang sesungguhnya atau tepat sesuai kejadian sebenarnya tentang suatu kegiatan, peristiwa dan informasi apapun yang beragam. Dalam perkembangannya klasifikasi gangguan yang disebabkan oleh penggunaan internet muncul gejala baru yang dinamakan *fear of missing out* (FoMO). Menurut penelitian yang dilakukan oleh *JWTIntelligence* sebanyak 40% pengguna internet di dunia mengalami *fear of*

²⁷ Azizah Hanum and others, 'PENYULUHAN DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA DI KELURAHAN KENANGAN KECAMATAN PERCUT SEI TUAN', *Jurnal Pengabdian Kontribusi*, 2.2 (2022), 45-48.

missing out (FoMO) perasaan gelisah dan takut bahwa seseorang akan tertinggal, ²⁸

DeHaan, dan Gladwell juga mengemukakan tentang FOMO sebagai adanya rasa perasaan cemas, gelisah, dan takut akan kehilangan momen berharga yang dimiliki teman atau kelompok teman sebaya, sementara ia tidak dapat terlibat di dalamnya. FOMO merupakan salah satu bentuk dari kecemasan yang ditandai dengan adanya keinginan untuk selalu mengetahui apa yang orang lain lakukan terutama melalui media sosial dengan tiga indikator FoMO yaitu ketakutan, kekhawatiran, dan kecemasan. ²⁹

Przybylski, dkk mengemukakan fakta tentang *Fear of Missing Out*, salah satunya ialah kekuatan seseorang dalam menggunakan internet khususnya media sosial, tingkat tertinggi FoMO lebih rentan dialami remaja, ketika remaja memiliki kepuasan diri yang rendah maka akan mendorong tingginya FoMO, tingginya FoMO disebabkan oleh kebiasaan remaja mengakses media sosial pada saat sedang beraktivitas yang memerlukan konsentrasi penuh contohnya belajar, dan saat jam pelajaran berlangsung ³⁰

Fear of missing out (FoMO) merupakan suatu kecemasan sosial yang diakibatkan oleh majunya teknologi, internet dan keberadaan media sosial yang kian meningkat. Saat ini, berbagai macam bentuk informasi dapat diperoleh melalui internet, salah satunya adalah informasi sosial dimana internet memberikan fasilitas bagi

²⁸ Andrew K Przybylski and others, 'Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out', *Computers in Human Behavior*, 29.4 (2013), 1841-48.

²⁹ LISYA S PUTRI, Dadang Hikmah Purnama, and Abdullah Idi, 'Gaya Hidup Mahasiswa Pengguna Media Sosial Di Kota Palembang (Studi Pada Mahasiswa FoMO Di Universitas Sriwijaya Dan Universitas Muhammadiyah Palembang)', *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 2019, 129-48.

³⁰ PUTRI, Purnama, and Idi.

individu untuk terhubung dengan lingkungan sosialnya dan dapat melakukan komunikasi tanpa harus bertatap muka. Menurut Abel, Cheryl & Sarah adanya aplikasi media sosial di internet yang saat ini tersedia dalam berbagai macam bentuk, sehingga dapat memenuhi individu agar tetap terhubung dengan lingkungan sosialnya serta melakukan komunikasi tanpa harus bertatap muka.³¹

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Fear of Missing Out* (FoMO) ialah apabila remaja mengalami rasa takut, rasa cemas ,ketika kehilangan moment, informasi terkini yang sedang tren dimedia sosial, informasi yang berharga tentang orang lain atau kelompok lain, terlebih apabila orang tersebut tidak bisa hadir dan tidak dapat terhubung, hal ini dicirikan pada keinginan agar terus dapat terkoneksi pada apapun yang dilakukan oleh orang lain melalui media sosial.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Fear of Missing Out* (FoMO)

Menurut JWT Intelligence FoMO dipengaruhi oleh lima faktor pendorong yaitu :

1. Keterbukaan informasi dimedia sosial

Media sosial, gadget dan berita-berita yang sedang viral menjadikan kehidupan saat ini semakin terbuka dengan cara memamerkan apa yang sedang terjadi disaat ini. Laman media sosial terus dibanjiri dengan pembaharuan tren – tern yang sedang viral, informasi yang real-time, obrolan terhangat dan gambar atau video terbaru. Keterbukaan informasi saat ini

³¹ Jessica P Abel, Cheryl L Buff, and Sarah A Burr, 'Social Media and the Fear of Missing out: Scale Development and Assessment', *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 14.1 (2016), 33–44.

mengubah kultur budaya masyarakat yang bersifat privasi menjadi budaya yang lebih terbuka.

2. Usia

Usia muda yaitu 13-33 tahun merupakan usia yang memiliki level FoMO tertinggi berdasarkan survey dari *JWT Intelligence*. Terlebih lagi diusia remaja dimana remaja memiliki rasa ingin tau yang sangat tinggi dan mereka pun lahir dimajunya teknologi saat ini yang dimana banyak tren-tren yang menjamur dikalangan remaja dan juga artis-artis yang mereka idolakan, yang menyebabkan remaja terus- menerus mencari tau informasi tersebut dan tidak mau terlewat mengenai informasi, maupun tren yang sedang menjamur saat ini, karena mereka tidak mau jika dibilang kurang gaul.

3. *Social one-upmanship*

Berdasarkan kamus daring Merriam-Webster "*One up-manship*," *social one-upmanship* merupakan perilaku dimana seseorang berusaha untuk melakukan sesuatu seperti perbuatan, perkataan atau mencari hal lain untuk membuktikan bahwa dirinya lebih baik dibandingkan orang lain. Fomo disebabkan karena dipengaruhi adanya keinginan untuk menjadi paling hebat atau superior dibanding orang lain. Aktivitas "memamerkan" secara daring di media sosial menjadikan pemicu munculnya fomo pada orang lain.

4. Peristiwa yang disebarakan melalui hashtag

Media sosial memiliki fitur hashtag (#) yang memungkinkan pengguna untuk memberitahukan peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Misalnya, pada

saat makan bersama dilakukan di cafe kalibata oleh sekelompok remaja, sekita pada saat yang bersama kelompok remaja tersebut memamerkan kebersamaannya yang terkadang membuat sekelompok remaja yang lain ingin juga mengikuti tren tersebut agar tidak dianggap ketinggalan dan ingin juga memamerkan kebersamaannya.

5. Kondisi *deprivasi relative*

Kondisi deprivasi relatif adalah kondisi yang menggambarkan perasaan ketidakpuasan seseorang saat membandingkan kondisinya dengan orang lain. *Festinger Eddleston*, mengatakan dalam teori perbandingan sosialnya, individu melakukan penilaian atas dirinya dengan cara membandingkan dengan orang lain. Perasaan missing out dan tidak puas dengan apa yang dimiliki, muncul ketika para penggunanya saling membandingkan kondisi diri sendiri dengan orang lain di media sosial.³²

c. Indikator *Fear of Missing Out* (FoMO)

Berdasarkan penelitian Przybylski peneliti mendapatkan tiga indikator *Fear of Missing Out* (FoMO). Indikator-indikator ini didasarkan pada rangkuman dari tulisan populer dan survei industri oleh Przybylski tentang *Fear of Missing Out* (FoMO). Indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ketakutan

Ketakutan diartikan sebagai keadaan emosional yang timbul pada seseorang yang merasa terancam ketika seseorang sedang terhubung atau tidak terhubung

³² Rizki Setiawan Akbar and others, 'Ketakutan Akan Kehilangan Momen (FoMO) Pada Remaja Kota Samarinda', *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 7.2 (2019), 38.

pada suatu kejadian atau pengalaman atau percakapan dengan pihak lain.

2. Kekhawatiran

Kekhawatiran diartikan sebagai perasaan yang timbul ketika seseorang menemukan bahwa orang lain sedang mengalami peristiwa menyenangkan tanpanya dan merasa telah kehilangan kesempatan bertemu dengan orang lain.

3. Kecemasan

Kecemasan diartikan sebagai respons seseorang terhadap sesuatu yang tidak menyenangkan ketika seseorang sedang terhubung atau tidak terhubung pada suatu kejadian, pengalaman, serta percakapan dengan pihak lain.³³

d. Ciri- ciri *Fear of Missing Out* (FOMO)

Przybylkiis dkk, menyatakan beberapa ciri – ciri *Fear of Missing Out*

(FoMO) :

1. Remaja akan terus mengecek media sosial orang lain yang akan terus melihat hal – hal yang telah dilakukan oleh agar up *to date*.
2. Remaja akan terus berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan. Dalam hal ini individu yang mengalami FoMo akan memosting hal apa saja kegiatan yang telah dilakukan didalam sosial media.
3. Bagi individu yang mengalami FoMO akan menganggap sosial media sebagai panggung untuk dapat menunjukkan bahwa dirinya lebih baik dan ingin diakui didalam sosial media.

³³ Przybylski and others.

4. Remaja terus merasa kekurangan. Dalam hal ini individu yang mengalami FoMO merasa terasingkan di dunia nyata namun di dunia maya mendapat pengakuan.

e. Aspek – aspek *Fear of Missing Out* (FOMO)

Przybylski dkk menyatakan bahwa, FoMO atau *Fear of Missing Out* memiliki beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

1. *Self*. Kebutuhan psikologis ini berkaitan dengan kompetensi dan autonomi. Kompetensi merupakan keyakinan individu untuk melakukan tindakan secara efektif dan efisien, sedangkan autonomi bermakna sebagai kemampuan individu dalam menentukan sebuah keputusan. Apabila kebutuhan psikologis akan self tidak terpenuhi, maka individu cenderung menyalurkan melalui internet untuk mendapatkan berbagai macam informasi dan berhubungan dengan orang lain.
2. *Relatedness*. Merupakan kebutuhan pada seseorang agar selalu merasa terhubung, tergabung, pada kebersamaan dengan individu lain. Ketika kebutuhan relatedness tidak dapat dipenuhi, seseorang akan merasakan perasaan khawatir dan mencoba mencari tahu pengalaman dan aktivitas yang dilakukan oleh orang lain seperti halnya melalui internet.

Sedangkan JWT Intelligence mengungkapkan, aspek-aspek *Fear of Missing Out* (FoMO) adalah sebagai berikut:

1. *Comparison with friends*, adalah munculnya perasaan negatif karena melakukan perbandingan dengan teman maupun orang lain.

2. *Being left out*, munculnya perasaan negatif karena tidak dilibatkan dalam suatu kegiatan atau perbincangan.
3. *Missed experiences*, munculnya perasaan negatif karena tidak dapat terlibat dalam suatu aktivitas.
4. *Compulsion*, perilaku mengecek secara berulang aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yang bertujuan untuk menghindari perasaan tertinggal berita terkini.³⁴

f. Dampak Dari *fear OF Missing Out* (FoMO)

Przybylski menemukan bahwa level FoMO yang tinggi sangat berkorelasi pada suasana hati serta kepuasan diri yang rendah. Hal menyebabkan individu kurang mampu mengendalikan rasa cemas, dan takut kehilangan sesuatu didalam diriinya.³⁵ FoMO membuat individu selalu merasa terikat dengan media sosial dapat membuat kecanduan. FoMO membuat remaja menjadi kesulitan tidur. Hal ini dikarenakan remaja merasa takut dan cemas ketika melewatkan waktu untuk tanpa membuka media sosial rendahnya motivasi belajar.

Dampak dari fomo juga menyebabkan Putusnya hubungan non-virtual karena kurangnya atensi saat berkomunikasi, Meningkatnya intensitas dan ketergantungan pada smartphone Rendahnya tingkat kepuasan dan kesejahteraan hidup indikasi dari keadaan sosial dan emosi negatif, seperti bosan dan kesepian yang berhubungan dengan penggunaan media sosial.

³⁴ Noah R Wolkowicz, 'Fear of Missing Out and Collegiate Alcohol Use: An Examination of Relationship and Direction', 2016.

³⁵ Wulan Sekar Nagari, Muhammad Yuliansyah, and Eka Sri Handayani, 'HUBUNGAN FOMO DAN ANXIETY TERHADAP REMAJA ADIKSI MEDSOS DI SMKN 1 MARTAPURA', *Media Bina Ilmiah*, 17.6 (2023), 1225–38.

Meningkatnya rasa terpisah dari orang lain (*disconnectedness*) dan muncul kecemasan sosial.³⁶

Jika dikaitkan dengan ajaran islam dampak dari *Fear Of Missing Out* (FoMO) adalah suatu kegiatan yang sangat merugi diri sendiri hal ini tertuang dalam firman Allah dalam Q.S Al-Ashr ayat 1-3

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya : “ Demi masa, sesungguhnya manusia berada didalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman, dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.”

Demikian lah Allah menegaskan betapa pentingnya memelihara waktu. Jangan sampai waktu yang kita gunakan menjadi sia-sia dan jauh dari ridho Allah SWT

g. Upaya Pencegahan *Fear Of Missing Out* (FoMO)

Upaya menega perilaku *Fear Of Missing Out* (FoMO) adalah dengan menerapkan perilaku *joy of missing out* (JOMO) adalah cara hidup yang lebih santai dan tidak merasa bermasalah bila terlambat mengetahui sebuah berita. seorang dokter dan penulis di *Psychology Today*, mengatakan pada dasarnya JOMO adalah tentang menjadi puas dengan kehidupan saat ini. Perilaku gaya hidup JOMO memberikan kesempatan kepada seseorang untuk menjalani hidup dalam ritme yang lebih lambat, lebih terfokus pada relasi dengan sesama manusia, kemampuan untuk mengatakan 'tidak', fokuslah pada

³⁶ Nicho Alinton Sianipar and Dian Veronika Sakti Kaloeti, 'Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Fear of Missing out (Fomo) Pada Mahasiswa Tahun Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro', *Jurnal Empati*, 8.1 (2019), 136-43.

tujuanmu saat ini seperti cita – cita, dan hal yang ingin kamu capai, memberikan ruang khusus terhadap diri sendiri agar dapat terlepas dari ketergantungan teknologi, mengembangkan potensi dari dalam diri sendiri, lebih memilih melakukan kegiatan yang bersifat individual atau introspektif serta memberi kesempatan kepada diri sendiri untuk merasakan segala emosi yang ada.³⁷

4. Aplikasi Smartphone Berbasis Android

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Dalam bahasa komputer, secara sederhana aplikasi diartikan sebagai sebuah program atau software yang berjalan pada sebuah sistem operasi. Contoh dari aplikasi yang terdapat pada komputer diantaranya adalah *Microsoft Word*, *Winamp*, *Chrome*, *CorelDRAW*, dan lain-lain.

Telepon pintar (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Seperti halnya pada komputer, aplikasi pada smartphone memiliki karakteristik yang sama. Aplikasi smartphone adalah program atau software yang berjalan pada sistem operasi smartphone. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka (*Open Source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Android dikembangkan oleh Android Inc., Android secara

³⁷ Seprianus Kiding and Andik Matulesy, 'Dari Fomo Ke Jomo: Mengatasi Rasa Takut Akan Kehilangan (Fomo) Dan Menumbuhkan Resiliensi Terhadap Ketergantungan Dari Dunia Digital', *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1 (2020), 173–82.

resmi dirilis pada tahun 2007, bersama dengan *Open Handset Alliance*. Sifat Android yang terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan Source-Code terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur sebagai pengguna tingkat lanjut.

Dari beberapa referensi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi smartphone berbasis Android adalah program atau software pada smartphone yang berjalan di sistem operasi Android. Agar memudahkan dalam pengucapan, maka kemudian aplikasi smartphone berbasis Android disebut juga sebagai Aplikasi Android. Untuk dapat menggunakan aplikasi Android, pengguna harus terlebih dahulu mengunduh dan menginstall file berekstensi apk, fasilitas ini bisa diakses melalui aplikasi bernama Play Store yang sudah tersedia di setiap ponsel Android.³⁸

5. Fungsi Aplikasi Android

Secara umum, aplikasi yang ada pada Android berfungsi untuk membantu memudahkan penggunaanya dalam hal apapun. Secara khusus, aplikasi memiliki fungsinya masing-masing berdasarkan nama aplikasi masing-masing. Misalnya, aplikasi *PicsArt* berfungsi untuk keperluan fotografi, aplikasi *Launcher* berguna untuk melakukan personalitas dalam tampilan Android, aplikasi *Polaris Office* berfungsi untuk membuka dan membuat dokumen, dan lain sebagainya.

³⁸ Agung Eko Cahyadi, 'Pembangunan Aplikasi Barter Smartphone Android Menggunakan Sistem Pemeriksaan Fungsi' (Univeristas Komputer Indonesia, 2021).

6. Jenis-jenis Aplikasi pada Smartphone Android

Di *Play Store*, tak kurang dari 25 aplikasi yang tersedia berdasarkan kategori. Berikut beberapa jenis kategori aplikasi pada smartphone Android

a. *Tools Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah untuk meningkatkan performa dan fungsi dari smartphone Android. Kategori ini mempunyai sekitar 2153 aplikasi yang masing masing telah didownload lebih dari 50.000 kali. Beberapa contoh aplikasinya adalah *360 Security, Clean Master, Google Translate, Greenify, Audio Recorder* dan lain sebagainya.

b. *Social Application*

Aplikasi jenis ini membuat orang terhubung dengan banyak orang lainnya hanya dengan menggunakan smartphone. Beberapa contoh aplikasinya adalah *Facebook, Twitter, Instagram, Google+* dan lain-lain.

c. *Communication Application*

Aplikasi jenis ini membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui obrolan chat maupun suara. Aplikasi dengan jenis *Communication* memungkinkan kita untuk saling berkirim gambar, music, dan file untuk saling dibandingkan. Sehingga tak mengherankan bila aplikasi jenis ini paling banyak dipasang oleh pengguna Android. Beberapa aplikasi yang populer digunakan diantaranya adalah *BBM, WhatsApp Messenger, LINE, Facebook Messenger, WeChat, KakaoTalk*, dan sebagainya.

d. *Photography Application*

Photography Application adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan fotografi. Aplikasi ini berkerja dengan bantuan kamera yang terdapat pada smartphone untuk memotret atau merekam video. Beberapa aplikasi populer berjenis *Photography* adalah *Camera360,*

PicsART, B612, Magisto, MomentCam, serta Adobe Photoshop.

e. Education Application

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah dapat membantu dalam edukasi bagi konseli, anak-anak, atau umum. Diantaranya adalah Game Edukasi Anak, Anak Cerdas, Cerdas Matematika, Duolingo: Belajar Bahasa Gratis, dan lain-lain.


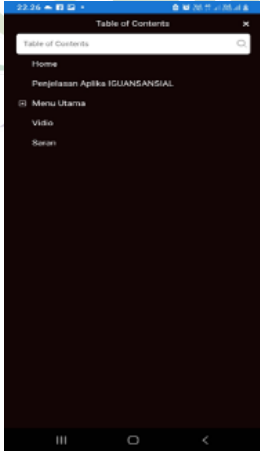
f. News and Magazines Application

Aplikasi jenis ini merupakan aplikasi berita dan majalah yang dapat dibaca melalui smartphone secara langsung. Setiap hari akan ada update berita dari berbagai media masa online yang dapat dibaca secara gratis. Beberapa aplikasi jenis ini diantaranya adalah BaBe, Kurio, Detik, VivaNews, Kompas, dan lain sebagainya.

g. Entertainment Application

Entertainment Application Aplikasi yang sifatnya hiburan. Aplikasi ini bertujuan untuk meneghibur pengguna smartphone dengan memberikan layanan berupa music, game, TV, hingga streaming video.

7. Story Broad

Bagian – bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="348 788 685 887">Gambar 2.1 tampilan awal dari aplikasi IGUASANSIAL</p>	<p data-bbox="726 274 1026 505">Tampilan awal dari aplikasi (IGUANSANSIAL) Mengurangi gangguan kecemasan peserta didik pada penggunaan sosial media.</p>
 <p data-bbox="344 1411 686 1506">Gambar 2.2 tampilan tabel of contents aplikasi IGUANSANSIAL</p>	<p data-bbox="726 906 1026 1065">Tampilan tabel of contents yang terdiri dari home, penjelasan mengenai aplikasi, menu utama, video dan saran</p>

 <p>2.3 gambar tampilan penjelasan mengenai aplikasi IGUANSANSIAL</p>	<p>Tampilan selanjutnya terdapat penjelasan mengenai aplikasi IGUANSANSIAL, yang berisi penjelasan dan tujuan dari aplikasi tersebut.</p>
 <p>2.4 gambar tampilan menu utama dari aplikasi IGUANSANSIAL</p>	<p>Tampilan menu utama bila di klik salah satu akan muncul ke menu selanjutnya sesuai dengan yang di klik.</p>



Gambar 2.5 tampilan menu media sosial dari aplikasi IGUANSANSIAL

Menu media sosial yang berisi pengertian media sosial, jenis-jenis, manfaat media sosial, dan dampak media sosial, bila salah satu dari menu tersebut diklik maka akan menuju ke dalam penjelasannya.



Gambar 2.6 tampilan menu gangguan kecemasan dari aplikasi IGUANSANSIAL

Menu gangguan kecemasan yang berisi pengertian gangguan kecemasan, ciri-ciri gangguan kecemasan, penyebab gangguan kecemasan, dan dampak gangguan kecemasan, bila salah satu dari menu tersebut diklik maka akan muncul penjelasan.

 <p>Gambar 2.7 tampilan pengertian media sosial dari aplikasi IGUANSANSIAL</p>	<p>Dalam menu media sosial terdapat penjelasan mengenai pengertian media sosial dalam lingkungan pendidikan.</p>
 <p>Gambar 2.8 tampilan jenis-jenis media sosial pada aplikasi IGUANSANSIAL</p>	<p>Dalam menu media sosial terdapat jenis-jenis dari media sosial.</p>



Gambar 2.9 manfaat media sosial dalam pendidikan pada aplikasi IGUANSANSIAL

Dalam menu media sosial, terdapat manfaat-manfaat media sosial didalam pendidikan.



Gambar 2.10 tampilan dampak dari penggunaan media sosial pada aplikasi IGUANSANSIAL

Dalam menu media sosial terdapat dampak – dampak dari penggunaan media sosial.



Gambar 2.11 tampilan pengertian dari gangguan kecemasan pada aplikasi IGUANSANSIAL

Dalam menu gangguan kecemasan berisi tentang pengertian dari gangguan kecemasan.



Gambar 2.12 tampilan ciri-ciri gangguan kecemasan pada aplikasi IGUANSANSIAL

Dalam menu gangguan kecemasan berisi tentang ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan kecemasan.



Gambar 2.13 tampilan ciri-ciri dari aplikasi IGUANSANSIAL

Dalam menu gangguan kecemasan berisi tentang ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan kecemasan.



Gambar 2. 14 tampilan penyebab dari gangguan kecemasan pada aplikasi IGUANSANSIA

Dalam menu gangguan kecemasan berisi tentang penyebab dari gangguan kecemasan.



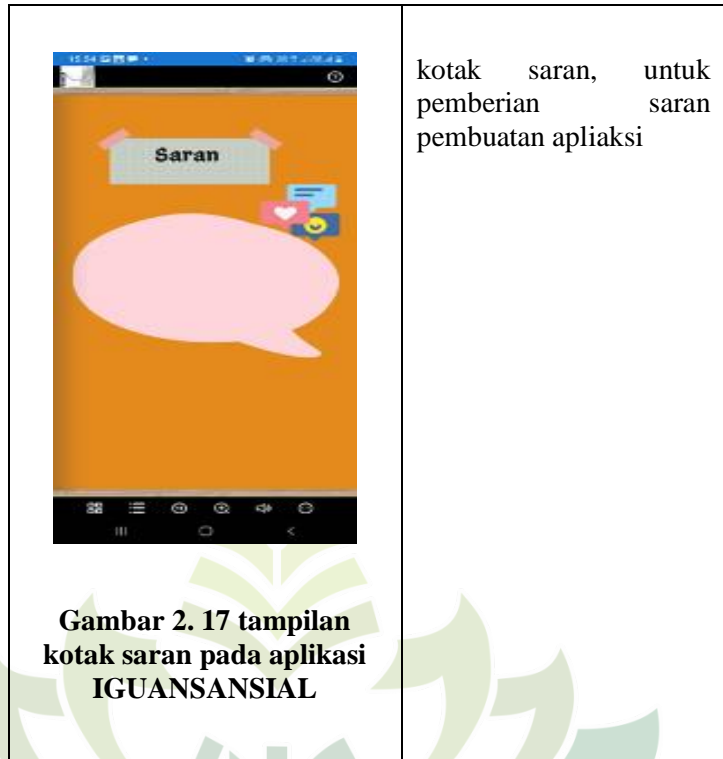
Gambar 2.15 tampilan dampak dari gangguan kecemasan pada aplikasi IGUANSANSIAL

Dalam menu gangguan kecemasan berisi tentang dampak gangguan kecemasan.



Gambar 2.16 tampilan video pada aplikasi IGUANSANSIAL

Berisi tentang video animasi yang akan membahas tentang tips and trik untuk menangani gangguan kecemasan akibat penggunaan media sosial



Tabal 2.1 Story Brod Iguansansial

B. Teori – teori Pengembangan Model

Sugiyono berpendapat bahwa penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan

yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut Mulyatiningsih, penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya :

1. Borg and Gall

Borg and gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.

2. Thiagarajan

Thiagrajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perencanaan), *development* (tahap pengembangan), and *dissemination* (tahap penyebaran.)

3. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan *ADDIE* yang merupakan kepanjangan dari *analysis, define, development, implementation and evaluation.*

4. Richey and Klein

Richey and Klein mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari mulai *planning* (perencanaan) selanjutnya *production* (memproduksi) dan (evaluasi)

DAFTAR RUJUKAN

Journal

- Abel, Jessica P, Cheryl L Buff, and Sarah A Burr, 'Social Media and the Fear of Missing out: Scale Development and Assessment', *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 14.1 (2016), 33–44
- Adhicondro, Maulana Ocky, Turnomo Rahardjo, Nurist Surayya Ulfa, and Djoko Setyabudi, 'Mengidentifikasi Faktor-Faktor Motivasi Yang Memengaruhi Perilaku Memainkan Game RPG (Role-Playing Games) Produksi Luar Negeri Oleh Pemain Game Di Kota Semarang', *Interaksi Online*, 3.4 (2015)
- Akbar, Rizki Setiawan, Audry Aulya, Adra Apsari, and Lisda Sofia, 'Ketakutan Akan Kehilangan Momen (FoMO) Pada Remaja Kota Samarinda', *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 7.2 (2019), 38
- Aminudin, Mayong Tetra Wira, and Uswatun Kasanah, 'KREATIFITAS MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENGATASI PERILAKU VANDALISME', in *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 2017, I, 201–11
- Annatagia, Libbie, 'Gambaran Fear of Missing Out (FoMO) Pada Remaja Muslim Di Pekanbaru Indonesia', in *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2022, II, 846–52
- Anum, Aisah, 'Hubungan Antara Fear of Missing Out (FoMO) Dengan Kesejahteraan Psikologis Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023)
- Aprilia, Rizki, Aat Sriati, and Sri Hendrawati, 'Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja', *Journal of Nursing Care*, 3.1 (2020)
- Arsyad, Azhar, 'Azhar, Media Pembelajaran, PT', *Raja Grafindo*

Persada, Jakarta, 2015

- Badaruddin, Achmad, *Langkah Awal Sistem Konseling Pendidikan Nasional: Analisis Permendikbud No. 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah* (CV Abe Kreatifindo, 2015)
- Bayu, Dimas, 'Remaja Paling Banyak Gunakan Internet Di Indonesia Pada 2022', 2022
- Bikriyah, Nada, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di SMPN 166 Jakarta' (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Cahyadi, Agung Eko, 'Pembangunan Aplikasi Barter Smartphone Android Menggunakan Sistem Pemeriksaan Fungsi' (Univeristas Komputer Indonesia, 2021)
- Christina, Riska, Muhammad Salis Yuniardi, and Adhyatman Prabowo, 'Hubungan Tingkat Neurotisme Dengan Fear of Missing out (FoMO) Pada Remaja Pengguna Aktif Media Sosial', *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4.2 (2019), 105–17
- DEVI, HARDIANTI, 'PENGEMBANGAN LAYANAN INFORMASI AKADEMIK BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP PEMILIHAN JURUSAN DI PERGURUAN TINGGI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMK NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2020' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2021)
- Devianty, Rina, 'Membangun Bahasa Komunikatif Untuk Anak Usia Dini', *NIZHAMIYAH*, 9.2 (2019)
- Dewi, Noviyanti Kartika, Imam Hambali, and Fitri Wahyuni, 'Analisis Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Social Environment Terhadap Perilaku FoMo', *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5.1 (2022), 11–20
- Firdha, Nisa, and Zulyusri Zulyusri, 'Penggunaan ISpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif', *Diklabio:*

Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi, 2022, 101–6

- Hadi, Sutrisno, 'Metode Research Jilid III' (Yogyakarta: Andi Offset, 1991)
- Hanum, Azizah, Nursidin Nursidin, Rostina Rostina, Haryati Haryati, and Hafis Akbar Nasution, 'PENYULUHAN DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA DI KELURAHAN KENANGAN KECAMATAN PERCUT SEI TUAN', *Jurnal Pengabdian Kontribusi*, 2.2 (2022), 45–48
- Hanurikha, Saskianadia Dewi Hanurikha, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Bimbingan Untuk Mencegah Perilaku Fomo Pada Sma/Saskianadia Dewi Hanurikha' (Universitas Negeri Malang, 2021)
- Haviz, Muhammad, 'Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna', *Ta'dib*, 16.1 (2016)
- Hayanum, Rahayatul, and Ratih Permana Sari, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning', *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5.2 (2022), 7–17
- Hendrayudi, V B, 'Untuk Berbagai Keperluan Pemrograman', *Jakarta: Media Komputindo*, 2009
- Kiding, Seprianus, and Andik Matulesy, 'Dari Fomo Ke Jomo: Mengatasi Rasa Takut Akan Kehilangan (Fomo) Dan Menumbuhkan Resiliensi Terhadap Ketergantungan Dari Dunia Digital', *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1 (2020), 173–82
- Komariah, Komariah, Yanti Tayo, and Wahyu Utamidewi, 'PENGARUH PENGGUNAAN JEJARING SOSIAL TERHADAP PERILAKU FEAR OF MISSING OUT (FOMO) PADA REMAJA', *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9.9 (2022), 3463–71
- Maulana, Rohasib, 'Historiografi Kodifikasi Hadis', *Al-Thiqah: Jurnal Ilmu Keislaman*, 6.1 (2023), 1–17

- Mursalin, Mursalin, Teddy Hendiawan, and Ardy Aprilian Anwar, 'PENYUTRADARAAN FILM FIKSI MENGENAI FEAR OF MISSING OUT PADA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA KALANGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG', *EProceedings of Art & Design*, 9.5 (2022)
- Nagari, Wulan Sekar, Muhammad Yuliansyah, and Eka Sri Handayani, 'HUBUNGAN FOMO DAN ANXIETY TERHADAP REMAJA ADIKSI MEDSOS DI SMKN 1 MARTAPURA', *Media Bina Ilmiah*, 17.6 (2023), 1225–38
- Nursalim, Mochamad, and Najlatun Naqiyah, 'Media Bimbingan Dan Konseling' (Surabaya: Unesa University Press, 2010)
- Przybylski, Andrew K, Kou Murayama, Cody R DeHaan, and Valerie Gladwell, 'Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out', *Computers in Human Behavior*, 29.4 (2013), 1841–48
- Purbohastuti, Arum Wahyuni, 'Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi', *Tirtayasa Ekonomika*, 12.2 (2017), 212–31
- Putra, Mujono Sang, and Yeni Rahmawati, 'Pengembangan Aplikasi Psikologi Remaja Berbasis Android (API MADRID)', *Jurnal Pendidikan*, 9.1 (2021), 86–98
- PUTRI, LISYA S, Dadang Hikmah Purnama, and Abdullah Idi, 'Gaya Hidup Mahasiswa Pengguna Media Sosial Di Kota Palembang (Studi Pada Mahasiswa FoMO Di Universitas Sriwijaya Dan Universitas Muhammadiyah Palembang)', *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 2019, 129–48
- Sa'adah, Risa Nur, *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif* (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021)
- Sadiman, Arif S, 'Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya', *Jakarta: PT. Grafindo Persada*, 2011
- Sanjaya, H Wina, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis* (Kencana, 2015)
- Savitri, Judithya Anggita, 'Fear of Missing out Dan Kesejahteraan

- Psikologis Individu Pengguna Media Sosial Di Usia Emerging Adulthood’, *Acta Psychologia*, 1.1 (2019), 87–96
- Setiawan, Muhammad Andi, ‘Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling’, *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.1 (2016), 46–49
- Setiawan, Putra, Nurhasanah Nurhasanah, and Said Nurdin, ‘MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM PELAKSANAAN LAYANAN PEMINATAN (Penelitian Pada Guru Bimbingan Dan Konseling Di SMA Negeri Dalam Wilayah Kota Banda Aceh)’, *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 3.4 (2018)
- Setyaputri, Nora Yuniar, Yuanita Dwi Krisphianti, and Rosalia Dewi Nawantara, *BADRANAYA (Media Inovatif Kultural Untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)* (Penerbit CV. SARNU UNTUNG, 2020)
- Sianipar, Nicho Alinton, and Dian Veronika Sakti Kaloeti, ‘Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Fear of Missing out (Fomo) Pada Mahasiswa Tahun Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro’, *Jurnal Empati*, 8.1 (2019), 136–43
- Suasapha, Anom Hery, ‘Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik’, *Jurnal Kepariwisata*, 19.1 (2020), 29–40
- Suga, Tidar Aditya, ‘Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya (Unesa)’ (UNIVERSITAS AIRLANGGA, 2020)
- Sugiyono, Dr, ‘Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D’, 2013
- Wati, Veni Anjar, Herlan Pratikto, and Akta Ririn Aristawati, ‘Fear of Missing out Pada Remaja Di Surabaya: Bagaimana Peranan Regulasi Diri?’, *INNER: Journal of Psychological Research*, 2.3 (2022), 297–303

Wolkowicz, Noah R, 'Fear of Missing Out and Collegiate Alcohol Use: An Examination of Relationship and Direction', 2016

Yanti, Irma, 'Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Pada Masyarakat Pedesaan Terhadap Kemajuan Pendidikan Islam', *Sivitas: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1.1 (2021), 28–39

