

## **TREN SOSIAL, FEAR OF MISSING OUT (FOMO), DAN LOCUS OF CONTROL: BAGAIMANA GAYA BELAJAR GEN Z DAN GEN ALPHA DI KABUPATEN SIKKA.**

**Florensia Nei<sup>1</sup>, Martina Rudolfa Da Mendez<sup>2</sup>**  
[neicharolinanoa@gmail.com](mailto:neicharolinanoa@gmail.com)<sup>1</sup>, [inamendez20@gmail.com](mailto:inamendez20@gmail.com)<sup>2</sup>  
**Universitas Nusa Nipa Maumere**

### **ABSTRAK**

Generasi Z dan Alpha adalah generasi yang di besarkan ditengah ledakan teknologi, dengan mulus mengintegrasikan alat digital canggih kedalam kehidupan sehari-hari. Generasi Z dan Alpha memiliki kebutuhan belajar berbeda-beda oleh karena itu perlu memperhatikan rekomendasi pembelajaran yang sesuai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruhnya Tren sosial, FoMO, Locus of Control terhadap gaya belajar gen Z dan Alphah di kabupaten Sikka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif analisis pengaruh. Partisipasi pada penelitian ini adalah gen Z dan gen Alpha yang berada di kabupaten Sikka. Jumlah partisipasi yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 300 partisipasi (N) yang terdiri dari 150 gen Z dan 150 gen Alpha. Instrumen pengumpulan data menggunakan Skala SMES-A, Skala FoMO, skala locus of control, dan Skala VAK. Temuan hasil penelitian dari partisipan penelitian (n=300), menunjukkan ada pengaruh yang signifikansi antara Tren Sosial, Fomo, Locus of control terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha dengan perolehan nilai analisis = (p) 0.026, <0.05 yang berarti memiliki model yang signifikan antara Tren social, Fomo, Locus of Control dengan gaya belajar gen Z dan Alpha. Temuan ini menyoroti pentingnya peran guru dalam menyiapkan media pembelajaran visual yang tepat dan relevan, guru perlu mengidentifikasi gaya belajar khusus yang dimiliki siswa yang diajarkan guna mengetahui preferensi belajar siswa, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar mengetahui pemahaman akan kecenderungan gaya belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menghasilkan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Guru juga dituntut mampu mendorong visualisasi dan kreativitas, memfasilitasi metode pembelajaran, meningkatkan pembelajaran berdiferensiasi, mendorong interaksi tanya jawab, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan variatif, perlu adanya peningkatan kreativitas (soft skill), adaptif, dan empatik guru agar lebih mampu menghadapi tantangan dan mampu menyiapkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan gaya belajar pada gen Z dan Alpha.

**Kata Kunci:** Tren Sosial, Fomo, Locus Of Control, Gaya Belajar Gen Z Dan Alpha.

### **ABSTRACT**

*Generations Z and Alpha are generations that grew up amid a technological explosion, seamlessly integrating advanced digital tools into their daily lives. Generation Z and Alpha have different learning needs, therefore it is necessary to pay attention to appropriate learning recommendations. The purpose of this study is to determine the influence of social trends, FoMO, and locus of control on the learning styles of Gen Z and Alpha in Sikka Regency. The method used in this study is a quantitative analysis of influence. Participants in this study were Generation Z and Generation Alpha individuals residing in Sikka Regency. The number of participants involved in this study consisted of 300 participants (N), comprising 150 Generation Z and 150 Generation Alpha individuals. Data collection instruments included the SMES-A Scale, FoMO Scale, Locus of Control Scale, and VAK Scale. The findings from the research participants (n=300) show that there is a significant influence between social trends, FoMO, and locus of control on the learning styles of Gen Z and Alpha, with an analysis value of (p) 0.026, <0.05, which means that there is a significant model between social trends, FoMO, locus of control, and the learning styles of Gen Z and Alpha. These findings highlight the importance of the role of teachers in preparing appropriate and relevant visual learning media. Teachers need to identify the specific learning styles of their students in order to understand their learning preferences. Teachers can then design learning activities that suit the*

*needs of their students so that they can understand their learning style tendencies, thereby making the learning process more effective and producing more optimal learning outcomes. Teachers are also required to be able to encourage visualization and creativity, vary learning methods, improve differentiated learning, encourage question and answer interactions, create an active and varied learning environment, and improve their creativity (soft skills), adaptability, and empathy so that they are better able to face challenges and prepare appropriate learning strategies according to the learning style needs of Gen Z and Alpha.*

**Keywords:** Social Trends, FOMO, Locus Of Control, Learning Styles Of Generation Z And Alpha.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modernisasi menimbulkan tantangan bagi pengguna media yang berlebihan. Pengguna media sosial yang tinggi dan berlebihan akan menimbulkan kekhawatiran tentang masalah yang timbul, terutama terkait dengan ketergantungan media itu sendiri. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Alvara Research Center pada maret 2023 mengenai durasi pengguna internet antar generasi di Indonesia, diketahui generasi Z mengandung internet ketimbang kelompok usia lainnya artinya pengguna gawai internet oleh generasi Z masih menjadi yang paling tinggi. Teknologi yang berkembang saat ini menunjukkan kepada kita bahwa teknologi itu sebenarnya diciptakan untuk membantu manusia mengerjakan sesuatu dengan lebih efektif dan efisien. Diketahui bahwa sekarang semua orang sudah bebas mengakses teknologi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Generasi Z adalah generasi yang lahir dari tahun 1997 sampai dengan tahun 2012 (saat ini berusia sekitar 13-28 tahun pada 2025). Dan generasi Alpha, adalah kelompok demografis berikutnya setelah generasi Z yang mencakup individu yang lahir antara tahun 2013 dan tahun 2025 (saat ini berusia sekitar 0-12 tahun pada 2025). Generasi Alpha merupakan generasi yang dibesarkan ditengah ledakan teknologi, dengan mulus mengintegrasikan alat digital canggih kedalam kehidupan sehari-hari (Alita & Tejawati, 2023). Mereka sudah terbiasa melakukan berbagai kegiatan dalam waktu yang bersama seperti nget-tweet dengan ponsel, mencari informasi dengan laptop sambil mendengarkan music atau nonton film di YouTube. Generasi Z dan Alpha juga adalah generasi yang sangat fasif dengan teknologi seperti; tech-savvy, web-savvy, appfriendly generation, dan sangat tergantung pada teknologi informasi dan aplikasi komputer (Nabila & Haryanto, 2024). Dalam media sosial, terdapat banyak konten yang bermanfaat bagi kita seperti media foto, video, dan juga teks.

Akan tetapi perlu di tekankan dan perlu diketahui bahwa pengguna media yang tidak terkendali akan berdampak negatif. Dibuktikan dengan temuan penelitian dari (Puspitasari &kk. 2025) yang menerangkan bahwa media sosial yang tidak terkendali memperkuat dampak negatif fomo terhadap kesejahteraan emosional. Dampak tren sosial dan fomo pada gen Z adalah memperlihatkan rasa takut ketinggalan, rentan terhadap tren media sosial, cenderung menghabiskan waktu lebih banyak dengan smartphone, ketakutan akan ketinggalan informasi dari berbagai media sosial atau kehidupan sehari-hari. Dampak dari pengguna media yang berlebihan tidak saja dialami gen Z, tetapi juga dialami gen Alpha. Gen Z dan Alpha selalu terupgrade dengan informasi terbaru secara langsung dapat menyebabkan diri mereka memiliki motivasi untuk melakukan suatu hal (Aisafitri & Yusriyah, 2022). Adapun beberapa penelitian menunjukkan beberapa dampak dan gejala tren pengguna media sosial pada gen Alpha antara lain menurunnya minat membaca, menulis, belajar dan membuat sketsa, penurunan kemampuan sosial, berkurangnya kemampuan berempati terhadap orang lain karena interaksi sosial semakin berkurang, anti sosial dan kurang percaya diri (Muttaqin, 2024), (Nabila & Haryanto, 2024). Fomo juga dapat menyebabkan perasaan kehilangan, stres, dan jarak ketika individu tidak mengetahui

peristiwa penting yang dialami oleh orang lain (Iwamoto, &kk 2020). Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan beberapa dampak, gejala dan fenomena tren pengguna media sosial pada generasi Z antara lain pola komunikasi yang semakin minim, pembentukan identitas, dan hubungan sosial mereka (Dalimunthe, Simanjorang, 2024). Di temukan juga dampak psikologis berupa; mempengaruhi perilaku pencarian informasi dan mengalami rasa takut kehilangan momen kebutuhan psikologis akan keterhubungan dan pemahaman akan diri sendiri belum terpenuhi. Tren media sosial juga berdampak signifikan terhadap pola belajar, interaksi sosial, dan perkembangan kognitif generasi alpha.

Oleh karena itu perlu pula dari individu gen Z dan alpha dalam mempersepsikan keberhasilan mereka untuk mengontrol perilaku atas media yang sudah merajalela terhadap kehidupan mereka sekarang. Adapun persepsi diri yang berhubungan dengan sukses atau gagal seseorang dalam mengendalikan perilaku yang disebut dengan istilah locus of control. Locus of control merupakan salah satu variabel kepribadian yang didefinisikan sebagai keyakinan individu mampu dan tidak dirinya mengontrol nasib sendiri. Sementara itu, menurut Robbins (2008:138) locus of control berarti tingkat dimana individu yakin bahwa mereka adalah penentu nasib mereka sendiri. Locus of control adalah sikap seseorang meyakini bahwa yang terjadi dalam dirinya merupakan akibat dari tindakannya sendiri. Locus of control menggambarkan seberapa jauh hubungan antara perbuatan yang dilakukan dengan akibat atau hasil. Locus of control yang merupakan salah satu faktor individual, membuat individu mampu mengendalikan peristiwa kehidupannya serta memberikan gambaran keyakinan kehidupan individu mengenai sumber penentu perilakunya tersebut (Rotter, 1966). Dinyatakan pula oleh Friedman & Schustack (2009) bahwa ketika individu memiliki ekspektasi umum jika tindakannya akan menyebabkan munculnya hasil akhir yang diinginkan, maka kondisi ini merupakan bentuk locus of control internal. Maka, menurut Friedman & Schustack, individu dengan locus of control internal akan lebih berorientasi pada keberhasilan karena menganggap perilaku mereka dapat menghasilkan efek yang positif. Rotter (1996) sendiri menyebutkan bahwa individu yang memiliki locus of control internal akan menunjukkan perilaku yang mengacu akan hasil pencapaian hidupnya dikarenakan perilaku atau karakteristik pribadi mereka sendiri. Sebaliknya, menurut Friedman & Schustack, ketika individu memiliki ekspektasi umum yang meyakini bahwa ada hal diluar dirinya, seperti kesempatan atau kekuatan lain, yang menentukan hasil akhir yang diinginkan maka kondisi tersebut merupakan bentuk locus of control eksternal. Ditekankan oleh Friedman & Schustack, bahwa individu dengan locus of control eksternal cenderung kurang independen. Menurut Rotter (1996) sendiri, individu dengan locus of control eksternal cenderung meyakini bahwa pencapaian hasil yang dicapai dalam hidupnya lebih dikarenakan adanya keberuntungan, atau takdir, berada di bawah kendali orang yang kuat, atau hal yang tidak dapat mereka prediksi.

Di satu sisi, tren media sosial mendukung pembelajaran berbasil digital, pengembangan kreativitas, dan akses terhadap informasi tanpa batas. Namun di sisi lain, berdampak pada risiko kecanduan teknologi, penurunan interaksi sosial tatap muka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh A ghofur, Wasisi,& UD Putri menunjukkan bahwa sesungguhnya generasi Z saat ini sudah siap menghadapi proses pembelajaran campuran dengan pemanfaatan teknologi digital yang berkembang pesat saat ini (Hayati, 2024). Generasi Z memiliki kebutuhan belajar yang unik dan berbeda oleh karena itu perlu memperhatikan rekomendasi pembelajaran yang sesuai berdasarkan asesmen personal yang tepat berdasarkan hasil asesmen. Trend social memberikan pengaruh pada gen Z dalam pembelajaran yaitu metode yang fleksibel dan interaktif, seperti microlearning dan edutainment namun ada tantangan pembelajaran pada generasi Z salah satunya adalah kecendurungan mereka untuk multitasking. Pada generasi Alpha ditemukan juga ada

beberapa metode pembelajaran yang cocok antara lain AL-Assited Learning, Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) Nuryadin, Fairuz & Sembodo, 2024). Namun ada tantangan yang dihadapi bagi generasi Z dan Alpha pada proses pembelajaran yaitu ketergantungan yang terlalu tinggi pada teknologi dapat mengurangi interaksi sosial dan keterampilan komunikasi tatap muka sehingga rendahnya empati dan kolaborasi dalam belajar.

Gaya belajar (learning styles) merupakan suatu proses gerak laku, penghayatan, serta kecenderungan seorang pelajar atau peserta didik dalam mempelajari atau memperoleh suatu ilmu dengan cara mereka sendiri (Wahyuni, 2017). Oleh karena itu, setiap siswa (gen Z dan Alpha) pada dasarnya cenderung akan memilih cara-cara yang disukainya dalam menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (DePorter & Hernacki, 2000; Gerasus, & Bire, 2014) gen Z dan Alpha akan memiliki gaya dan tipologi belajar yang berbeda-beda, meskipun mungkin pula akan ditemukan gen Z dan Alpha yang memiliki gaya atau tipologi belajar sejenis. Perbedaan gaya belajar tiap siswa tersebut, diyakini mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut (Azrai & Sulistianingrum, 2017; Sugiyanto, 2007; dan Ramlah, dkk, 2014) atau prestasinya (Bire, Gerasus, & Bire, 2014). Fleming (2006) membagi gaya belajar menjadi tiga yaitu Visual, Auditif, dan Kinesthetic. Sehingga dalam proses belajar Gen Z dan Alpha, penting untuk dipahami tentang gaya belajar, karakteristik belajar, kebutuhan pembuatan bahan ajar, asesmen personal yang sesuai, metode pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran yang sesuai, pengembangan keterampilan dan inovasi serta perlu adanya pengembangan pendidikan karakter (Damayanti, Subiakto & Sendrian, 2024). Berdasarkan penelitian dan fenomena yang telah dijelaskan, pada penelitian ini peneliti ingin mendalami lebih dalam lagi terkait dampak Tren Sosial, FoMO, dan Locus of Control terhadap dan gaya belajar gen Z dan Alpha di kabupaten Sikka-Maumere”.

## METODOLOGI

Desain Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan pengaruh. Pengukuran Tren sosial diukur menggunakan Instrument Social Media Engagement Scale for Adolescents (SMES-A). Social Media Engagement Scale for Adolescents (SMES-A) merupakan sebuah skala yang digunakan untuk mengukur sikap atau keterlibatan remaja yang berhubungan dengan penggunaan sosial media. Alat ukur SMES-A dikembangkan oleh Ni, dkk pada tahun 2020. Alat ukur SMES-A ini diadaptasi oleh peneliti terdiri dari 15 aitem didasari tiga dimensi yaitu Affective engagement, Behavioral engagement, dan Cognitive engagement. Hasil Nilai cronbach's alpha yang dilaporkan dari Reabilitas alat ukur Tren Sosial pada penelitian ini adalah 0.742, artinya alat ukur ini cukup reliabel digunakan dengan rentang validitas berkisar 0.284-0.473. FoMO diukur menggunakan Instrument Fear of Missing Out Scale yang dibuat oleh Przybylski, dkk yang terdiri dari 10 item. Alat ukur FoMO diadaptasi oleh peneliti yang terdiri dari 10 item dan dilaporkan hasil reabilitas alat ukur Fomo 0.876, artinya alat ukur FoMO ini cukup reliabel digunakan dengan rentang validitas berkisar 0.306-0.473. Locus of Control diukur menggunakan skala Loc Internal & Eksternal yang disusun sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada indikator locus of control eksternal dan internal yang dikemukakan oleh Rotter (dalam Hendri, 2011). Skala locus of control yang disusun peneliti terdiri dari 15 aitem. Validitas dan reliabilitas alat ukur LoC menggunakan skala LoC internal dan eksternal peneliti menggunakan alat ukur baku yang sudah diuji coba dengan penilaian expert judgement di Dasari; 1). Sufficiency (kecukupan aitem dalam menggambarkan variabel penelitian), memiliki CVI bergerak dari 0,58 hingga 0,88 dengan CVR = 0,71. 2) Clarity (kejelasan kalimat tiap aitem dalam menggambarkan variabel penelitian), memiliki

CVI bergerak dari 0,42 hingga 0,83 dengan CVR = 0,65

Dan 3). Relevance (kesesuaian tiap aitem dengan indikator variabel penelitian), memiliki CVI bergerak dari 0,54 hingga 0,83 dengan CVR = 0,7. Berdasarkan hasil tersebut tampak bahwa dinilai dari sufficiency, clarity, dan relevance-nya, skala LoC memiliki CVR yang masih dalam rentang CVR Aiken's Tabel (0,64 s/d 0,93). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa skala LoC cukup relevan menggambarkan indikator yang diukur, kalimat-kalimat dalam aitemnya cukup jelas dan aitem-aitemnya cukup sesuai mengukur variable yang diukur, meskipun tetap ada beberapa aitem yang perlu diperbaiki kalimat maupun pilihan jawabannya agar lebih jelas, sesuai dan relevan dengan indikator dan variable yang diukur. Gaya belajar diukur menggunakan skala VAK yang disusun oleh peneliti mengacu pada indicator gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang dikemukakan oleh Deporter & Henarcki (dalam Dirman & Juarsih,2014). Item dalam skala VAK berjumlah 15 item. Validitas dan reliabilitas alat ukur skala VAK peneliti menggunakan alat ukur baku yang sudah diuji coba dengan penilaian expert judgement di dasari aspek: 1). Sufficiency (kecukupan aitem dalam menggambarkan variabel penelitian), memiliki CVI bergerak dari 0,58 hingga 0,88 dengan CVR = 0,7. 2). Clarity (kejelasan kalimat tiap aitem dalam menggambarkan variabel penelitian), memiliki CVI bergerak dari 0,5 hingga 0,92 dengan CVR = 0,72. 3). Relevance (kesesuaian tiap aitem dengan indikator variabel penelitian), memiliki CVI bergerak dari 0,58 hingga 0,92 dengan CVR = 0,8. Berdasarkan hasil tersebut tampak bahwa dinilai dari sufficiency, clarity, dan relevance-nya, skala gaya belajar memiliki CVR yang masih dalam rentang CVR Aiken's Tabel (0,64 s/d 0,93). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa skala gaya belajar cukup relevan menggambarkan indikator yang diukur. Kalimat-kalimat dalam aitemnya cukup jelas dan aitem-aitemnya cukup sesuai mengukur variable yang diukur. Melalui hasil yang diperoleh dari 8 orang expert judgement, konsistensi skala Gaya Belajar dalam mengukur kesesuaian tiap aitem dengan indikator variabel penelitian (relevance) adalah menunjukkan koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,810. Berdasarkan bukti validitas based on test content yang ditunjukkan dari harga CVI dan CVR maupun dari uji diskriminasi aitem yang menghasilkan Alpha Cronbach (bukti reliabilitas based on internal structure), beberapa aitem skala gaya belajar memang cukup relevan sehingga tidak perlu diperbaiki tiap aitem-aitem.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uji analisis statistik menggunakan analisis regresi pengaruh di peroleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikansi variabel Tren social, Fomo, Locus of control berpengaruh terhadap gaya belajar dengan nilai signifikansi (p) 0.026,  $<0.05$  artinya memiliki model signifikan. Untuk mengetahui kontribusi variable X -Y 1. Menggunakan alaisisi regresi logistik multin diperoleh *Cox and Snell* (0.47) artinya variable Tren sosial dan FoMO menjelaskan sekitar 4,7% variasi gaya belajar. *Nagelkerke* (0.054) artinya bahwa R<sup>2</sup> sebesar 0.54 atau 5,4%. ini berarti bahwa Tren social dan FoMO bersama-sama mampu menjelaskan sekitar 5.4% perbedaan gaya belajar siswa. Sisanya yaitu 94,6% dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan kata lain model penelitian ini cukup baik dalam memprediksi gaya belajar walaupun kontribusi yang dihasilkan cukup kecil dan masih banyak ada factor lain diluar model yang berperan. *Nilai McFadden* sebesar 0.24, artinya model ini dianggap kurang good fit, artinya kecocokan model rendah. Untuk melihat pengaruh menggunakan *Model Fitting Criteria* Tresn Sosial (p;0.033) ,0.05 berpengaruh signifikan terhadap gaya belajar dan FoMO (p; 0.014) , 0.05 berpengaruh signifikan terhadap gaya belajar. Hasil ujihipotesis diketahui secara simultan Tren social dan FoMO mempunyai pengaruh dengan gaya belajar gen alpa dan gen Z. Tren social berpengaruh negative, semakin tinggi tren social gen Z dan Alpha cenderung tidak memilih

gaya belajar visual atau auditori melainkan lebih cendrung pada gaya belajar gabungan. FoMO berpengaruh positif, semakin tinggi FoMO gen Z dan Alpha lebih cendrung memilih visual atau auditori dibandingkan gabungan.

Tabel 1. Uji Model kecocokan Regresi Data pada variabel Tren Sosial, FoMO, dan Locus Of Control terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha.

Model	Model Fitting Information		Likelihood Ratio Tests		
	Model Fitting Criteria	-2 Log Likelihood	Chi-Square	Df	Sig.
Intercept Only		510.966			
Final		496.592	14.374	6	.026

Berdasarkan Table 1. Uji kecocokan model regresi data yang menggunakan regresi logistik multi pada variabel Tren Sosial, FoMO, dan Locus Of Control terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha di peroleh hasil penelitian adalah memiliki Model yang Signifikan antara Tren Sosial, FoMO dan Gaya Belajar Gen Z dan Alpha dengan nilai (p) 0.026,  $<0.05$  yang artinya bahwa Tren Sosial dapat mengintegrasikan pengaruh secara langsung terhadap kekhawatiran gen Z dan Alpha yang mengacu pada perasaan dan anggapan bahwa semua informasi yang mereka dapat berasal dari media social, sehingga mereka menganggap tren media social adalah patokan bersosial, anggapan ini dapat menyebabkan gen Z dan Alpha mengalami FoMO. Namun, seiring dengan potensi positifnya, ada juga berbagai masalah dan tantangan yang muncul dalam penggunaan sosial media dalam konteks pendidikan. Salah satu masalah yang muncul adalah sejauh mana tren sosial dapat memengaruhi kualitas pembelajaran Gen Z dan Alpha. Ketika Gen Z dan Alpha menggunakan media sosial secara tidak terkontrol, ini dapat mengalihkan perhatian mereka dari tugas sekolah mereka, sering mengalami keinginan untuk menghabiskan waktu lebih lama di media sosial, baik untuk mengikuti tren, berinteraksi dengan teman, atau menonton konten hiburan. Kejadian ini dapat menyebabkan penurunan produktivitas belajar. Situasi ini dapat berimplikasi pada pola belajar, gaya belajar dan hasil belajar siswa mengingat fokus yang menurun teralihkan ke aktivitas di media sosial.

Tabel 2. Kontribusi Variabel Tren Sosial, FoMO, dan Locus Of Control terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha.

Tabel 2. Pseudo R-Square	
Cox and Snell	.047
Nagelkerke	.054
McFadden	.024

Berdasarkan table 2, Kontribusi Variabel Tren Sosial, FoMO, dan Locus of Control terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: *Cox and Snell* (0.47) artinya variable tren sosial, Fomo, dan Locus Of Control menjelaskan sekitar 4,7% variasi gaya belajargen Z dan Alpha . *Nagelkerke* (0.054) artinya bahwa  $R^2$  sebesar 0.54 atau 5,4%. ini berarti bahwa Tren social, FoMO, dan Locus Of Control bersama-sama mampu menjelaskan sekitar 5,4% perbedaan gaya belajar siswa gen Z dan Alpha, sisanya yaitu 94,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan kata lain model penelitian ini cukup baik dalam memprediksi gaya belajar walaupun kontribusi yang dihasilkan cukup kecil dan masih banyak ada faktor lain diluar model yang berperan. Sedangkan untuk Nilai McFadden sebesar 0.24, artinya model ini dianggap kurang good fit, artinya kecocokan model rendah.

Tabel 3. Pengaruh variabel Tren Sosial, FoMO Terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha  
 Tabel 3. Likelihood Ratio Tests

Model Fitting		Likelihood Ratio Tests		
Criteria	-2 Log Likelihood of Reduced	Chi-Square	df	Sig.
Effect	Model			
Intercept	496.592 <sup>a</sup>	.000	0	.
TRenSosial	505.330	8.738	3	.033
Fomo	507.200	10.608	3	.014
LOC	496.592 <sup>a</sup>	.000	0	.

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Berdasarkan tabel 3. Variable Tren Sosial dan FoMO berpengaruh terhadap Gaya Belajar Gen Z dan Alpha dengan perolehan nilai (p;0.033) dan (p;0.014), 0.05 yang berarti ada perpengaruh signifikan terhadap gaya belajar gen Z dan Alpha. Sedangkan Locus Of Control of Control tidak muncul efek signifikan yang artinya model ini tidak bisa menghitung karena efeknya lemah atau tidak variatif.

Tabel 4. Uji hipotesis Penelitian

Tabel 4. Parameter Estimates

Gaya Belajar <sup>a</sup>	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	95% Confidence Interval for Exp(B)		
						Exp(B)	Lower Bound	Upper Bound
visual	Intercept	2.585	1.590	2.644	1	.104		
	TRenSosial	-.139	.050	7.579	1	.006	.871	.789 .961
	Fomo	.163	.061	7.251	1	.007	1.178	1.045 1.326
	[LOC=2, 00]	0 <sup>b</sup>	.	.	0	.	.	.
Auditorik	Intercept	1.853	1.663	1.241	1	.265		
	TRenSosial	-.132	.053	6.222	1	.013	.877	.790 .972
	Fomo	.154	.063	5.915	1	.015	1.166	1.030 1.320
	[LOC=2, 00]	0 <sup>b</sup>	.	.	0	.	.	.
Kinestetik	Intercept	-.549	2.120	.067	1	.796		
	TRenSosial	-.173	.067	6.660	1	.010	.841	.737 .959
	Fomo	.241	.079	9.382	1	.002	1.273	1.091 1.486
	[LOC=2, 00]	0 <sup>b</sup>	.	.	0	.	.	.

a. The reference category is: Gabungan.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Berdasarkan tabel 4 diatas, dapat disimpulkan Gaya belajar Visual Vs Gabungan; yang menjelaskan bahwa 1). Tren Sosial: B; -0.139, Sig; 0.006; Exp (B) ; 0.871 artinya semakin tinggi tren social kemungkinan gen Z dan Alpha memilih gaya belajar visual lebih kecil dibandingkan gaya belajar gabungan (visual, auditori, kinestetik). 2). FoMO: B

: 0.163, sig: 0.007, Exp(B); 1.178, artinya semakin tinggi FoMO kemungkinan gen Z dan Alpha memilih gaya belajar visual lebih besar dibandingkan gabungan (visual, auditori, kinestetik). 3). Locus of Control tidak berpengaruh terhadap gaya belajar gen Z dan Alpha. Gaya belajar Auditori vs Gabungan; 1). Tren Sosial: B;-0.173, Sig;0.015; Exp (B); 0.841 artinya semakin tinggi tren social kemungkinan gen Z dan Alpha memilih gaya belajar auditori lebih kecil dibandingkan gaya belajar gabungan (visual, auditori, kinestetik). 2). FOMO : B : 0.120, sig: 0.013, Exp (B); 1.127, artinya semakin tinggi FoMO kemungkinan gen z dan Aplha memilih gaya belajar auditoril lebih besar dibandingkan gabungan (visual, auditori, kinestetik). 3). Locus of Control tidak berpengaruh B: -0.549, Sig; 0.377. Gaya Belajar Kinestetik vs Gabungan; Semua nilai Tren Sosial, FoMO dan Locus of Control, tidak ada signifikan ( sig>0.05) artinya tidak ada variable yang berpengaruh terhadap kecenderungan gaya belajar kinestetik dari gen Z dan Alpha dalam memilih gaya belajar.

## Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa ada pengaruh Tren Sosial, FoMO, dan Locus of Control terhadap gaya belajar gen Z dan Alpha. Temuan penelitian ini di dukung dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh (Suparmi &kk, 2024) digitalisasi pembelajaran, dan gaya belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Didukung juga temuan penelitian dari (Dela Agustiah, Tati Fauzi, Erfan Ramadhani, 2020) yaitu apabila penggunaan media sosial berlebihan akan berpengaruh sekali terhadap perilaku belajar siswa disekolah. Temuan data berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa semakin tinggi tren sosial menunjukkan kecenderungan gaya belajar gen Z dan Alphah lebih dominan/lebih tinggi memiliki gaya belajar gabungan (visual, auditori dan kinestetik) yang memungkinkan gen Z dan Alpha cenderung kecil atau sedikit memilih gaya belajar visual dan auditori. Temuan ini menjelaskan bahwa ideal gaya belajar gen Z dan Alpha pada zaman serba digital adalah dengan gaya belajar visual, auditori maupun kinestetik. Ketiga gaya belajar ini menunjukkan bahwa gen Z dan Alpha mampu mengkombinasikan gaya belajar yang fariasi dan tidak monoton pada satu pola gaya belajar yang sama, karena gen Z dan Alpha adalah mereka terpapar secara langsung menggawai internet yang tinggi sehingga membentuk mereka memiliki karakteristik yang unik dalam cara mereka berpikir, belajar, bertindak berinteraksi, dan memperoleh pengetahuan dengan dunia, akan sangat nyaman dengan teknologi dan terbiasa mengakses informasi secara instan.

Siswa dengan gaya belajar visual biasanya memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna, mempunyai pemahaman yang cukup terhadap masalah artistic, Anak visual biasanya harus melihat dahulu buktinya baru bisa mempercayainya. Seorang yang bertipe visual, akan cepat mempelajari bahan-bahan yang disajikan secara tertulis, bagan, grafik, gambar (Nei & Anggraini, 2024). Kemudahan individu dengan gaya belajar visual dalam mempelajari bahan pelajaran, dapat dilihat dengan alat penglihatannya, sehingga mereka cenderung merasa sulit belajar apabila dihadapkan bahan-bahan dalam bentuk suara atau gerakan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menemukan bahwa gen Z dan Alpha memiliki kecenderungan pada gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang artinya dalam belajar gen Z dan Alpha menyukai banyak simbol, gambar, dan warna, dengan audio visual dimana perpaduan antara suara dengan visualisasi gambar seperti simulasi video yang dapat memudahkan gen Z dan Aplha dalam memahami suatu konten materi dalam pembelajaran. Selain itu gen Z dan Alpha dimana mereka kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita, berbicara dalam irama yang terpola, dan biasanya merupakan pembicara yang fasih, lebih suka musik dari pada seni, serta belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat. Dan kecenderungan mereka menggunakan kata-kata yang mengandung aksi, menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca, kemungkinan

tulisannya jelek, ingin melakukan segala sesuatu, serta menyukai permainan yang menyibukkan.

Pengalaman di kelas harus beralih dari penguasaan konten ke pengalaman yang bermakna, relevan, dan berbasis keterampilan. Oleh karena itu, keterampilan digital menjadi kebutuhan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang di dunia digital saat ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini hampir seluruh komponen kehidupan masyarakat telah beralih fungsi dari era manual ke era digital. Berdasarkan hasil sensus pada tahun 2020 yang diadakan oleh Badan Pusat Statistik pada akhir Januari, menunjukkan bahwa komposisi penduduk di Indonesia yang dimana Sebagian besar berasal dari generasi Z atau kerap disebut Gen Z dengan persentase 27,94%. Keberadaan gen z menjadi yang paling dominan yang memegang peran penting dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan Indonesia kedepannya. Menurut Ryan Jelkins (2017), gen Z memiliki sifat serta karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya, generasi Z dinyatakan lebih beragam, bersifat global dan generasi Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan. Dan menurut survei yang dilakukan oleh Common Sense Media, 42% anak-anak berusia 0-8 tahun memiliki perangkat tablet, sementara 62% memiliki perangkat seluler sendiri. Media sosial adalah bagian penting dari budaya gen Alpha. Tren ini diperkirakan akan terus berlanjut, seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat seluler oleh gen Alpha seiring bertambahnya usia.

Temuan selanjutnya menjelaskan bahwa semakin tinggi FoMo pada Gen Z dan Alpha menunjukkan kecenderungan gaya belajar gen Z dan alpha berada pada gaya belajar visual dibandingkan gaya belajar auditori dan kinestetik. Hal ini menunjukkan bahwa Gaya belajar audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi kreativitas dalam proses pembelajaran. Gen Z dan Alpha didorong untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek multimedia yang mendorong mereka untuk membuat presentasi visual, video pembelajaran, atau infografis. Melalui pembuatan konten-konten tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga mengasah keterampilan kreatif dan teknologi yang penting dalam dunia modern.

Memahami gaya belajar merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan, karena memungkinkan pengajaran yang lebih terfokus dan efisien. Dengan mengadaptasi cara pengajaran sesuai dengan preferensi belajar setiap individu, guru dapat meningkatkan partisipasi gen Z dan Alpha memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan meningkatkan kemampuan gen Z dan Alpha untuk menyimpan informasi. Memperhatikan gaya belajar gen z dan Aplha sangat berguna dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan beragam. Hal ini mendorong pengembangan kemampuan belajar yang lebih optimal karena gen Z dan Alphah dapat belajar dengan metode yang paling alami bagi mereka.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang singnifikan antara trens sosial, fomo, dan locus of control terhadap gaya belajar gen Z dan Alpha. sejalan dengan hipotesis penelitian. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan Signifikansi Tren Sosial ( $p;0.033$ ), 0,05 berpengaruh signifikan terhadap gaya belajar, artinya gen Z dan Alpha tumbuh di era digital, pembelajaran berbasis teknologi menjadi kunci dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka. Sedangkan Signifikansi FoMO ( $p; 0.014$ ), 0,05 berpengaruh signifikan terhadap gaya, yaitu yang artinya media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi kreativitas dalam proses pembelajaran. Secara simultan Tren social , FoMO dan Locus of Control berhubungan dengan gaya belajar siswa gen alpa dan gen Z. Tren social berpengaruh negative, semakin tinggi tren social siswa cendrung

tidak memilih gaya belajar visual atau auditori melainkan lebih cendrung pada gaya belajar gabungan. Fomo berpengaruh positif, semakin tinggi fomo siswa lebih cendrung memilih visual atau auditori dibandingkan gabungan. Dan Locus of control tidak berpengaruh signifikan pada semua kategori gaya belajar. Gen Z dan Alpha didorong untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek multimedia yang mendorong mereka untuk membuat presentasi visual, video pembelajaran, atau infografis. Melalui pembuatan konten-konten tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga mengasah keterampilan kreatif dan teknologi yang penting dalam dunia modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisafitri L, Yusriyah K. (2022). Kecanduan Media Sosial (FOMO) Pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Komunikasi* – 4 (1) :86-106.
- Alita DM, Tejawati LNP. (2023). Smart Classroom: Digital Learning Generasi Z Dan Alpha. *Seminar Nasional (PROSPEK II)* – 2 (2): 278-288.
- Dalimunthe SF, Simanjorang vebiola Br. (2024). Tren Pengguna Media sosial Dalam Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora* – 2(5):152-158.
- Damayanti IR, Subiakto VU, Sendrian R. (2024). Meningkatkan Pendidikan Literasi Digital Media Sosial Pada Gen Alpha. *Jurnal Abadi MOESTOPO* – 7(2): 175-182.
- Dirman & Cicih Juarsih. (2014). Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran Yang Mendidik. Rineka cipta. Jakarta.
- Ghozali I. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19. Kelima. Universitas Diponegoro; 2011.
- Hayati EN. (2024). Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* – 4 (8).
- Iwamoto, Darren & Chun, Hans. The Emotional Impact of Social Media in Higher Education. *International Journal of Higher Education*. 2020;9. 239. 10.5430/ijhe.v9n2p239.
- Jumlah Sekolah, Murid, Guru dan Ratio Murid-Guru Sekolah Menengah Atas Negeri(SMAN) 2021-2023 [Internet]. 2023. Available from: <https://ntt.bps.go.id/indicator/28/152/1/jumlah-sekolah-murid-guru-danratio-murid-guru-sekolah-menengah-atas-negeri-sman-.html>.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Muttaqin MH. (2024). Kurangnya Minat Membaca Anak Generasi Alpha Di Era Perkembangan Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan* – 1 (1): 26-31.
- Nabila R, Haryanto B. (2024). Serbuan Informasi Media Sosial Dan Kecenderungan Sikap Keberagamaan Generasi Alpha. *Jurnal Intelektualitas: Keislaman, Sosial, dan Sains* -13 (2): 2013-2021.
- Nabila R, Haryanto B. (2024). Serbuan Informasi Media Sosial Dan Kecenderungan Sikap Keberagamaan Generasi Alpha. *Jurnal Intelektualitas: Keislaman, Sosial, dan Sains* -13 (2): 2013-2021.
- Nei F, Anggraini S. (2025). Gaya Belajar Siswa SMP Di Tinjau Dari Locus Of Control. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner* – 9 (1): 157-165.
- Ni, X., Shao, X., Geng, Y., Qu, R., Niu, G., & Wang, Y. (2020). Development of the Social Media Engagement Scale for Adolescents. *Front. Psychol.* 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00701>.
- Nuryadin MA, Fairuz F, Sembodo JJ. (2024). Metode Pembelajaran Khusus Untuk Generasi Alpha, Generasi Z dan Generasi Beta. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* – 9 (4): 45-50.
- Penggabean NC, Brahmana KMB. (2021). Literatur Review: pengaruh kecenderungan fear of missing out (FOMO) pada generasi milenial (gen z) di Indonesia. *Southeast Asian Journal of technology and Science* – 2 (2): 104- 108.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. Motivational,emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavio*.2013; 29, 1814-1848.
- Rotter, J.B. (1996). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement.

- Psychological Monographs: General and Applied, 80 (1), 1-28.
- Septiani, Y. (2016). Pengaruh Locus Of control Terhadap Prestasi Belajar Matematika, JPKM, (01).02, 118-128.
- Tirocchi S. Generation Z, values, and media: from influencers to BeReal, between visibility and authenticity. *Front Sociol.* 2024 Jan 10;8:1304093. doi: 10.3389/fsoc.2023.1304093. PMID: 38274837; PMCID: PMC10809394.
- Widiayanti, Gushevinalty, Perdana, DD. (2024). Fear Of Missing Out (FOMO) Pada generasi Z Pengguna Media Sosial Instgram. *Jurnal Ilmu Komunikasi* - 10(1): 54-64.
- Yunarti DP. (2024). Analisis Dampak Sosial Media Pada Perilaku FOMO Generasi Mileneal. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* – 11 (1): 31-41.