

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MULTIPLATFORM SOSIAL MEDIA
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X
SMK SWASTA PEMDA RANTAU PRAPAT**

Rodyatul Adwiyah Br. Naibaho^{1*}, Ruwaidah², Betti Megawati³

¹Fakultas Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Al-Washliyah Labuhanbatu,
Rantauprapat, Indonesia

Email: ¹rodyatulnaibaho@gmail.com, ²ruwaidahritonga@gmail.com,

³bettimegawati0@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Aplikasi Multiplatform Sosial Media* di SMK Swasta Pemda Rantauprapat dan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan *Aplikasi Multiplatform Sosial Media* di SMK Swasta PEMDA Rantauprapat. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK-S Pemda Rantauprapat, sampel yang di ambil berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang diambil menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Metode analisis yang digunakan adalah uji validitas instrument, dan uji reliabilitas instrument. Hasil penelitian yang diperoleh banyak responden yang berpendapat bahwa pengaruh penggunaan *Aplikasi Multiplatform Sosial Media* sangat berpengaruh terhadap prestasi anak di SMK-S Pemda Rantauprapat. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas instrument yang berjumlah 0,00. Sementara itu dikatakan signifikan apabila hasil uji validitas instrument < 0,05. Dalam hipotesis penelitian initer dapat Ho ditolak dan Ha diterima, maka yang diterima adalah hipotesis penelitian Ha diterima yang terdapat pengaruh aplikasi multiplatform sosial media terhadap prestasi siswa di SMK-S Pemda Rantauprapat.

Kata Kunci: *Pengaruh Aplikasi Multiplatform Sosial Media Terhadap Prestasi*

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of using Multiplatform Social Media Applications at Rantauprapat Regional Government Private Vocational Schools and to find out how effective the use of Social Media Multiplatform Applications are at Rantauprapat Regional Government Private Vocational Schools. The method used is quantitative research. The population in the research were all students of class X SMK-S Rantauprapat Regional Government, the sample taken was 35 students. Data collection techniques were taken using observation, questionnaires and

Article History

Received: Agustus 2024
Reviewed: Agustus 2024
Published: Agustus 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

documentation. The analytical method used is instrument validity testing and instrument reliability testing. The results of the research obtained by many respondents were of the opinion that the influence of using Multiplatform Social Media Applications had a great influence on children's achievements at the Rantauprapat Regional Government Vocational School. This is proven by the results of the instrument validity test which is 0.00. Meanwhile, it is said to be significant if the instrument validity test results are <0.05 . In this research hypothesis, H_0 can be rejected and H_a accepted, so what is accepted is the research hypothesis H_a which is accepted, which is that there is an influence of multiplatform social media applications on student achievement at the Rantauprapat Regional Government Vocational School.

Keywords: The Influence of Multiplatform Social Media Applications on Achievement

1. PENDAHULUAN

Multi-platform adalah aplikasi yang dijalankan oleh sistem apapun. *Multiplatform* pada teknologi informasi merupakan sistem yang dapat *support* keberbagai macam jenis *device* komunikasi lain, tidak hanya pada PC (*personal computer*) atau laptop yang digunakan, melainkan bisa digunakan pada handphone dengan sistem operasi *Android* atau *Apple*. Jumlah populasi negara Indonesia sebanyak 256,4 juta orang, sebanyak 130 juta kitar 49 persen diantaranya merupakan pengguna aktif sosial media. Jenis sosial media yang dikenal oleh masyarakat sangat beragam. Menurut hasil riset oleh "*We Are Social*" diantara banyaknya jenis sosial media tersebut, sosial media yang paling banyak diminati orang Indonesia saat ini diantaranya *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dan *Youtube*. Berdasarkan informasi yang dimuat dalam wartakota, Indonesia merupakan komunitas pengguna *instagram* terbesar di asia pasifik dengan jumlah pengguna aktifnya mencapai 45 juta orang dari total pengguna global yang berjumlah 700 juta orang.

Saat ini *instagram* tidak hanya digunakan sebagai sarana pemuas kebutuhan hiburan saja, selain menjadi sosial media yang banyak diminati, *instagram* juga merupakan sosial media yang mempunyai peluang besar dalam kegiatan bisnis. *Country Director Facebook* Indonesia, Sri Widowati mengatakan bahwa 80% *User Instagram* mengikuti setidaknya satu akun bisnis. Berdasarkan data survey dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sector ekonomi kratif menyumbang sebanyak 7,38% dalam bidang perekonomian nasional tahun 2016 dan sector mode member kontribusi sebanyak 18,15%. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin menyadari keberadaan insudtry *fashion* dan pentingnya berpenampilan menarik dengan mengikuti *trend fashion* ysng sedang berkembang.

Jejak pendapat (Jakpat) nelakukan sebuah survey terhadap 1521 responden pada tahun 2015 yang berkaitan dengan "*Lokal Brand Survei*". Berdasarkan survey tersebut, sebesar 59,6% diketahui mengetahui mengikuti perkembangan *Brand* lokal Indonesia dalam dunia *fashion*, dan sisanya sebesar 40,37% tidak mengikuti perkembangan *bran* lokal. Besarnya pertumbuhan

industry *fashion* di Indonesia membuat banyak anak muda tertarik dan memilih untuk berkarir dibidang ini. Untuk mendorong *brand* lokal yang agar berkembang pesat dan dengan minat masyarakat yang sedang tinggi akan *brand* lokal, muncullah wadah yang akan memfasilitasi para brand lokal karya terbaik anak bangsa dalam satu tempat agar dapat dipasarkan dan dipromosikan dengan mudah dan cepat ke public. Tempat dimana kita dapat menjumpai banyak brand lokal yaitu concept store. Pelopor concept store yang pertama di Indonesia adalah *Happy Go Lucky House* (@hglhoue) yang didirikan pada tahun 2018 dibandung. *Happy Go Lucky House* sering mengikuti bazaar di kota-kota di Indonesia untuk dapat mengenalkan produknya kelebih banyak orang, dan baru saja membuka *offline store* keduanya di Makassar.

Melalui pembelajaran *Multiplatform* ini siswa akan mendapat gambaran langsung didalam ruang kelas, siswa dapat belajar dengan aktif dan mandiri dengan menggunakan media aplikasi *Multiplatform*. Konsep peluang yang bersifat abstrak dapat di visualisasikan melalui gambar atau animasi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *Multiplatform*. Dalam pembelajaran, peranan media pembelajaran berbasis *Multiplatform* menjadi semakin penting dimasa sekarang ini, karena system yang terdiri dari (text, gambar, grafis, animasi, dan audio) tersebut dirancang untuk saling melengkapi menjadi suatu sistem yang berdaya guna. Sehingga produk akhir dari hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat digunakan oleh siswa SMA sederajat. Dengan demikian keunggulan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Multiplatform* adalah meningkatnya hasil belajar siswa, mampu memberikan informasi tentang skor yang dihasilkan dari mengerjakan soal-soal uji kompetensi, melati siswa untuk aktif dan mandiri dalam memilih bagian isis pembelajaran yang dikehendaki, dan mendukung pembelajaran individual.

Dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran yang aktif dan mandiri untuk optimalisasi pencapaian kompetensi hasil belajar dan upaya memanfaatkan tekhnologi pembelajaran, maka dirasa perlu mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *Multiplatform* untuk pembelajaran yang interaktif bagi siswa SMA. Media pembelajaran yang belakangan ini sudah sangat populer adalah menggunakan perangkat *mobile* berbasis *Multiplatform*. Perangkat tersebut dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi termasuk untuk media pembelajaran. Akan tetapi masih sangat jarang penggunaan media aplikasi *Multiplatform* dikalangan siswa, khususnya jenjang SMA sederajat yang menggunakan perangkatnya sebagai pembelajaran. Semakin banyaknya penggunaan perangkat *smartphone* dikalangan siswa membuka peluang besar bagi para pendidik, khususnya pendidik dalam bidang matematika. Pengemangan perangkat *mobile* tersebut sebagai media sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya pengadaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dengan meningkatnya mutu pendidikan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika dapat menggunakan perangkat lunak yang mendukung pengembangan media pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *multiplatform* adalah *contruck 2*, karena sifatnya *open source* dan *format file*. *Apk* yang dihasilkannya dapat dipublikasikan baik melalui transfer antar *virtual device* ataupun melalui pendistribusian ataupun melalui pendistribusian pada *play store* untuk android, file untuk PC, dan *Appstore Iphone* untuk *Iphone*. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian

yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mulplatform Sosial Media Terhadap Prestasi Siswa Kelas X di SMK Swasta Pemda Rantauprapat”.

2. PEMBAHASAN

Dalam pembahasan tempat penelitian ini, penulis berencana melakukan penelitian di SMK Pemda Rantauprapat, Jl. KH. Dewantara, No. 104 Rantauprapat, Sioldengan, Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara. Waktu dari penelitian ini, penulis berencana melakukan penelitian pada bulan April sampai Mei 2024 sebagai pengambilan sampel dan riset pada sekolah tersebut. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek dan subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek itu. Suatu penelitian harus ada objek yang diteliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Objek tersebut adalah populasi, yaitu seluruh objek penelitian. Dengan kata lain, data secara menyeluruh terhadap elemen yang menjadi objek penelitian tanpa terkecuali. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X SMK Swasta Pemda Rantauprapat sebanyak 270 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana tenaga kerja dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono bahwa *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel yang digunakan terdiri dari kelas X TBSM. Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang mewakili populasi. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Dimana variabel bebas (*Independen*) dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Aplikasi Multiplatform Sosial Media(x), sedangkan variabel terikat (*Dependen*) dalam penelitian ini adalah Prestasi pada anak (y).

Variabel Bebas (x) : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Multiplatform Sosial Media

Variabel Terikat (y) : Prestasi Pada Anak

2.1.Data Siswa

Menurut data SMK Swasta Pemda Rantauprapat yang sudah terkumpul tahun 2024, jumlah siswa Kelas X TBSM 1 dan dan TBSM 2 berjumlah sebagai berikut:

No	Nama siswa	Jenis Kelamin
1.	Aidil Akhir Hasibuan	Laki-Laki
2.	Alif Rizky Fadlan Siregar	Laki-Laki
3.	Alwira Sagala	Laki-Laki
4.	Anugrah Syahputra	Laki-Laki
5.	Arif Lani Sipahutar	Laki-Laki
6.	Arif Rahman Dlm	Laki-Laki
7.	Ariansyah Harahap	Laki-Laki
8.	Azril Armadansyah	Laki-Laki

9.	Bustami Amril Nasution	Laki-Laki
10.	Diki Apriansyah	Laki-Laki
11.	Diki Ardiansyah Saputra	Laki-Laki
12.	Dio Apriansyah	Laki-Laki
13.	Fachrul Gunawan	Laki-Laki
14.	Febriansyah	Laki-Laki
15.	Indra Siregar	Laki-Laki
16.	Iqbal Hasibuan	Laki-Laki
17.	Irsan Prayoga	Laki-Laki
18.	Meji Syahputra	Laki-Laki
19.	Mhd. Fadli Abdillah	Laki-Laki
20.	Muhammad Fajar Siddiq	Laki-Laki
21.	M. Syahrezy Ritonga	Laki-Laki
22.	Nabil Aditya	Laki-Laki
23.	Rahmad Aulia Guntur	Laki-Laki
24.	Reza Dwi Syahputra	Laki-Laki
25.	Rizki Pratama	Laki-Laki
26.	Rudi Hartono	Laki-Laki
27.	Sadid Rafiq	Laki-Laki
28.	Suwanda Hidayat	Laki-Laki
29.	Syahmar Handoko	Laki-Laki
30.	Tio Prawira	Laki-Laki
31.	Wahyu Sugiarto	Laki-Laki
32.	Mandala Ginting	Laki-Laki
33.	Risky Ramadhansyah	Laki-Laki
34.	M. Rizki Ramadhan	Laki-Laki
35.	Nijar Rambe	Laki-Laki

Tabel 1. SMK S Pemda Rantauprapat

2.2.Kumpulan Data Kuesioner

Untuk mengumpulkan data penelitian diperlukan berupa pertanyaan diantaranya adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan
1.	Apakah anda pernah menggunakan Multiplatform Sosial Media yang tersedia di Sekolah SMK Swasta Pemda RantauPrapat ?
2.	Apakah anda pernah menggunakan Multiplatform Sosial Media dalam waktu yang sebentar ?
3.	Apakah anda sering menggunakan Multiplatform Sosial Media pada saat pembelajaran berlangsung ?
4.	Apakah anda pernah merasa Multiplatform Sosial Media membantu anda untuk meningkatkan minat belajar ?

5.	Apakah anda pernah merasa puas ketika disekolah belajar menggunakan Multiplatform Sosial Media ?
6.	Apakah anda pernah menggunakan computer yang ada disekolah untuk membuka Multiplatform Sosial Media ?
7.	Apakah anda merasa sekolah mendukung anda untuk menggunakan Multiplatform Sosial Media ?
8.	Apakah anda merasa tenang ketika menggunakan Multiplatform Sosial Media ?
9.	Apakah anda pernah kecanduan belajar setelah selesai menggunakan Multiplatform Sosial Media ?
10.	Apakah anda sering merasa tidak nyaman saat menggunakan Multiplatform Sosial Media ?

Tabel 2. Kuesioner Penelitian

2.3. Nilai Untuk Kuesioner

Untuk pengambilan hasil dari kuesioner harus menggunakan nilai ataupun skor yaitu sebagai berikut:

Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	2	3	4

Tabel 3. Nilai Skor Kuesioner

2.4.Data Nilai Siswa Dari Quesioner

Data nilai siswa diperoleh dari menghitung nilai skor kuesioner yang diberikan kepada responden. Nilai skor yang diperoleh berdasarkan jawaban yang diberi oleh responden tersebut. Adapun diantara hasilnya adalah sebagai berikut :

No Respondent	Item Jawaban										Total	Ket
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10		
1.	4	2	2	3	3	2	3	1	3	2	25	
2.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	3	24	
3.	4	2	4	3	4	3	3	1	3	2	29	
4.	4	2	3	2	2	3	3	1	4	2	26	
5.	3	3	3	1	3	2	3	1	4	2	25	
6.	3	2	1	2	4	2	3	2	3	2	24	
7.	3	3	3	1	3	3	4	2	4	1	27	
8.	3	2	3	2	4	2	4	2	3	3	26	
9.	4	3	2	2	2	2	4	1	4	2	26	
10.	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	24	
11.	3	3	2	3	2	3	3	1	4	3	27	
12.	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	30	
13.	2	3	4	2	3	3	4	3	1	4	29	
14.	2	2	4	2	4	2	3	1	2	3	27	

15.	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	24	
16.	3	3	3	3	2	3	3	1	4	1	26	
17.	3	2	2	1	2	2	3	2	4	3	24	
18.	3	3	3	2	3	2	4	1	4	2	27	
19.	4	2	4	2	4	2	3	1	2	4	28	
20.	4	3	2	2	4	3	2	2	3	4	29	
21.	3	3	1	4	1	2	2	3	3	2	24	
22.	3	3	2	4	2	3	2	1	4	3	27	
23.	4	3	3	3	3	2	2	2	4	1	27	
24.	3	2	3	4	2	2	2	2	4	4	28	
25.	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	26	
26.	3	2	2	2	3	4	3	1	3	3	26	
27.	4	3	3	2	2	4	3	1	2	2	26	
28.	4	2	4	2	3	4	4	1	2	3	29	
29.	3	3	3	1	2	4	2	2	3	4	27	
30.	3	3	4	2	4	4	2	2	3	3	30	
31.	3	3	2	4	2	4	2	1	3	3	27	
32.	3	2	2	4	2	4	3	1	3	2	26	
33.	3	2	2	2	4	3	3	1	3	4	27	
34.	3	2	2	2	4	3	2	1	3	3	26	
35.	4	2	2	2	4	3	2	2	3	2	26	

Tabel 4. Hasil Kuesioner Pengaruh Penggunaan Aplikasi Multiplatform Sosial Media Terhadap prestasi siswa Kelas X TBSM SMK Swasta Pemda Rantauprapat

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Persen
1	25-30	29	Kurang	50%
2	21-24	6	Cukup	33%
3	18-22	-	Baik	17%
Jumlah		-	-	100%

Tabel 5. Distribusi Frekuensi tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Multiplatform Sosial Media terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas , dapat penulis jelaskan sebagai berikut :

1. Jumlah sampel yang memperoleh skor nilai 25-30 sebanyak 29 orang atau mencapai 50% kategori tidak baik.
2. Jumlah sampel yang memperoleh skor 21-24 sebanyak 6 orang atau mencapai 33% ketegori cukup.
3. Jumlah sampel yang memperoleh 18-22 sebanyak 0 orang atau mencapai 17% kategori baik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh sosial media termasuk kategori kurang, hal ini dapat dilihat dari table 4.5 ada 30 siswa atau 50% yang termasuk kategori kurang.

K8	Pearson Correlation	.821**	.780**	.866**	.892**	.606**	.720**	.775**	1	.689**	.677**	.945**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
K9	Pearson Correlation	.634**	.614**	.653**	.633**	.242*	.636**	.646**	.689**	1	.554**	.746**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,198	,000	,000	,000		,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
K10	Pearson Correlation	.530**	.768**	.569**	.715**	.435*	.479**	.614**	.677**	.554**	1	.739**
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,001	,000	,016	,007	,000	,000	,001		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.855**	.866**	.897**	.931**	.679**	.802**	.876**	.945**	.746**	.739**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari hasil uji korelasi yang di dapatkan, nilai validitas ditentukan berdasarkan nilai signifikasi (P-Value). Dalam nilai signifikasi (P-Value) jika nilai signifikasi < 0.05 dinyatakan kuesioner valid dan jika nilai signifikasi > 0.05 dinyatakan kuesioner tidak valid. Maka dalam pengujian validitas diatas disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 dan dinyatakan kuesioner valid.

2.6. Reliabilitas Instrumen

Untuk mengetahui signifikasi pengaruh keluarga broken home terhadap mental dan moral anak dilakukan pengujian signifikasi koefisien korelasi. Pada uji reliabilitas instrumen menggunakan metode scale reliability. Uji reliabilitas instrument dilakukan setelah item soal pada kuesioner dinyatakan valid. Adapun hasil dari uji reliabilitas instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Dari Uji Reliabilitas Instrumen
 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.951	10

Menurut Imam Ghozali Variabel dikatakan Reliabel apabila nilai Cronbach Alpha > 0,70. Maka dapat disimpulkan hasil dari uji reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,951 Nilai tersebut > 0,70 maka variabel yang digunakan sudah reliabel.

Tabel 8. Hasil r hitung dan r table

Variabel	Item	Corrected item-total correlation (r hitung)	r table	Keterangan
X & Y	K1	0,855	0,296	Valid
	K2	0,866	0,296	Valid
	K3	0,897	0,296	Valid
	K4	0,931	0,296	Valid
	K5	0,679	0,296	Valid
	K6	0,802	0,296	Valid
	K7	0,876	0,296	Valid
	K8	0,945	0,296	Valid
	K9	0,746	0,296	Valid
	K10	0,739	0,296	Valid

Sumber: Hasil Kuesioner (data diolah dari program Spss), 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka, dikatakan item pertanyaan tersebut dinyatakan sudah valid. Dan berdasarkan hasil dari analisis cronbach'alpha maka sudah dinyatakan reliabel.

2.7. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan Aplikasi *Multiplatform* Sosial Media dalam Meningkatkan Prestasi Belajar siswa kelas X TBSM di SMK Swasta Pemda Rantauprapat. Berdasarkan tabel 4. bahwa sebanyak 35 responden menjawab kuesioner tentang *Multiplatform* Sosial Media, yang menjadi sampel data dalam penelitian ini. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Multiplatform* Sosial Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa adalah negatif, karena berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian kuesioner banyak anak yang menyalahgunakan *Mukltiplatform* Sosial Media seperti, kurangnya minat belajar siswa, banyaknya waktu terbuang untuk menggunakan hp, kurangnya kepedulian terhadap orang-orang disekitar, menggunakan bahasa gaul ketika berbicara dengan orang tua, dan minimnya pengetahuan tentang agama yang di akibatkan lebih candu bermain hp dari pada belajar.

Sosial media seakan sudah menjadi candu bagi masyarakat Indonesia khususnya dikalangan remaja. Remaja masa kini identik dengan *smartphone* ditangan hamper 24 jam. Sosial media yang sering digunakan kalangan remaja adalah *facebook*, *instagra*, *twitter*, dll. Sosial media tersebut memiliki keunggulan dan ketertarikan sendiri bagi penggunanya. Bila pengguna nya adalah seorang remaja maka lebih dominan berpengaruh negatif. Remaja yang sering menggunakan sosial media bisa mengganggu proses belajar. Seperti, contohnya ketika mereka sedang belajar masuk pemberitahuan chat dari temannya dapat mengganggu proses belajar mereka, oleh karena itu remaja sebagai pengguna aktif terbanyak dan hampir selalu menggunakan sosial media sangat cepat tersebar dikalangan remaja. Belum sempurnanya kematangan pemikiran remaja membawa pengaruh negatif terhadap informasi yang tidak baik melalui sosial media yang kita ketahui, sosial media merupakan wadah bagi remaja untuk menuangkan kebebasan berekspektasi, baik itu bentuk gambar, pesan-pesan yang kadang

menyesatkan. Sosial media sendiri tidak terlepas dari pengaruh positif maupun pengaruh negatif.

3. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan data primer yaitu data yang dikumpulkan langsung dari lapangan dengan menyebar kuisioner kepada 35 responden. Responden peneliti ini adalah siswa Kelas X TBSM SMK Swasta Pemda Rantauprapat. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh aplikasi *multiplatform* sosial media terhadap prestasi siswa. Dapat disimpulkan bahwa efek dari sosial media adalah perubahan perilaku manusia setelah diterpa media massa. Efek media juga diartikan sebagai dampak dari kehadiran sosial yang menyebabkan perubahan pengetahuan, sikap, dan tingkahlaku manusia, akibat terpaan media. Sedangkan perubahan sikap pada siswa dalam sosial media seperti *facebook*, *instagram* dan *twitter* adalah perubahan sikap yang acuh terhadap orang orang atau teman sekitarnya. Dampak negatif dari sosial media yaitu menyita waktu belajar, mengganggu kesehatan mata, dan acuh terhadap orang di sekitarnya. Sedangkan dampak positifnya adalah siswa dapat berkomunikasi dengan teman atau keluarga yang jauh dan lebih mudah mendapatkan informasi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinda Sekar Puspitarini and Reni Nuraeni, (2019) '*PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif Pada Happy Go Lucky House)*', 3, h. 71-75
- Alrafiful Rahman¹, Ismah² (2018) '*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTI-PLATFORM PADA MATERI PELUANG TINGKAT SMS SEDERAJAT*', 01, h. 101-107
- Puspitarini and Nuraeni
Muhammad Hanafi (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fisip Universitas Riau*, 3.2, h. 1-12
- Hadi, Mulya. *Twitter Untuk Orang Awam*. Maxicom:Palembang
- Burhan, Bung in. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Kencana Pedana Media Group:Jakarta.2009. hal 75
- Albert, Kurniawan. *Belajar Mudah SPSS untuk Pemula*. Mediakom:Yogyakarta 2009. Hal 11.