

Analisis Faktor Pemilihan Aplikasi Media Sosial Pada Kalangan Remaja Dengan Metode *Fuzzy AHP*

Afrianto Palullu¹, Windayanti Patandean², Wilem Musu³, Syafruddin Muhtamar⁴

^{1,2}Universitas Dipa; Jln. PerintisKemerdekaan KM.9 Makassar

³Jurusan Teknik Informatika, Universitas Dipa, Makassar

e-mail:¹afriantoraja@gmail.com,

²windayantipatandean27@gmail.com,³wilem.musu@dipanegara.ac.id,

⁴syafruddinmuhtamar@gmail.com

Abstrak

Pada era sekarang ini hampir semua kalangan masyarakat menggunakan media sosial, terutama pada kalangan remaja. Penggunaan media sosial oleh para remaja memiliki keterbatasan yaitu dampak positif dan dampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang membuat para remaja memilih menggunakan aplikasi media sosial yaitu facebook, instagram, twitter, youtube, dan tiktok dengan menerapkan algoritma Fuzzy AHP. Dari hasil penelitian ini diperoleh hasil perankingan factor pemilihan aplikasi media sosial oleh remaja yang diurutkan dari peringkat pertama sampai kelima. Peringkat pertama yaitu fitur search dengan nilai preferensi 0,08275, peringkat kedua yaitu fitur nonton video dengan nilai preferensi 0,080466, peringkat ketiga yaitu fitur bookmark dengan nilai preferensi 0,073346, peringkat keempat yaitu fitur direct message dengan nilai preferensi 0,072381, dan peringkat kelima yaitu fitur mute account dengan nilai preferensi 0,071063. Hal ini mengindikasikan bahwa kelima faktor tersebut yang paling memengaruhi para remaja dalam memilih aplikasi media sosial. Dalam penggunaan media sosial oleh remaja, terdapat keterbatasan yaitu dampak positif dan negative dari media sosial. Dari 769 responden remaja, sebanyak 422 orang (54,9%) setuju bahwa mereka murid yang berprestasi di sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jika media sosial digunakan dengan baik dan benar maka dampak yang diterima positif, begitupun sebaliknya.

Kata Kunci : Faktor Pemilihan, Media Sosial, Remaja, Fuzzy-AHP

Abstrack

In today's era, almost all people use social media, especially among teenagers. The use of social media by teenagers has limitations, namely positive and negative impacts. This study aims to analyze the factors that make teenagers choose to use social media applications, namely facebook, instagram, twitter, youtube, and tiktok by applying the Fuzzy AHP. From the results of this study, the results of the ranking of factors for selecting social media applications by adolescents were ordered from first to fifth rank. The first rank is the search with a preference value of 0.08275, the second rank is the video viewing feature with a preference value of 0.080466, the third rank is the bookmark with a preference value of 0.073346, the fourth rank is the direct message with a preference value of 0.072381, and the fifth rank is the mute account with a preference value of 0.071063. This indicates that these five factors most influence teenagers in choosing social media applications. In the use of social media by adolescents, there are limitations, namely the positive and negative impacts of social media. Out of 769 adolescent respondents, 422 people (54.9%) agreed that they were students who excelled in

school. So it can be concluded that if social media is used properly and correctly then the impact received is positive, and vice versa.

Keywords: *Election Factors, Social Media, Teenagers, Fuzzy-AHP*

1. PENDAHULUAN

Media sosial pada era sekarang ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas kehidupan sehari-hari masyarakat khususnya pada kalangan remaja. Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia saat ini mencapai 170 juta atau 61,8% dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 274,9 juta jiwa. Pengguna aktif media sosial dari kalangan remaja dengan rentang usia 13-17 tahun memiliki presentase 12,5%. Urutan aplikasi media sosial populer dengan presentase pengguna terbanyak di Indonesia adalah *youtube* (93,8%), *whatsapp* (87,7%), *instagram* (86,6%), *facebook* (85,5%), *twitter* (63,6%), *facebook messenger* (52,4%), *line* (44,3%), *lindekin* (39,4%), *tiktok* (38,7%), *pinterest* (35,6%), *telegram* (28,5%), *wechat* (26,2%), *snapchat* (25,4%), *skype* (24,3%), *tumblr* (18,4%), dan *reddit* (17,1%) [1]. Penelitian yang dilakukan di Kecamatan Makale, Tana Toraja dengan total sampel 252 orang, 90% dari responden menyatakan bahwa mereka mempunyai akun media sosial. Terdapat 88,1% yang mempunyai akun *facebook*, 63,8% akun *whatsapp*, dan 62,7% akun *instagram* [2]. Ada beragam fitur pada aplikasi media sosial yang disediakan untuk menarik minat pengguna terutama para remaja untuk menggunakan aplikasi media sosial seperti pada *facebook* terdapat fitur *news feed* dan grup, dan fitur *safety check*, pada *instagram* terdapat fitur *share* foto atau video dan fitur menonaktifkan jumlah suka dan tayangan pada postingan, kemudian pada *twitter* terdapat fitur *retweet* dan fitur *bookmarks*. Pada *youtube* terdapat fitur *autoplay* dan fitur untuk mengatur kecepatan video dan terakhir pada *tiktok* terdapat fitur filter *voice changer*.

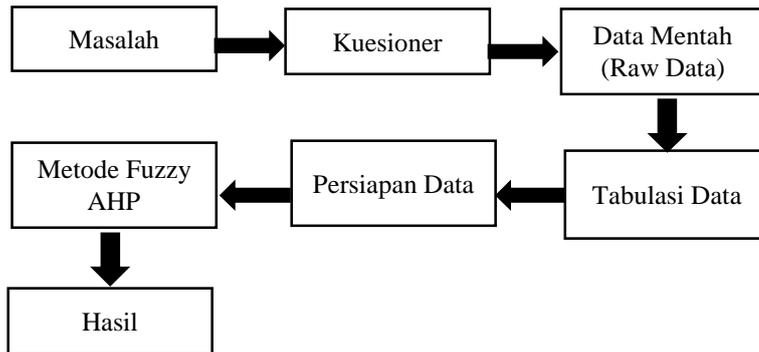
Secara umum ada beberapa keuntungan yang bisa didapatkan dari penggunaan media sosial seperti mudahnya mendapatkan informasi terbaru dengan cepat, media sosial juga bisa dimanfaatkan untuk mempromosikan produk atau jasa yang ingin kita tawarkan, kemudian bisa juga sebagai media untuk menghubungkan kita dengan teman lama, dapat menambah teman baru maupun relasi bisnis dengan mudah dan terakhir bisa mempermudah komunikasi kita dengan teman-teman, baik yang dekat maupun jauh sekalipun [3]. Keuntungan lain dari penggunaan media sosial seperti, kemudahan dalam mengakses materi pelajaran sekolah, sebagai media diskusi materi pelajaran, dan sebagai media mencari pertemanan yang lebih luas [4]. Selain keuntungan yang bisa didapatkan ternyata ada juga kerugian atau kejahatan yang bisa ditimbulkan dari media sosial. Kejahatan yang paling sering terjadi di kalangan remaja adalah perundungan atau *bullying* di media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan lain-lain [5]. Remaja menjadi masa bodoh dalam mengerjakan tugasnya karena sering menggunakan media sosial, remaja juga sering mendapatkan masalah dengan penggunaan aplikasi media sosial. Sebagai seorang pelajar remaja juga sering mengalami keterlambatan dalam pengumpulan tugas-tugas sekolah, prestasi di sekolah mengalami penurunan karena remaja sibuk mengakses media sosial, mereka juga sering menjadi malas belajar di rumah [6].

Dengan adanya masalah-masalah tersebut para remaja harus pintar-pintar membagi waktu, dengan cara menahan diri dan tetap menjalin pertemanan dan hubungan secara langsung di dunia nyata. Dengan begitu kewajiban mereka sebagai seorang pelajar tetap bisa terlaksana dengan baik. Remaja seharusnya pintar-pintar dalam membagi waktu. Para remaja dalam memilih platform media sosial hanya melihat kelebihan atau keuntungannya saja tanpa mengetahui kerugian yang bisa ditimbulkan dari aplikasi tersebut [7]. Tujuan dari penelitian ini adalah para remaja bisa mendapatkan pemahaman atau pertimbangan dalam memilih aplikasi media sosial, remaja mengetahui dampak atau kerugian yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi media

sosial, serta untuk mendeteksi pengaruh penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar remaja di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian



Gambar 1 Bagan Perancangan Solusi

Para remaja mendapatkan masalah dalam penggunaan media sosial, sehingga dilakukan penelitian ini. Untuk mengumpulkan data terlebih dahulu dibuat daftar pertanyaan kuesioner yang kemudiandibagikanuntukdiisi oleh para respondenremaja. Hasil jawaban kuesioner yang diperoleh merupakan data mentah dalam penelitian ini. Data mentah tersebut kemudian ditabulasi menggunakan *Microsoft Excel*. Selanjutnya dilakukan persiapan data dengan menguji validasi dan reliabilitas instrument penelitian yang digunakan. Data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan metode *Fuzzy AHP*. Setelah data diolah diperoleh hasil yang diinginkan dari penelitian ini.

2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

2.1.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[8]. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) di Tana Toraja yang berjumlah 18 sekolahdengan total siswa 7928seperti pada Tabel 1.

Tabel 1 PopulasiPenelitian

No	Nama Sekolah	JumlahSiswa
1	SMAN 10 Tana Toraja	245
2	SMAN 1 Tana Toraja	1043
3	SMAN 11 Tana Toraja	98
4	SMAS Katolik Makale	661
5	SMAN 3 Tana Toraja	856
6	SMAN 4 Tana Toraja	691
7	SMAS Kristen Miallo	118
8	SMAS Advent Mebali	109

9	SMAN 1 Simbuang	95
10	SMAS Kristen Makale	619
11	SMAN 12 Tana Toraja	158
12	SMAN 7 Tana Toraja	228
13	SMAN 5 Tana Toraja	841
14	SMAN 6 Tana Toraja	333
15	SMAN 9 Tana Toraja	598
16	SMAN 8 Tana Toraja	593

No	Nama Sekolah	JumlahSiswa
17	SMAN 2 Tana Toraja	497
18	SMAS PGRI Getengan	145
	Total	7928

Sumber: [9]

2.1.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut[8].Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidakmemberi peluang atau kesempatan yang samabagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadisampel[10].Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik*non probability sampling* atau lebih tepatnya menggunakan teknik *purposive sampling*.

Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu[11]. Jumlahsampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 8 SMA di Tana Toraja dengan total siswa 5478 seperti pada Tabel 2.

Tabel 2 Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	JumlahSiswa
1	SMA Kristen Makale	619
2	SMAN 5 Tana Toraja	841
3	SMAN 1 Tana Toraja	1043
4	SMAN 6 Tana Toraja	333
5	SMAN 2 Tana Toraja	497
6	SMAN 4 Tana Toraja	691
7	SMAN 3 Tana Toraja	856
8	SMAN 9 Tana Toraja	598
Total		5478

Adapun kriteria-kriteria yang harusdipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Remaja termasuk siswa di salah satu sekolah pada Tabel 3.2 Sampel Penelitian.
2. Remaja atau siswa dengan rentang usia 15-19 tahun .
3. Remaja yang menggunakan media sosial.

Berdasarkan kriteria-kriteria di atas, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 769 dari 5478 jumlah siswa .

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner dibuat menggunakan *google form* yang dimana *link* kuesioner-nya dibagikan ke para remaja yang merupakan siswa SMA di Tana Toraja.

2.4 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian berdasarkan jawaban para responden remaja SMA di Tana Toraja yang telah dikumpulkan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Metode Deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau member gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum [12].

2.5 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan yang digunakan adalah penulis melakukan pengamatan dan pemantauan secara langsung pada objek dengan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Kemudian alat penelitian yang digunakanyaitu:

1. Perangkat lunak (*Software*)
 - a. Sistem Operasi *Windows 10 Pro 64-bit*
 - b. *Microsoft Excel*
2. Perangkat keras (*Hardware*)
 - a. *Processor Core i5*
 - b. *Harddisk 1TB*
 - c. *Memory RAM DDR4 8GB*

2.6 Metode Pengujian

Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Uji Konsistensi *Index* (CI) dan Konsistensi Rasio (CR), dimana jika nilai yang didapatkan $< 0,1$ maka proses dapat dilanjutkan karena jawaban responden dianggap konsisten. Dalam uji konsistensi terlebih dahulu dicari nilai dari CI kemudian setelah itu nilai CI tersebut dibagi dengan nilai RI (nilai RI bisa dilihat pada Tabel 2.2) untuk mendapatkan nilai CR.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1.1 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *pearson correlation* dengan jumlah responden yaitu 769 orang. Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan software SPSS 25.0 seperti pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Asosiatif

Correlations			
		PenggunaanM edsos	PrestasiRemaj a
PenggunaanMedsos	Pearson Correlation	1	.086*
	Sig. (2-tailed)		.017
	N	769	769
PrestasiRemaja	Pearson Correlation	.086*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	
	N	769	769

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

Adapun pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji hipotesis asosiatif *pearson correlation* yang telah dilakukan yaitu Nilai $P = 0,017 < 0,05$. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media sosial dengan prestasi remaja di sekolah memiliki hubungan yang signifikan, sehingga hipotesis H_0 diterima.

3.1.2 Perangkingan

Hasil penelitian yang diperoleh adalah perangkingan faktor-faktor pemilihan aplikasi media sosial yang diurutkan dari peringkat 1 - 5 seperti pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Perangkingan Fuzzy AHP

No	Alternative	Nilai Prefensi (NP)
1	Fitur <i>Search</i>	0,08275
2	Nonton Video	0,080466
3	Fitur <i>Bookmark</i>	0,073346
4	<i>Direct Message</i>	0,072381
5	<i>Mute Account</i>	0,071063

Faktor pemilihan aplikasi media sosial oleh para remaja peringkat pertama yaitu fitur *search* dengan nilai preferensi 0,08275, peringkat kedua yaitu nonton video dengan nilai preferensi 0,080466, peringkat ketiga yaitu fitur *bookmark* dengan nilai preferensi 0,073346, peringkat keempat yaitu fitur *direct message* dengan nilai preferensi 0,072381, dan peringkat kelima yaitu fitur *mute account* dengan nilai preferensi 0,071063.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Perangkingan Metode *AHP* dan *Fuzzy AHP*

NO	AHP		Fuzzy AHP	
	Alternative	NP	Alternative	NP
1	Fitur <i>Search</i>	0,082092	Fitur <i>Search</i>	0,08275
2	Nonton Video	0,079821	Nonton Video	0,080466
3	Fitur <i>Bookmark</i>	0,073325	Fitur <i>Bookmark</i>	0,073346
4	Direct <i>Message</i>	0,07304	Direct <i>Message</i>	0,072381
5	<i>Mute Account</i>	0,071330	<i>Mute Account</i>	0,071063

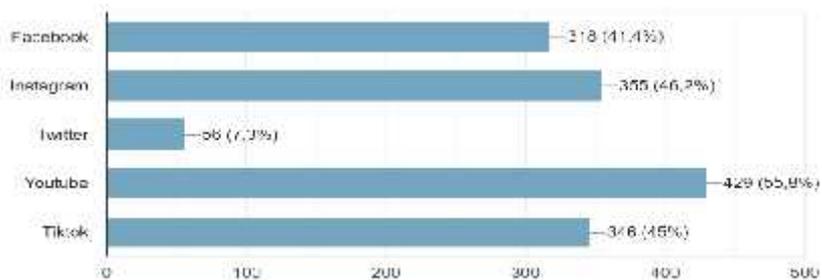
Hasil perangkingan faktor-faktor pemilihan aplikasi media social dengan menggunakan metode *AHP* dan *Fuzzy AHP* dapat disimpulkan memiliki hasil yang sama hanya saja terdapat perbedaan yang tidak signifikan pada nilai preferensi yang didapatkan.

3.1. **Pembahasan**

Berikut ini akan diuraikan pembahasan dari hasil penelitian berdasarkan data kuesioner yang didapatkan:

3.2.1 **Fitur Search**

Fitur *search* paling banyak digunakan oleh para remaja pada media sosial youtube sebanyak 429 orang (55,8%), kemudian berturut-turut disusul oleh media sosial instagram sebanyak 355 orang (46,2%), media sosial tiktok sebanyak 346 orang (45%), media sosial facebook sebanyak 318 orang (41,4%), dan yang terakhir pada media sosial twitter sebanyak 56 orang (7,3%) dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 *Fitur Search*

Fitur *search* pada media sosial berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk mencari apa yang diinginkan. Para remaja bisa menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan mencari materi pelajaran yang berkaitan dengan tugas sekolah mereka di media sosial. Misalnya mencari konten video di *youtube* yang berkaitan dengan tugas sekolah yang ingin dikerjakan. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para

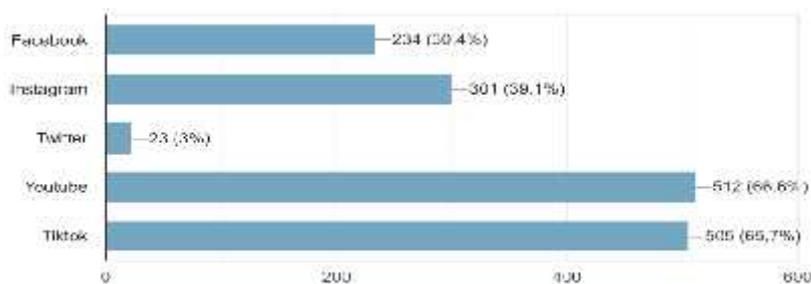
remajasebanyak 716 orang (93,1%) sangat setuju dan setujubahwa media sosialmembantumerekauntukmengerjakantugas-tugassekolah.

Selain mencarimateripelajaranuntukmengerjakantugassekolah, remaja juga bisamencarihiburan di media sosial. Misalnyadenganmenonton film, mendengarkanmusik, dan

sebagainya. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 720 orang (93,6%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka menggunakan media sosial sebagai media untuk mencari hiburan.

3.2.2 Nonton Video

Aplikasi media sosial yang paling sering remaja gunakan untuk menonton video adalah youtube sebanyak 512 orang (66,6%), kemudian disusul berturut-turut oleh tiktok sebanyak 505 orang (65,7%), instagram sebanyak 301 orang (39,1%), facebook sebanyak 234 orang (30,4%), dan yang terakhir twitter sebanyak 23 orang (3%) dapat dilihat pada Gambar 3.



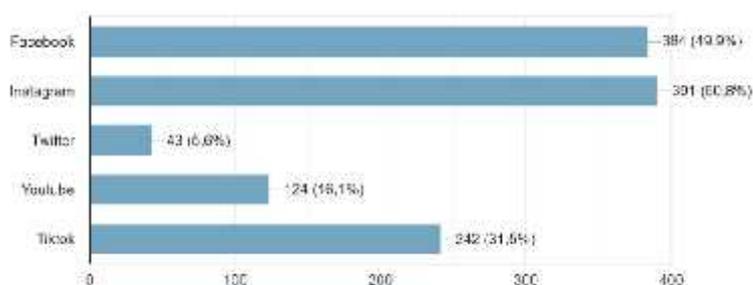
Gambar 3 Nonton Video

Ada beragam macam video yang bisa remaja nonton di media sosial khususnya *youtube*, salah satunya yaitu video pembelajaran yang diunggah oleh guru sekolah mereka. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 731 orang (95,1%) sangat setuju dan setuju bahwa media sosial sering mereka gunakan sebagai media pembelajaran.

Media sosial selain sebagai media pembelajaran, ternyata banyak juga konten negatif terutama pornografi yang bisa remaja lihat dengan bebas di media sosial. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 199 orang (25,9%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka pernah melihat konten negatif (pornografi) di media sosial.

3.2.3 Fitur Bookmark

Fitur *bookmark* paling banyak digunakan oleh para remaja pada media sosial instagram sebanyak 391 orang (50,8%), kemudian disusul berturut-turut oleh facebook sebanyak 384 orang (49,9%), tiktok sebanyak 242 (31,5%), youtube sebanyak 124 orang (16,1%), dan terakhir twitter sebanyak 43 orang (5,6%) dapat dilihat pada Gambar 4.

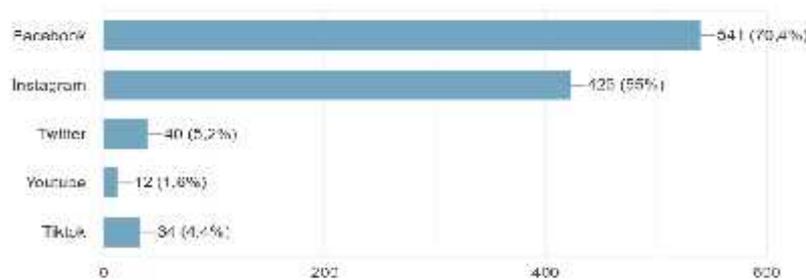


Gambar 4 Fitur Bookmark

Fungsi fitur bookmark pada media sosial adalah untuk menyimpan postingan foto maupun video dalam aplikasi yang bisa dilihat kembali. Postingan yang banyak ditemukan pada media sosial seperti informasi / berita. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 736 orang (95,7%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka mendapatkan banyak informasi dari media sosial.

3.2.4 Fitur Direct Message

Fitur *direct message* paling banyak digunakan oleh para remaja pada media sosial facebook sebanyak 541 orang (70,4%), kemudian berturut-turut disusul oleh media Sosial instagram sebanyak 423 orang (55%), media sosial twitter sebanyak 40 orang (5,2%), media sosial tiktok sebanyak 34 orang (4,4%), dan yang terakhir pada media sosial youtube sebanyak 12 orang (1,6%) dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Fitur *Direct Message*

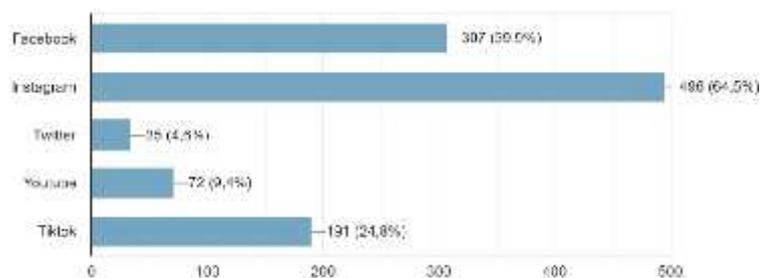
Fitur *direct message* pada media sosial berfungsi untuk mengirimkan dan menerima pesan kepada sesama pengguna. Dengan fitur tersebut para remaja bisa berkomunikasi dengan sesama pengguna untuk berkenalan serta mencari teman baru. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 702 orang (91,2%) sangat setuju dan setuju bahwa media sosial bisa memperluas jaringan pertemanan mereka.

Dengan memiliki banyak teman di media sosial, para remaja bisa memanfaatkan hal tersebut untuk mempromosikan bisnis online mereka seperti menjadi *reseller* maupun bisnis *endorsement* suatu produk. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 332 orang (43,2%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka biasa menggunakan media sosial untuk promosi bisnis.

Para remaja selain menggunakan media sosial untuk promosi bisnis, mereka juga bisa menggunakan media sosial untuk belanja online. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 437 orang (56,8%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka sering belanja online di media sosial.

3.2.5 Fitur Mute Account

Fitur *mute account* paling banyak digunakan oleh para remaja pada media sosial instagram sebanyak 496 orang (64,5%), kemudian disusul berturut-turut oleh media sosial facebook sebanyak 307 orang (39,9%), media sosial tiktok sebanyak 191 orang (24,8%), media sosial youtube sebanyak 72 orang (9,4%) dan media sosial twitter sebanyak 35 orang (4,6%) dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Fitur *Mute Account*

Media sosial dewasa ini banyak tersebar berita-berita hoaks yang dimana bisa memicu para remaja untuk berkomentar negatif serta membagikan berita yang belum pasti kebenarannya. Oleh karenanya, remaja bisa menggunakan fitur mute account yang berfungsi untuk berhenti melihat postingan sesama pengguna media sosial yang dianggap sering menyebarkan berita hoaks. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 684 orang (89%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka pernah mendapatkan berita / informasi hoaks di media sosial.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, diketahui bahwa banyak remaja yang menggunakan media sosial secara positif, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di sekolah. Dengan begitu para remaja diharapkan bisa berprestasi di sekolah mereka masing-masing. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 422 orang (54,9%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka murid yang berprestasi di sekolah.

Selain dampak positif penggunaan media sosial, ada juga dampak negatif dari penggunaan media sosial bagi para remaja. Misalnya melihat konten pornografi, mendapatkan berita / informasi hoaks, dan kecanduan media sosial yang bisa mengurangi waktu untuk bekerja maupun belajar. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 327 orang (42,6%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka termasuk orang yang sudah kecanduan media sosial.

Kecanduan media sosial selain bisa mengurangi waktu untuk bekerja maupun belajar, bisa juga mengakibatkan para remaja mengalami gangguan kesehatan mata serta waktu tidur tidak teratur. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, para remaja sebanyak 330 orang (42,9%) sangat setuju dan setuju bahwa mereka pernah mengalami gangguan kesehatan mata serta waktu tidur tidak teratur.

4. KESIMPULAN

1. Hasil perankingan alternatif atau factor pemilihan aplikasi media social dengan menggunakan metode *AHP* dan *Fuzzy AHP* memiliki hasil perankingan yang sama. Peringkat pertama yaitu fitur *search*, peringkat kedua yaitu nonton video, peringkat ketiga yaitu fitur *bookmark*, kemudian peringkat keempat yaitu fitur *direct message* dan yang terakhir yaitu fitur *mute account*. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur *search*, nonton video, fitur *bookmark*, fitur *direct message*, dan fitur *mute account* merupakan faktor yang paling memengaruhi para remaja dalam memilih aplikasi media sosial.
2. Dampak positif dari penggunaan media social dengan presentase tertinggi yaitu sebagai media untuk mendapatkan berbagai informasi dengan jumlah presentase 95,7% responden remaja yang memilih sangat setuju dan setuju, sedangkan dampak negatif dari penggunaan

media social dengan presentase tertinggi yaitu mendapatkan berita hoaks dengan jumlah presentase 89% responden yang memilih sangat setuju dan setuju.

3. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, diketahui bahwa banyak remaja memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran dan juga untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Dari 769 responden remaja, sebanyak 422 orang (54,9%) setuju bahwa mereka murid yang berprestasi di sekolah.

Hal tersebut juga didukung dengan hasil uji hipotesis asosiatif dengan metode uji *pearson correlation* yang telah dilakukan dimana penggunaan media social memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi remaja di sekolah.

5. SARAN

1. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan faktor-faktor pemilihan aplikasi media sosial pada kalangan remaja.
2. Menambah dampak-dampak positif dan negative dari penggunaan media sosial bagi remaja.
3. Menganalisis lebih jauh lagi mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar remaja di sekolah dengan menggunakan suatu metode atau algoritma penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing dan penguji yang telah membimbing kami dalam pengerjaan skripsi sehingga jurnal ini bisa dibuat.
2. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua kami yang telah memberi dukungan moril maupun materiil.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. We Are Social, "Digital 2021," Glob. Digit. Insights, p. 103, 2021.
- [2]. A. F. Tangdilintin, "Remaja dan Media," Jurnal, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2019.
- [3]. J. Adiguna, Z. Fadri, and I. Irman, "Pemanfaatan Konten Ibadah dan Akhlak dalam Media Sosial,"... Ris. Keagamaan, Sos. ..., vol. 2, no. 2, 2020, [Online]. Available: <http://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/istinarah/article/view/2534>.
- [4]. S. Fitri, "Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak," Nat. J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 1, no. 2, pp. 118–123, 2017, doi: 10.35568/naturalistic.v1i2.5.
- [5]. L. Ikawati, "Pengaruh Media Sosial terhadap Tindak Kejahatan Remaja," Syariati J. Stud. Al-Qur'an dan Huk., vol. 4, no. 02, pp. 223–232, 2018, doi: 10.32699/syariati.v4i02.1179.

- [6]. F. N. Mim, M. B. Science, and M. B. Science, “Impact of the use of social media on students ’ academic performance and behavior change Impact of the use of social media on students ’ academic performance and behavior change Faijun Nahar Mim , Mohammad Ashraful Islam and Gowranga Kumar,” vol. 3, no. December, pp. 299–302, 2018.
- [7]. N. Ainayah, “Remaja Millennial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial,”*J. Pendidik. Islam Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 221–236, 2018, doi: 10.35316/jpii.v2i2.76.
- [8]. Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*, Alfabeta, Bandung.
- [9]. “Sekolah Kita.” <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chome/> (accessed Dec. 01, 2021).
- [10]. Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* , Alfabeta, CV, Bandung
- [11]. Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung
- [12]. Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*, Alfabeta, Bandung