BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah negara, pendidikan mengambil peranan penting dalam menjamin kelangsungan nya hidup berbangsa dan negara, meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas, serta mendukung sarana untuk mencapai tujuan pembangunan nasional. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana. Tujuannya untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaanya, pengendalian diri, kepribadianya, dan bakat yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, dan negaranya. Jadi pendidikan sangat lah diharapkan untuk kemajuan pada sebuah negara.

Upaya peningkatan mutu pendidikan terus menerus dilakukan baik melalui konvensional maupun inovatif. Hal tersebut lebih terfokus lagi setelah diamanatkan nya bahwa tujuan nya pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan mutu pada semua macam dan jenjang pendidikan bermula dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Peningkatan mutu pendidikan bisa dilakukan melalui peningkatan kurikulum, peningkatan profesionalisme tenaga kependidikan, penggunaan metode pembelajaran, peeningkatan sarana dan prasarana pendidikan, alat atau bahan, manajemen dan peningkatan mutu peserta didik. Peningkatan mutu pada pendidikan adalah masalah utama di negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. Sudah lama dilakukan untuk mengatasi masalah ini dengan berbagai cara dan upaya, namun

hasilnya masih belum maksimal. Penyesuaian Pembelajaran merupakan hal yang paling penting untuk mendorong mutu pendidikan.

Sudjana di dalam Rusman (2017:85) meyakini pembelajaran diyakini dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan disengaja untuk mengembangkan kegiatan interaktif pendidikan antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menurut Hamalik (2003:30) mengemukakan pembelajaran seperti sebuah kombinasi yang terstruktur, mencakupi unsur manusia, materil, fasilitas, perlengkapan, dan peraturan yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Warsita (2008:85) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, atau suatu kegiatan untuk mengajar siswa. Jadi pengertian umum dari pembelajaran adalah dimana adanya rancangan proses perubahan dari berbagai aspek bagian besar nya adalah tingkah laku dan tingkat pengetahuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

Kosasih (2014:13) Menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran adalah sasaran akhir yang diberikan guru setelah melaksanakan program pembelajarannya. Selain itu, tujuan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai pernyataan deskriptif yang terperinci dan lengkap mengenai kompetensi peserta yang diharapkan setelah mengikuti program pembelajaran tertentu. Bentuk tujuan pembelajaran yaitu dapat dilihat pada hasil belajar dimana hasil belajar dalam pendidikan yaitu adalah nilai akhir yang mana proses penilaian ini disesuaikan berdasarkan kemampuan dan tingkah laku peserta didik itu sendiri. Dalam mengoptimalkan suatu proses belajar

mengajar tersebut sangat di perlukan minat belajar yang kuat pada peserta didik dimana akan menjadi dorongan yang kuat dalam belajar.

Idris (2015:67) Menjelaskan bahwa minat belajar merupakan pilihan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menggugah semangat seseorang untuk mewujudkan keinginannya untuk belajar. Sukardi (2009:26) menyatakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yakni kondisi peserta didiknya, kemampuan intelektual, motivasi, keterbiasaan belajar, kondisi pendidik, ketersediaan sumber belajar, keluarga, keadaan ekonomi, lingkungan. Slameto (2010:28) dalam Idris (2015) mengatakan Pengertian minat belajar adalah keinginan atau kebutuhan yang ditimbulkan oleh partisipasi dan pengalaman belajar seseorang. Partisipasi dan pembelajaran ini tercipta dari rasa keinginan dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar sepenuhnya ditentukan oleh kendali Siswa, dan pendidik harus mampu menciptakan kondisi agar siswa selalu membutuhkan dan ingin terus belajar. Minat belajar sangatlah berpengaruh pada hasil belajar dimana minat belajar adalah hal penting yang perlu di capai pada proses pembelajaran yang mana seperti yang dikatan dalam hasil penelitian Siti Nurhasanah (2016:133) semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya. Sehingga apabila minat belajar siswa mengalami penurunan, maka hasil belajar siswa pun akan mengalami penurunan.

Pelaksanaan pendidikan di sekolah maupun di perguruan tinggi dilakukan melalui proses belajar mengajar di dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak selalu berjalan dengan lancar, karena sering ditemukan berbagai hambatan. Hambatan ini seperti masih kurangnya minat belajar yang mana di indikasikan dengan mengantuk, takut akan belajar, malas dan kurang memahami materi pelajaran yang mana hal ini sungguh dan gampang terpengaruh oleh contohnya lingkungan teman yang negatif dan kecanduan bermain media sosial. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan minat belajar yang tinggi akan mempengaruhi keberhasilan belajar mahasiswa. Keberhasilan mahasiswa dalam mempelajari materi pelajaran ini ditunjukkan dengan perolehan skor hasil belajar/prestasi. Dengan berbagai macam hal yang dapat memengaruhi minat belajar untuk meningkatkan proses belajar mengajar lebih baik lagi ada juga beberapa hal yang dapat menurunkan minat belajar. Jadi hal yang dapat mempengaruhi minat belajar juga akan mempengaruhi hasil belajar itu sendiri tergantung pada positif atau negatifnya pengaruh itu. Berikut adalah hasil dari observasi awal yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket *google form* kepada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 dan 2019 yang memiliki responden 52 orang.

Tabel 1.1 hasil observasi awal

No	Pertanyaan Terhadap Responden	Persentase	
		Ya	Tidak
1	Apakah ada rasa malas mengikuti pelajaran dan fokus terhadap pelajaran	62%	38%
2	Berkumpul bersama teman untuk mengerjakan tugas	58,1%	31,9%
3	Memiliki lingkungan teman yang malas belajar atau mengerjakan tugas	70,4%	29,6%
4	Apakah ada motivasi dari teman sekitar (kos/rumah) untuk belajar	75%	25%
5	Apakah kalian termasuk pengguna media sosial yang dalam skala penggunaan yang berlebihan	57,3%	33,7%
6	Memanfaatkan media sosial dengan maksimal sebagai penambah ilmu pengetahuan dan informasi	74,6%	25,4
7	Apakah media sosial dapat membantu dalam proses pembelajaran	78,8	22,2

Berdasarkan dari data observasi peneliti di atas di dapatkan hasil bahwa. Dan berdasarkan dari pemaparan dan hasil data di atas menghasikan kesimpulan bahwa diduga terdapat pengaruh lingkungan teman sebaya dan media sosial terhadap minat belajar pada mahasiswa ekonomi angkatan 2018 dan 2019 yang mana di buktikan pada hasil observasi dia atas yang mana terdiri dari beberapa indikator kedua variabel x menunjukkan bahwa minat belajar yang bervariasi diduga dikarenakan lingkungan teman sebaya yang berbeda-beda dan penggunaan media sosial yang berbeda-beda pula. Di tandai dengan 75% mendapatkan dukungan untuk belajar dari teman sebaya di sekitar mereka yang mana itu akan berdampak baik dengan pola pikir mereka dikarena kan mendapat kan dukungan atau motivasi, Dan 58% mengerjakan tugas secara bersama-sama dimana saling membantu untuk mengerjakan tugas menjadi lebih mudah yang mana akan meningkat kan minat mereka terhadap belajar, 70,4% mengatakan mereka memiliki lingkungan yang kurang baik dalam membangkitkan minat belajar,

57,3% menggunakan media dengan berlebihan dimana hal itu akan berdampak negatif dikarenakan akan menggantikan waktu belajar mereka dan jam istirahat yang tidak teratur akan berdampak pada proses belajar dan menurunkan minat terhadap pelajaran, 78,8% menyatakan mereka menggunakan media sosial sebagai penambah wawasan dan informasi yang mana itu akan berpengaruh baik pada minat belajar mereka karena mendapatkan pelajaran pada media sosial yang bersifat menghibur dan mudah di cerna.

Vembriarto (2003:54), mengartikan bahwa lingkungan teman sebaya atau *peer-to-peer* merupakan suatu kelompok yang terdiri dari jumlah individu yang sama. Arti yang sama di sini merujuk pada individu. Setiap anggota *peer group* memiliki kemiripan di semua aspek. Persamaan penting terutama terdiri dari usia dan status sosial. Dalam lingkungan teman sebaya dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif.

Dampak lingkungan teman sebaya yang positif dapat membuat siswa menjadi lebih kuat, lebih bertanggung jawab, dapat meningkatkan pengetahuan, memiliki adaptasi sosial yang positif dan perilaku yang positif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Interaksi atau hubungan yang baik antar siswa dalam kelompok teman sebaya juga berdampak pada proses pembelajaran, karena dengan adanya hubungan yang baik akan melahirkan suasana belajar yang lebih baik pula sehingga akan memberi dampak positif terhadap minat/keinginan belajar siswa. Menciptakan relasi yang baik antar siswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh positif terhadap belajar siswa.

Selanjutnya dampak negatif lingkungan teman sebaya, lingkungan yang negatif sangat lah berpengaruh dalam pembentukan karakter dan pola pikir

seseorang remaja dimana dimana juga faktor-faktor negatif ini juga akan berubah setiap berjalannya waktu dapat membentuk sikap menjadi agresif, suka melakukan kekerasan hingga terlibat dalam kenakalan remaja dan akan sulit untuk fokus pada pembelajaran dimana akan berdampak buruk pada proses belajar mengejar dan berdampak buruk pada minat belajar peserta didik yang mana juga akan berpengaruh juga pada hasil belajar. Pernyataan ini juga diperkuat dengan adanya penelitian oleh Maulia Widiyati (2017:320) yang menyatakan berdasarkan analisis data pada hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tutor teman sebaya terhadap minat belajar.

Normanita (2018:3) jenjang usia remaja adalah jenjang dimana adanya Media Sosial bagi seseorang dengan kelompok, pada masa ini interaksi sosial dengan kelompok yakni lebih penting bagi remaja. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan kelompoknya daripada berada di rumah, apabila interaksi sosial bersifat positif, hal itu pastinya akan sangat berguna bagi perkembangan remaja. Akan tetapi apabila interaksi sosial dengan kelompok itu cenderung menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada diri remaja tersebut. Perkembangan kemampuan sosial anak dimulai pada masa pra sekolah sampai akhir sekolah dengan ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial anak.

Menurut Slameto (2003:56) media sosial, Teknologi informasi luar biasa yang kini banyak dikenal, bahkan sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia adalah internet. Teknologi ini dapat menjadi ruang pertemuan virtual untuk semua warga yang tinggal di planet bumi ini. Melalui internet, dunia terasa tak berjarak. Internet serasa telah menihilkan lokasi dan waktu. Komunitas penduduk dunia

dapat tergabungkan secara maya melalui teknologi media sosial yang luar biasa. dimana penggunaanya bisa ikut serta berbagi, dan menciptakan konten seperti video, blog, website, gambar, dll, di dalam dunia virtual. Dengan naiknya jumlah pengguna internet di Indonesia, pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Adianto Hardono (2019:458) mengatakan Terdapat 150 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia. Dari total penduduk indonesia, Pengguna media sosial mencapai 56%, dengan jumlah pengguna mobile nya mencapai 130 juta. Dilihat dari sisi umur, pengguna yang paling banyak berada diantara umur 17 sampai 34 tahun. Dari data yang ada tersebut dimana dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar pengguna media sosial adalah remaja yang dimana pada usia remaja adalah waktu dimana seseorang dalam suatu lingkup jenjang pendidikan.

Nurudin (2018:10) bahwa media sosial bukanlah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh perseorangan atau individu semata. Ia merupakan aktivitas yang dilakukan oleh banyak orang sosial. Sehingga kehadirannya juga banyak mewarnai peristiwa publik, media sosial seolah menjadi dua sisi mata uang koin. Disatu sisi ia berdampak positif bagi perkembangan hidup berbangsa dan bernegara. Ia menjadi alat penyatu bangsa dan sebaliknya, ia malah mendegradasikan moral dan berpotensi menyebabkan disintegrasi bangsa.

Mudahnya mengakses informasi di internet dan media sosial, cenderung membuat seseorang kecanduan menggunakan media sosial sehingga akan banyak menghabiskan waktu mereka bermain media sosial dengan tujuan mencari hiburan tetapi dengan skala penggunaannya yang sangat berlebihan. Setelah kecanduan, remaja/peserta didik dakan banyak menghabiskan waktu dan menggantikan waktu

belajar dengan bermain media sosial dan di tambah lagi di dalam media sosial sangatlah rentan akan informasi yang menyesatkan atau biasa di sebut informasi *hoax* yang mana hal itu akan mempengaruhi persepsi seseorang. Dan itu lah hal yang dapat sehingga akan membuat minat untuk belajar akan menurun dan akan berakibat kepada hasil belajar mereka. selain itu yang dapat di cemaskan seluruh pelajar kebanyakan akan mencari jati diri mereka pada media sosial sehingga melupakan pencarian jati diri mereka dalam bidang akademis.

Dapat dicurigai ada nya pengaruh dari lingkungan teman sebaya dan media sosial terhadap minat belajar yang mana akan juga mempengaruhi hasil belajar dimana pengaruh nya terbagi menjadi dua yaitu pengaruh positif dan negatif yang akan menyebabkan naik atau turun nya minat belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah dan pemaparan data diatas maka itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2019 Universitas Jambi ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya persiapan diri mahasiswa sebelum menghadapi ujian.
2. Rendahnya partisipasi/keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Masih adanya siswa yang belum bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Banyaknya siswa yang kurang memahami materi pelajaran.
5. Masih ada nya rasa takut dalam belajar.

6. Menggantikan waktu belajar dengan hal lain.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, sumber, dan lain sebagainya, agar penelitian ini lebih efektif, maka penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Lingkungan teman sebaya, yaitu lingkungan teman sebaya yang berfokus pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 dan 2019
2. Media sosial yaitu pengaruh media sosial reguler yang biasa pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 dan 2019 gunakan (*instagam ,facebook dan tiktok*)
3. Minat belajar, yaitu rasa keinginan belajar atau niat belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 dan 2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti akan mengambil judul penelitian, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi
2. Apakah terdapat pengaruh media sosial terhadap minat belajar mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi

3. Apakah terdapat pengaruh lingkungan teman sebaya dan media sosial secara bersama-sama terhadap minat belajar mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulisan Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi
2. Untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap minat belajar mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi
3. Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya dan media sosial secara bersama-sama terhadap minat belajar mahasiswa angkatan 2018 dan 2019 prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan terutama untuk menambah kajian pustaka mengenai Pengaruh lingkungan teman

sebaya dan media Sosial terhadap minat belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan bagi para mahasiswa, sehingga mahasiswa yang mengalami masalah minat belajar yang mana dipengaruhi lingkungan teman sebaya dan media sosial dapat mengatasinya dengan bijak
- b. Sebagai referensi terhadap penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

3. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Sebagai wadah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah dimiliki dan sebagai wadah untuk menambah wawasan terutama pada pengamatan tentang Pengaruh lingkungan teman sebaya dan Media Sosial terhadap minat belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan guru atau para pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar siswa yang nyaman dan tenang serta mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengerti akan dirinya sendiri hingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.

1.7 Definisi Konseptual

Ada pun definisi konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat Belajar

Jadi dapat kita simpulkan keseluruhan dari minat belajar adalah sebuah rasa dimana terdapat keinginan dalam ikut dalam proses belajar mengajar yang tumbuh dalam diri sendiri. Adapun indikator-indikator minat belajar mencakup adanya perasaan tertarik, perasaan senang, perhatian, partisipasi serta keinginan dan kenyamanan saat belajar.

2. Lingkungan Teman Sebaya

Dari berbagai macam penjelasan lingkungan teman sebaya di atas dapat di konsep kan yaitu pengertian lingkungan teman sebaya adalah segala aspek yang dapat mempengaruhi perilaku, interaksi dan keterkaitan satu sama lain pada jenjang umur yang sama. Indikatornya yaitu kerjasama, persaingan, pertentangan, penerimaan dan persesuaian.

3. Media Sosial

Dan untuk kesimpulan keseluruhan atau konsep media sosial adalah sebuah fasilitator yang mana berbasis dari internet yang mempertemukan orang secara *online* untuk berinteraksi. Dan untuk indikatornya yaitu: frekuensi penggunaan, tugas perkuliahan dan update informasi.

1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2017:38) suatu atribut, sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Untuk memperjelas dan memudahkan variabel yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi operasional yaitu istilah dari Variabel-Variabel

penelitian. Berikut adalah penjabaran operasional istilah yang berkaitan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Minat belajar diukur menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis yang berdasarkan pada indikator indikatornya. Melalui angket tersebut, responden diberikan 4 alternatif jawaban antara lain: SS = Sangat Setuju; S = Setuju; KS Kurang Setuju; TS = Tidak Setuju.
2. Lingkungan teman sebaya diukur menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis yang berdasarkan pada indikator indikatornya. Melalui angket tersebut, responden diberikan 4 alternatif jawaban antara lain: SS = Sangat Setuju; S = Setuju; KS Kurang Setuju; TS = Tidak Setuju
3. Media sosial diukur menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis yang berdasarkan pada indikator indikatornya. Melalui angket tersebut, responden diberikan 4 alternatif jawaban antara lain: SS = Sangat Setuju; S = Setuju; KS Kurang Setuju; TS = Tidak Setuju