

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar penting bagi peningkatan taraf hidup bangsa Indonesia. Pendidikan juga merupakan hal yang mutlak dan harus dikembangkan secara bertahap seiring berjalannya waktu. Kemajuan zaman terlihat dari kualitas pendidikan. Dengan dibekali pendidikan, maka akan membantu seseorang untuk meningkatkan kecerdasannya dan mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menjadi pribadi yang bermartabat serta berguna bagi nusa dan bangsa. Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi. Tentunya pendidikan tinggi sangat erat kaitannya dengan kualitas sumber daya manusianya.

Sumber utama pembangunan nasional meliputi kualitas sumber daya manusia. Jika kualitas sumber daya manusia tinggi, itu akan membantu membangun negara. Di sisi lain, jika sumber daya manusia tidak mencukupi maka akan menghambat pembangunan negara itu sendiri. Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui kegiatan belajar. Jika para mahasiswa ini dapat secara aktif mengembangkan seluruh potensinya sehingga mereka dapat memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri, masyarakat dan negaranya di masa depan, maka mereka dapat dikatakan berhasil dalam pendidikan.

Keberhasilan belajar ditentukan oleh beberapa faktor yang salah satunya yaitu minat belajar. Minat belajar merupakan rasa ketertarikan pada kegiatan belajar yang muncul karena keinginan diri sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Jika mahasiswa memiliki minat belajar yang tinggi maka akan melakukan aktivitas yang lebih banyak. Sebaliknya, jika mahasiswa tersebut memiliki minat belajar yang rendah maka akan melakukan aktivitas pembelajaran yang lebih sedikit karena tidak adanya minat belajar didalam dirinya.

Masalah menurunnya minat belajar ini semakin ditunjukkan ketika pembelajaran daring berlangsung pada saat pandemi Covid-19. Sebagaimana menurut Putra yang dilansir dalam Medcom.id bahwa Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menilai tingkat minat belajar siswa menurun memasuki semester ganjil atau Pembelajaran Jarak Jauh (OJJ) fase kedua. Dari pemantauan FSGI di sejumlah daerah menunjukkan fakta, adanya kejenuhan dalam menjalani PJJ.

Misalnya di wilayah Nusa Tenggara Barat (NTB) misalnya, pada fase pertama saat belum ada bantuan kuota, keikutsertaan siswa mencapai 60 persen. Namun keikutsertaannya terus menurun menjadi 20 persen di fase kedua. Menurunnya, semangat belajar anak juga dikeluhkan oleh beberapa guru SMP di Jakarta Timur dan Bekasi. Kelas tidak selalu penuh saat PJJ digelar (Putra, 2020).

Sebagian mahasiswa merasa sangat bosan dengan pembelajaran jarak jauh yang kesannya monoton. Contohnya yaitu menurut Kasih, dilansir dalam Kompas.com. UNICEF menyelenggarakan survei pada 18-29 Mei 2020 dan 5-8 Juni 2020 lalu (Kasih, 2020). Selama survei, UNICEF menerima lebih dari 4.000 tanggapan dari siswa di 34 provinsi Indonesia, melalui kanal *U-Report* yang terdiri dari SMS, *WhatsApp*, dan *Messenger*. Hasil survei menyebut, sebanyak 66 persen dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar di rumah selama pandemi Covid-19.

Ketika permasalahan pada saat pembelajaran online ini dibiarkan begitu saja maka akan memberikan dampak negatif. Rasa bosan yang muncul dikarenakan para siswa dari berbagai jenjang pendidikan hanya menatap *gadget*nya masing-masing sepanjang hari tanpa adanya kegiatan lain yang dapat dilakukan. Dengan begitu, mayoritas siswa dianggap kurang berminat melakukan pembelajaran daring.

Menurut Budianto yang dilansir dalam Sindonews.com menyatakan bahwa survei yang dilakukan secara internal kepada sekitar 1.500 mahasiswa Universitas Sangga Buana (USB) YPKP beberapa waktu lalu yang dilakukan

secara acak, menggunakan 20 poin penilaian terhadap pembelajaran daring. Hasil kajiannya menyatakan dari 20 poin pertanyaan, mayoritas menilainya kurang minat terhadap pembelajaran daring yang tengah berlangsung saat ini (Budianto, 2021).

Dari hasil survei tersebut, menunjukkan ada berbagai persoalan pada pembelajaran jarak jauh. Sehingga mahasiswa kurang maksimal melaksanakan perkuliahan. Padahal, konsep dan pembelajaran yang diterapkan sudah mengikuti anjuran Kementerian Pendidikan.

Oleh karena itu, jika permasalahan tersebut dibiarkan, maka bukan hanya minat membaca saja yang hilang, tetapi minat mencari tahu dan minat belajar dapat menurun juga. Karena pembelajaran daring semacam ini sangat memudahkan mahasiswa dan dosen, namun dalam prakteknya masih banyak kekurangan seperti yang telah disebutkan di atas dan kekurangan tersebut berdampak negatif yang dapat mempengaruhi minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil prariset, peneliti melakukan penyebaran kuesioner untuk dapat melihat bagaimana minat belajar pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar itu rendah. Penyebaran kuesioner tentunya mengacu pada teori yang membahas mengenai minat belajar. Selanjutnya peneliti menyebarkan kuesioner tersebut kepada 30 mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta. Data hasil survei akan dipaparkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. 1 Hasil Data Prariset Minat Belajar ketika Pembelajaran Jarak Jauh

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2021)

Berdasarkan diagram di atas hampir sebagian besar mahasiswa tidak memiliki minat belajar yang kuat ketika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung dengan persentase 83,3% dan mahasiswa yang memiliki minat belajar yang kuat pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung persentasenya hanya 16,7%.

Kegiatan belajar yang dilakukan secara daring pada beberapa bulan pertama memang dirasa sangat menyenangkan karena tidak harus datang ke kampus. Tetapi semakin lama mahasiswa merasa tidak tertarik dan malas ketika pembelajaran daring yang dilakukan hanya monoton seperti mahasiswa hanya perlu membuka *gadget* lalu duduk mendengarkan penjelasan dosen disetiap pertemuan pada pembelajaran daring.

Menurut Cheril yang dilansir dalam Kompasiana.com bahwa tidak hanya guru yang perlu melakukan perubahan model pembelajaran ini, tetapi pelajar juga dituntut untuk bisa menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Dalam proses berjalannya pendidikan secara daring juga ditemukan banyak sekali tantangan dan kesulitan baru, seperti kuota dan jaringan internet yang tidak mendukung proses belajar mengajar, kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, hingga akhirnya membuat minat dan semangat belajar pelajar semakin menurun karena membuka platform media non-pelajaran dan asik dengan dunianya sendiri. Fenomena yang sering terjadi saat ini adalah ketika guru menjelaskan pelajaran di zoom atau google meet, pelajar lebih banyak yang menutup akses kamera mereka (Cheril, 2021). Sebagaimana dibuktikan oleh hasil prariset dibawah ini.



Gambar 1. 2 Mahasiswa yang Mengaktifkan Kamera pada saat PJJ

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2021)

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat bahwa hampir sebagian besar mahasiswa tidak mengaktifkan fitur kamera ketika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung dengan persentase 96,7% dan hanya 3,3% mahasiswa yang mengaktifkan kamera pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung.

Sebenarnya mengaktifkan kamera pada saat PJJ berlangsung itu sangat penting karena dengan mengaktifkan kamera itu dapat mempengaruhi persepsi orang lain terhadap keseriusan kita ketika mengikuti pembelajaran online. Sebagai mahasiswa ketika mengaktifkan kamera pada saat pembelajaran berlangsung juga merupakan bentuk tanggung jawab dan siap mengikuti pembelajaran.

Dengan mengaktifkan kamera, dosen dan juga mahasiswa lain dapat melihat ekspresi orang tersebut. Di sisi lain, dengan mengaktifkan kamera juga membuat mahasiswa tersebut semakin terlibat dalam pembelajaran dengan begitu dapat membangun percaya diri dan hubungan baik sesama mahasiswa maupun dengan dosen.

Berdasarkan hasil prariset juga diungkapkan alasan mahasiswa tidak mengaktifkan kamera pada saat pembelajaran online berlangsung. Misalnya seperti takut ditanya dosen, rasa malas, belum siap mengikuti pembelajaran, mata kuliah tidak menarik dan juga tidak percaya diri. Alasan tersebut yang membuat minat belajar menurun dan menganggap bahwa mengaktifkan kamera bukanlah hal yang penting dan juga diharuskan pada saat pembelajaran online berlangsung.

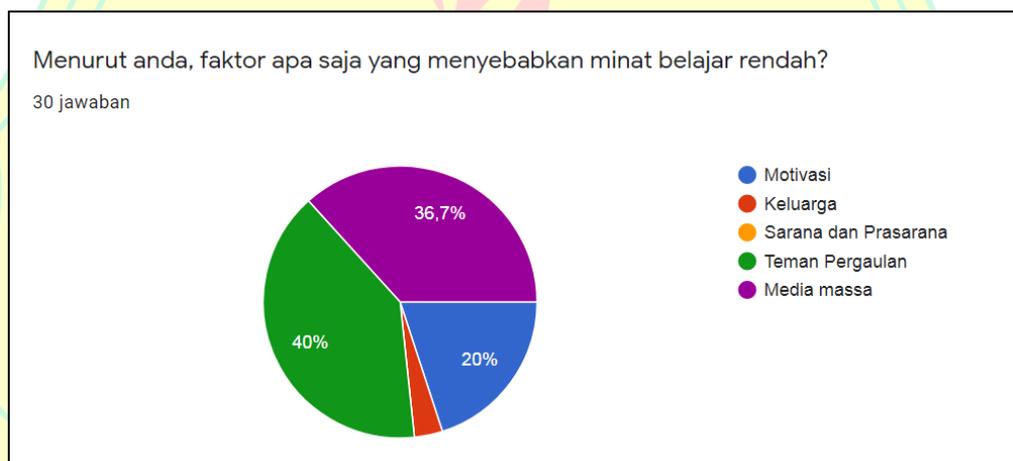


Gambar 1. 3 Kesulitan Memahami Pelajaran yang Tidak Diminati

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2021)

Berdasarkan hasil prariset pada diagram diatas, sebagian mahasiswa merasa kesulitan ketika memahami pelajaran yang tidak diminati yaitu didapatkan persentase sebesar 90% dan sisanya persentase 10% yaitu mereka dapat memahami pelajaran yang tidak diminati.

Sebenarnya minat belajar merupakan hasil dari pengalaman belajar. Dengan adanya minat didalam diri seseorang maka akan menambah kegembiraan dan kesenangan ketika belajar. Maka dengan adanya rasa senang menjadi lebih mudah juga untuk memahami pelajaran. Sebaliknya ketika seseorang tidak memiliki minat didalam dirinya untuk belajar maka pelajaran itu akan sulit dipahami dan dimengerti karena lebih terkesan mengabaikan ketika proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. 4 Faktor Rendahnya Minat Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2021)

Berdasarkan data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta , peneliti mengambil beberapa faktor menurut Simbolon yang menyebabkan minat belajar menjadi rendah pada mahasiswa diantaranya yaitu faktor motivasi, faktor keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan serta media massa (Simbolon, 2014). Faktor dengan persentase tertinggi yaitu faktor teman pergaulan sebesar 40%. Faktor teman pergaulan ini menjadi faktor tertinggi yang menyebabkan menurunnya minat belajar mahasiswa. Teman pergaulan dapat berpengaruh terhadap minat belajar khususnya teman akrabnya.

Faktor teman pergaulan ini memiliki pengaruh yang sangat besar khususnya bagi para mahasiswa. Karena selain belajar, mereka dapat bersama-sama melakukan aktifitas lainnya untuk mengurangi ketegangan dan kebosanan saat belajar. Tetapi di masa pandemi seperti ini, para mahasiswa hanya berkomunikasi melalui *gadget* dengan teman sebayanya. Hal tersebut yang dapat membuat mahasiswa jenuh dan berdampak pada penurunan minat belajar.

Setelah faktor teman pergaulan, faktor selanjutnya yang mempengaruhi rendahnya minat belajar yaitu faktor media massa sebesar 36,7%. Faktor media massa ini menjadi faktor tertinggi kedua yang dapat mempengaruhi minat belajar mahasiswa menjadi rendah. Pengaruh penggunaan media massa pada pembelajaran online jika tidak dimanfaatkan dengan baik maka dapat membuat mahasiswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Hafied Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi (Cangara, 2010).

Menurut Jarot Wijanarko, *gadget* atau dalam Bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, *ipad*, *tablet*, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Wijanarko, 2016).

Gadget merupakan alat yang paling banyak digunakan saat ini untuk mengakses media massa. Sebagai contoh gadget merupakan kebutuhan utama disaat pembelajaran online berlangsung. Jika *gadget* hanya digunakan untuk bermain game maka tidak akan ada manfaatnya dan membuat anak menjadi candu bermain *gadget*. Dengan begitu, maka minat belajar anak akan semakin turun.

Berikutnya faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar yaitu faktor motivasi sebesar 20%. Motivasi didalam diri seseorang juga dapat mempengaruhi minat belajar. Ketika siswa merasa malas mengaktifkan kamera, tidak mengerjakan tugas dan merasa bosan menjalani PJJ maka dapat dikatakan siswa tersebut tidak mempunyai motivasi untuk belajar.

Pada pembelajaran online saat ini, peserta didik menjadi kurang aktif sehingga membuat pembelajaran itu menjenuhkan. Ketika seseorang sudah merasa jenuh maka tidak akan memperoleh peningkatan dalam belajar. Dengan seperti itu, minat belajar akan turun dan dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang tersebut.

Selain faktor teman pergaulan, media massa dan motivasi, selanjutnya faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar yaitu faktor keluarga sebesar 3,3%. Keluarga merupakan lembaga yang utama dalam pendidikan setiap anak. Didalam keluarga lah orang tua mendidik dan mengajarkan anak menjadi dewasa. Apa yang diberikan oleh keluarga itu sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Faktor keluarga ini bisa dikatakan berpengaruh maupun tidak berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar. Jika faktor keluarga mempengaruhi rendahnya minat belajar yaitu misalnya anak merasa tidak nyaman dan tidak adanya dukungan baik dari orang tua maupun orang di sekelilingnya ketika proses belajar. Maka dengan tidak adanya perhatian dari keluarga membuat anak tersebut mengabaikan pembelajaran daring sehingga menurunkan minat belajar dan akan berdampak terhadap hasil belajarnya.

Dan sebaliknya jika faktor keluarga dirasa tidak mempengaruhi rendahnya minat belajar yaitu seperti adanya dukungan penuh dari orang tua dan juga anak diberikan perhatian dalam proses pembelajarannya maka anak akan semakin semangat dalam belajarnya dan menimbulkan minat yang tinggi untuk belajar.

Terakhir yaitu faktor sarana dan prasarana sebesar 0%. artinya faktor sarana dan prasarana ini tidak mempengaruhi rendahnya minat belajar mahasiswa. Sarana dan prasarana menurut responden di Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Jakarta dirasa sudah memadai. Misalnya seperti bantuan kuota belajar yang setiap bulannya diterima oleh para mahasiswa dari bantuan kuota Kemendikbud tersalurkan dengan baik. Oleh karena itu, menurut mahasiswa bahwa faktor sarana dan prasarana tidak mempengaruhi rendahnya minat belajar mahasiswa.



Gambar 1. 5 Mengetahui Dampak Buruk dari Rendahnya Minat Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2021)

Berdasarkan diagram diatas, sebagian besar mahasiswa mengetahui dampak buruk dari rendahnya minat belajar yaitu sebesar 90% dan adapun yang tidak mengetahui dampak buruk dari rendahnya minat belajar yaitu dengan persentase 10%. Mahasiswa sebagai generasi muda seharusnya mengisi masa mudanya dengan gemar belajar sehingga nantinya dapat menggapai cita-cita yang diinginkan sebagai penerus bangsa yang cakap akan ilmu pengetahuan.

Ketika mahasiswa mengetahui dampak buruk karena minat belajarnya yang rendah, seharusnya dapat memperbaiki diri dan lebih memotivasi dirinya untuk semangat dalam belajar. Sebaliknya, ketika mahasiswa tidak mengetahui dampak buruk dari rendahnya minat belajar, kemungkinan siswa tersebut mengabaikan dampak negatifnya yang nantinya akan dirasakan oleh dirinya sendiri.

Sebagaimana menurut Septiandari dalam Kompasiana.com bahwa pada jam pembelajaran di Desa Sewurejo ditemukan banyak anak-anak yang nongkrong di masjid dan Kantor Kepala Desa agar bisa terhubung dengan *Wi-Fi*. Anak tersebut tidak mengikuti kelas melainkan mengakses video *youtube* dan bermain *game online*.

Dari kejadian di atas, membuat Mahasiswa Universitas Slamet Riyadi Surakarta program studi Bimbingan dan Konseling bernama Bahrul Septiandari yang saat ini tengah melakukan KKNT-MBKM di Desa Sewurejo, Mojogedang, Karanganyar, memutuskan untuk melakukan salah satu layanan bimbingan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan minat belajar siswa di Desa tersebut.

Saat kegiatan Bimbingan Kelompok berjalan, anak-anak mampu mengikuti layanan dan mendengarkan informasi dengan baik, sehingga diharapkan kegiatan ini mampu memberikan pemahaman baru, mengembangkan perilaku positif dan meningkatkan minat belajar siswa di Desa Sewurejo, Mojogedang, Karanganyar.

Melihat kejadian ini, rupanya banyak anak di Desa Sewurejo, Mojogedang, Karanganyar mengalami penurunan minat belajar akibat dari rasa jenuh menjalani pembelajaran online. Fasilitas berupa *smartphone* yang diberikan untuk menunjang keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran seringkali disalahgunakan untuk hal-hal lain seperti mengakses video di *youtube* dan bermain *game online* (Septiandari, 2021).

Begitu juga dengan lingkungan teman sebaya dimana menurut Pratiwi yang dilansir dalam Kompas.com bahwa proses pembelajaran jarak jauh membuat anak-anak kehilangan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Seorang Psikolog klinis di Child Mind Institute, Janine Domingues mengatakan, bahwa sebagai makhluk sosial kita sangat membutuhkan koneksi dengan sesama untuk menghindari stress. Melalui hubungan pertemanan juga dapat mengajarkan keterampilan anak dalam memecahkan masalah maupun bekerja sama. pandemi Covid-19 ini mengubah cara hidup

manusia untuk belajar atau pun bersosialisasi yang kini hanya dapat dilakukan secara virtual (Pratiwi, 2021).

Berdasarkan data hasil prariset diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa masih rendahnya minat belajar pada saat pembelajaran jarak jauh berlangsung pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Maka dari itu peneliti memilih variabel penggunaan gadget dan lingkungan teman sebaya untuk diteliti karena berhubungan dengan keadaan di masa pandemi Covid-19 saat ini. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “**Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, beberapa perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh antara lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.

2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta
3. Mengetahui dan menganalisis pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.

D. Kebaruan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang didapatkan oleh peneliti, peneliti mengkaji bahwa penelitian tentang minat belajar sudah ada. Namun masing – masing dari penelitian terdahulu memiliki perbedaan atau kebaruan dari penelitian yang di buatnya. Berikut beberapa perbedaan atau kebaruan antara penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti saat ini:

Penelitian dilakukan oleh Mariana Erlin Wasa, Sulistyono dan Affan Afian pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS”. Perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode penelitian, jenis data dan dasar pengambilan sampel.

Metode penelitian sebelumnya adalah *ex post facto*, sedangkan di dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Jenis data pada penelitian sebelumnya menggunakan data primer hasil pengisian angket dan data sekunder hasil dokumentasi. Sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan data primer dengan menyebarkan angket.

Dasar pengambilan sampel pada penelitian sebelumnya menurut Arikunto (2010) yang mengatakan jika populasi kurang dari 100 maka pengambilan sampel semuanya. Jika populasi lebih dari 100 maka diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sedangkan di dalam penelitian ini menggunakan dasar pengambilan sampel yang mengacu pada tabel *Isaac* dan

Michael untuk menentukan jumlah mahasiswa yang dijadikan sampel dengan menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5%.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Anggini Mutia Suwa, A. Halim dan Zainuddin pada tahun 2020 yang berjudul “*The Influence of Using Smartphone to Interesting Learning and GPA in Students at Physics Education Department*”. Perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada teknik pengambilan sampel, perbedaan indikator, perbedaan variabel penelitiannya, pengumpulan data dan analisis data. Pada penelitian sebelumnya teknik yang digunakan adalah *saturated sampling* (sampel jenuh). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *proportional random sampling*.

Terdapat juga perbedaan indikator variabel minat belajar. Ada 4 indikator yaitu timbulnya perasaan senang saat belajar, minat belajar, perhatian yang timbul dalam pembelajaran dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini terdapat empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan variabel lingkungan teman sebaya untuk diteliti dan menghilangkan variabel *Academic Achievement Index* (GPA) dipenelitian sebelumnya.

Jenis data pada penelitian sebelumnya menggunakan angket dan juga dokumentasi untuk IPK, sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan angket. Selanjutnya analisis data pada penelitian sebelumnya menggunakan analisis persentase dan uji regresi berganda, sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan uji regresi linier berganda.

Selanjutnya penelitian ini dilakukan oleh Gita Yuliyanti, Supri Wahyudi Utomo dan Juli Murwani pada tahun 2020 yang berjudul “*Pengaruh Self Efficacy dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Geger*”. Perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada teknik pengambilan sampel, metode penelitian, teknik analisis data serta perbedaan variabel penelitiannya. Teknik pengambilan sampel pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik *simple*

random sampling. Sedangkan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *proportional random sampling*.

Selanjutnya, metode penelitian sebelumnya adalah *ex post facto*, sedangkan di dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Lalu, teknik analisis data pada penelitian sebelumnya menggunakan analisis *Product Moment* sedangkan teknik analisis data pada penelitian kali ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda. Selain itu, penelitian ini menggunakan variabel penggunaan *gadget* untuk diteliti dan menghilangkan variabel *Self Efficacy* pada jurnal sebelumnya.

