

## ABSTRAK

**Ertina M. Siregar, NIM: 7172143009. “Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning*, Lingkungan Teman Sebaya, dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan”. Skripsi, Jurusan Ekonomi Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2021.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis dimana masih ditemukan mahasiswa yang memiliki IPK dibawah 3,00 atau dengan kategori Tidak Baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh langsung pemanfaatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar dan pengaruh tidak langsung pemanfaatan *e-learning* dan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar.

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dengan populasi sebanyak 88 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Total Sampling*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Expost Facto* dengan teknik pengumpulan data dokumentasi dan angket/kusioner. Uji instrument penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sedangkan untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas, multikoloniaritas, uji heteroskedastisitas, dan analisis jalur (*path analysis*).

Dari hasil penelitian, diperoleh Pemanfaatan *E-Learning* (X1) berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,065 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,987 dengan signifikansi  $0,032 < 0,05$ . Lingkungan Teman Sebaya (X2) berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,450 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,987 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Motivasi Belajar (X3) berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,805 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,987 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,512, artinya persentasi sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 51,2% dan sisanya sebesar 48,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

**Kata Kunci: Pemanfaatan *E-Learning*, Lingkungan Teman Sebaya, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar.**

## ABSTRACT

*Ertina M. Siregar, NIM: 7172143009. "The Effect of E-Learning, Peer Environment, and Learning Motivation on Student Achievement 2017 Business Education Study Program, State University of Medan". Thesis, Department of Economics, Business Education Study Program, Faculty of Economics, Medan State University 2021.*

*The problem in this study is the low learning achievement of students in the Business Education Study Program, where there are still students who have a GPA below 3.00 or in the bad category. This study aims to determine how much the direct effect of the use of e-learning, peer environment, and learning motivation on learning achievement and the indirect effect of the use of e-learning and peer environment on learning achievement through learning motivation.*

*This research was conducted at the Faculty of Economics, State University of Medan with a population of 88 people. The sampling technique in this study used the total sampling method. This type of research is Expost Facto research with documentation and questionnaire data collection techniques. The research instrument test used validity and reliability tests, while to analyze the data used the normality test, multicoloniarity, heteroscedasticity test, and path analysis.*

*From the research results, it was found that the use of E-Learning (X1) had a positive and significant direct effect on learning achievement (Y) with a tcount of 3.065 greater than t table 1.987 with a significance of 0.032 <0.05. Peer environment (X2) has a positive and significant direct effect on learning achievement (Y) with a tcount value of 2.450 greater than t table 1.987 with a significance of 0.000 <0.05. Learning motivation (X3) has a positive and significant direct effect on learning achievement (Y) with a t-count value of 2.805 greater than t-table 1.987 with a significance of 0.000 <0.05. Based on the coefficient of determination, the R2 value was 0.512, meaning that the percentage of the independent variable's contribution to the dependent variable was 51.2% and the remaining 48.8% was influenced by other factors outside of this study.*

**Keywords:** *E-Learning Utilization, Peer Environment, Learning Motivation, Learning Achievement.*