BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek penting dalam kehidupan manusia, baik untuk individu maupun bangsa dan negara. Bagi setiap individu yang ingin memperbaiki kualitas hidupnya, maka pendidikan menjadi hal yang perlu ditingkatkan. Bagitu juga bagi bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan dari pembangunan nasional, maka suatu bangsa dan negara harus memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dimana pendidikan merupakan faktor penting didalamnya. Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang. Dikatakan demikian karena melalui pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan dan ilmu, kecerdasan, mampu berfikir rasional, dan mengembangkan potensi diri dan kreatifitas, sehingga dengan mengecap pendidikan maka seseorang mampu bersaing di era globalisasi sekarang ini dan dapat menciptakan inovasi-inovasi baru.

Belajar menjadi prioritas utama dalam pendidikan, karena pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk membangun potensi manusia. Seperti yang dinyatakan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat melalui ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Perguruan tinggi menjadi salah satu lembaga atau institusi yang diharapkan mampu mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Bukan hanya itu saja, perguruan tinggi juga diharapkan mampu mengembangkan potensi dan *soft skill* mahasiswa yang notabenenya adalah generasi muda suatu negara. Untuk mengukur keberhasilan, segala sesuatunya memerlukan evaluasi dari apa yang telah dijalankan. Pada mahasiswa, maka evaluasi yang dapat diukur salah satunya adalah prestasi belajar.

Prestasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Syah (dalam Permansyah, 2015:3) mengemukakan "prestasi belajar pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa". Pada dasarnya prestasi belajar merupakan cerminan dari hasil usaha dan kemampuan yang dilakukan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari perolehan Indeks Prestasi Komulatif (IPK) yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai kognitif.

Prestasi belajar merupakan suatu hasil yang dicapai oleh seseorang yang mencerminkan individu tersebut telah mencapai sesuatu yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Walaupun prestasi belajar sangatlah penting akan tetapi harus diimbangi dengan sikap dan karakter agar tercipta sumber daya manusia yang unggul dan berakhlak yang akan memegang kemajuan negara.

Tabel 1.1
Kategori Grade Indeks Prestasi Komulatif Mahasiswa

No	IPK	Kategori
1	2,00-2,49	Sangat Tidak Baik
2	2,50-2,99	Tidak Baik
3	3,00-3,49	Baik
4	3,50-4,00	Sangat Baik

Sumber:predikat/kelulusan/program/profesi

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi yang mengusung motto *The Character Building* yang mana menanamkan pembentukan sikap dan karakter seorang mahasiswa agar menjadi mahasiswa yang unggul dan berprestasi serta mempunyai karakter yang baik dan prestasi yang baik pula.

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang peneliti lakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan, diperoleh daftar IPK sebagai berikut :

Tabel 1.2

Rekapitulasi IPK Mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017

No	IPK	Jumlah Mahasiswa	Persentase
1	2,00-2,49	0	0%
2	2,50-2,99	5	6%
3	3,00-3,49	51	58%
4	3,50-4,00	32	36%
	Total	**88**	**100%**

Sumber: IPK mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis stambuk 2017 (data diolah)

Berdasarkan data di atas didapati ada 32 orang mahasiswa atau 36% yang memiliki IPK diatas 3,50 dengan kategori Sangat Baik, kemudian didapati ada 51 orang mahasiswa atau 58% yang memiliki IPK diatas 3,00-3,49 dengan kategori Baik, dan 5 orang mahasiswa atau 6% yang memiliki IPK dibawah 3,00 dengan kategori Tidak Baik. Dari data tersebut disimpulkan bahwa ada masalah dalam prestasi mahasiswa sebab ditemukan masih ada mahasiswa yang memiliki IPK di bawah 3,00, dan lebih banyak mahasiswa yang memperoleh IPK 3,00-3,49 daripada mahasiswa yang memperoleh IPK 3,50-4,00, bahkan dari data yang sebenarnya tidak ditemukan mahasiswa yang memperoleh IPK 4,00. Sementara prestasi dapat dikatakan sempurna dan tidak bermasalah jika keseluruhan mahasiswa memperoleh IPK 4,00. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan agar mahasiswa dapat memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

Tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh proses belajar mahasiswa. Proses belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Purwanto (2006:102) :

> Proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu : Faktor sosial, yang meliputi: faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Dan faktor individual, yang meliputi: kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

Namun menurut Slameto (2010:54) :

> Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, antara lain: faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor

> yang ada diluar individu, antara lain: faktor keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan bisnis keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri mahasiswa, seperti perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kecerdasan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari luar diri mahasiswa seperti lingkungan keluarga, dan lingkungan sosial yang terdiri dari metode belajar mengajar, kurikulum, hubungan dosen dengan mahasiswa, keadaan gedung, alat belajar, dan hubungan antar mahasiswa.

Dari berbagai faktor tersebut diketahui bahwa perkembangan teknologi juga mempengaruhi prestasi belajar. Terlebih lagi dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan termasuk dalam pemanfaatan teknologi. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011:56) “metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan”. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil belajar atau prestasi belajar.

Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang lalu sudah mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. Menurut Fanny (2019) pemanfaatan *e-learning* sangat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Pendapat ini juga didukung oleh Muharto, dkk (2017) yang mengatakan bahwa kelas yang belajar dengan menggunakan *e-learning* lebih efektif prestasi belajarnya daripada kelas tanpa menggunakan *e-learning*.

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

Salah satu media belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di Universitas Negeri Medan (Unimed) adalah *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* sebagai media belajar di Unimed merupakan salah satu pendekatan belajar yang diduga mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Menurut Hamdani (2011:115)

"*e-learning* adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar". Dengan adanya pemanfaatan *e-learning*, dosen akan lebih mudah memberikan informasi tentang materi perkuliahan kepada mahasiswa tanpa harus tatap muka (*face to face)* secara langsung di kelas. *E-learning* Unimed diimplikasikan dengan pembelajaran *online* terpadu dengan menggunakan *Learning Management System* (LSM). LSM merupakan perangkat lunak untuk membuat materi perkuliahan berbasis web, mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya, memfasilitasi interaksi antara dosen dan mahasiswa. LSM mendukung berbagai aktivitas, seperti: 1) penyampaian materi pembelajaran dan penilaian, 2) pelacakan dan monitoring, 3) kolaborasi dan interaksi.

Menurut Tafiardi (2005:85), *e-learning* adalah suatu model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik. Menurut Juri (2008:5) dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran Suatu Langkah Inovasi* menyimpulkan: Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan *e-learning* (Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran), yang sekaligus dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Selain media belajar, lingkungan teman sebaya merupakan salah satu faktor eksternal yang diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Permansyah (2015) dalam penelitinnya mengatakan bahwa "lingkungan teman sebaya sangat mempengaruhi prestasi belajar. Hal ini dikarenakan hubungan antar sesama teman sebaya akan membawa dampak positif maupun negatif terhadap

perkembangan proses belajar mengajar". Slavin (2008:98) menyatakan "lingkungan teman sebaya merupakan suatu interaksi dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam usia dan status". Mahasiswa lebih terikat dengan teman sebayanya karena mereka menghabiskan waktu lebih banyak dengan teman sebayanya daripada dengan anggota keluarga, sehingga pengaruh teman sebaya sangat besar terhadap perkembangan mahasiswa. Teman sebaya yang baik akan memberikan dukungan yang positif dalam belajar dengan mengajak belajar bersama, saling mengingatkan untuk belajar dan memberikan dukungan untuk melakukan hal-hal yang positif, sehingga akan lebih termotivasi dalam belajar (Eka dkk, 2008:115).

Teman sebaya dapat meningkatkan semangat serta motivasi yang baik dalam keberlangsungan kegiatan perkuliahan. Hal ini bisa dilihat pada saat mahasiswa memiliki kesulitan dalam belajarnya, maka akan lebih merasa nyaman jika bertukar pikiran dengan sesama mahasiswa dibandingkan dengan dosen secara langsung. Terlebih lagi, mahasiswa bukan lagi seorang pelajar yang harus selalu mendapatkan ilmu dan pengetahuan dari pengajarnya atau dosen secara mutlak. Dengan kata lain, mahasiswa juga dituntut untuk mampu mendapatkan informasi atau sumber ilmu sebanyak-banyaknya dari luar perkuliahan.

Bertukar pikiran dengan sesama mahasiswa bisa dengan cara yang berbeda-beda. Bisa saja dengan membentuk kelompok kecil dalam belajar, misalnya membicarakan materi perkuliahan yang kurang dapat dipahami, atau juga tugas-tugas yang harus diselesaikan dengan cara meminta pendapat dari sesama mahasiswa lainnya.

Contoh-contoh dari kegiatan yang dijelaskan di atas merupakan dampak lingkungan teman sebaya yang membawa pengaruh positif. Di samping itu, apabila mahasiswa berada dalam lingkungan teman sebaya yang kurang mendukung tidak menutup kemungkinan dapat menimbulkan dampak negatif.

Menurut Hurlock (dalam Reza, 2014:9) "jika teman sebaya menyatakan kebosanan dengan suatu kegiatan, anak lain harus melakukannya juga atau menanggung risiko menghadapi ketidaksenangan teman sebaya". Misalnya saja ketika seorang mahasiswa tidak mengikuti perkuliahan dikarenakan ajakan teman sebayanya yang kurang menyukai mata kuliah tersebut ataupun rumitnya mata kuliah tersebut.

Selain media belajar dan lingkungan teman sebaya, motivasi belajar merupakan faktor yang diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Belajar memerlukan motivasi, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai (Uno, 2015:5). Beberapa peranan penting motivasi belajar dalam pembelajaran yaitu memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, menentukan ketekunan dalam belajar menentukan hal-hal yang dijadikan penguat belajar (Uno, 2015:27). Menurut Biggs dan Tefler (dalam Damayanti dan Mudjiono, 2002:100), motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar menjadi rendah.

Motivasi dapat menentukan pencapaian suatu tujuan sehingga semakin besar motivasi yang dimiliki semakin besar pula kesuksesan yang akan diperoleh. Menurut Sardiman (2014:75) “siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar”. Mahasiswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih berusaha dan tidak mudah menyerah untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki motivasi rendah, tampak lebih acuh dan mudah putus asa.

Motivasi belajar merupakan bekal utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Lystianto, 2013). Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat penting bagi seorang mahasiswa untuk mendapatkan hasil atau prestasi belajar yang baik. Dengan kata lain, motivasi dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan mahasiswa untuk mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik. Menurut Sardiman (2014:75), menyatakan “Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”.

Dengan demikian, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar apat tercapai. Dengan adanya keinginan atau motivasi dalam belajar pada diri mahasiswa, maka mahasiswa akan terbiasa untuk selalu menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan

mereka dalam belajar. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran yang tepat di lingkungan kampus dan dukungan teman sebaya dalam proses pembelajaran tentu akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, begitupun sebaliknya.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, prestasi belajar dipengaruhi oleh media belajar yang dalam hal ini adalah pemanfaatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya yang positif dan mendukung, serta motivasi belajar yang tinggi. Tetapi pada observasi awal yang peneliti lakukan, masih banyak ditemukan mahasiswa yang merasa bahwa pemanfaatan *e-learning* sebagai media belajar masih kurang diminati, lingkungan teman sebaya yang kurang mendukung, dan motivasi belajar yang rendah.

Dari 30 mahasiswa yang dipilih secara acak dan kemudian diteliti, diperoleh data:

Tabel 1.3

Data Observasi Awal Mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017

No	Variabel Bebas	Indikator	Setuju	Tidak Setuju
1	Pemanfaatan E-learning	Mahasiswa lebih menyukai belajar secara daring dari pada tatap muka langsung	13	17
		Mahasiswa lebih mudah memahami materi belajar secara daring daripada tatap muka langsung	13	17
2	Lingkungan Teman Sebaya	Mahasiawa lebih menyukai belajar secara berkelompok dari pada belajar mandiri	11	19
		Mahasiswa dibantu oleh teman apabila ada materi yang tidak dipahami	17	13

3	Motivasi Belajar	Mahasiswa lebih menyukai belajar karena niat sendiri, bukan karena disuruh oleh orang lain	17	13
		Mahasiawa menjadi lebih bersemangat belajar ketika nilainya lebih rendah daripada nilai teman.	12	18

Sumber: Data Observasi Awal (data diolah)

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum mahasiswa prodi pendidikan bisnis stambuk 2017 kurang berminat dengan pembelajaran *e-learning* karena merasa materi menjadi lebih sulit dipahami, lingkungan teman sebaya juga yang kurang mendukung yang mengakibatkan mahasiswa lebih suka belajar mandiri dan bukan belajar secara berkelompok, serta motivasi belajar mahasiswa yang rendah. Melalui data dan penjelasan tersebut, terlihat bahwa pemanfatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya, motivasi belajar, dan prestasi belajar mahasiswa masih rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pemanfaatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya, dan motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar, agar prestasi belajar (IPK) mahasiswa tidak lagi dalam kategori Tidak Baik atau Baik saja, tetapi mendapat IPK yang sempurna. Karena jika hal ini terus dibiarkan, dikuatirkan akan mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa di waktu yang akan datang. Untuk itulah peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning*, Lingkungan Teman Sebaya, dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran masih kurang diminati
2. Belajar melalui *e-learning* membuat mahasiswa lebih sulit memahami materi
3. Lingkungan teman sebaya masih kurang mendukung
4. Mahasiswa lebih menyukai belajar mandiri daripada belajar secara berkelompok dengan teman sekelas
5. Motivasi belajar mahasiswa masih rendah
6. Mahasiswa menjadi tidak termotivasi untuk belajar ketika mendapati nilainya lebih rendah daripada nilai teman.
7. Mahasiswa memiliki IPK yang rendah sebab masih ada mahasiswa yang memiliki nilai di bawah 3,00.
8. Dari keseluruhan jumlah mahasiswa, tidak ditemukan mahasiswa yang mendapat IPK 4,00.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar lebih mudah dan lebih fokus dalam meneliti permasalahan yang ada. Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pemanfaatan *e-learning* sebagai media belajar di lingkungan Fakultas Ekonomi khususnya mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017
2. Lingkungan teman sebaya yang diteliti dalam penelitian ini adalah lingkungan belajar mahasiswa di kampus maupun di sekitar tempat tinggal mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017
3. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi intrinsik mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh langsung pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh langsung lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh langsung motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?
4. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung pemanfaatan *e-learning* dan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh langsung pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan
2. Untuk mengetahui pengaruh langsung lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan
3. Untuk mengetahui pengaruh langsung motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan
4. Untuk mengetahui pengaruh tidak langsung pemanfaatan *e-learning* dan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bisnis Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini nantinya juga diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh pemanfaatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Peneliti

1) Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk lebih memahami bagaimana pengaruh pemanfaatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa

2) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Medan

b. Bagi Pihak Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk perguruan tinggi untuk membuat media belajar *e-learning* lebih diminati oleh mahasiswa

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan referensi yang bermanfaat dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh pemanfaatan *e-learning*, lingkungan teman sebaya, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.