EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA DAN PERAN GURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA NEGERI 11 TEBO

Vitoriansyah[1], Fauziah[2], Ahmad Ridoh[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo [123]
E-mail: vitoriansyahthepasker1980@gmail.com[1],fauziah.novel@gmail.com[2],
ridohadriati@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh lingkungan teman sebaya dan peran guru terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 11 Tebo, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex post facto. Sampel penelitian berjumlah 71 siswa kelas XE1 dan XE2 yang dipilih dengan teknik cluster sampling, sedangkan kelas XE3 sebanyak 35 siswa digunakan untuk uji coba instrumen. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert empat poin. Setelah uji validitas, 27 dari 30 butir pernyataan dinyatakan valid dan reliabilitas instrumen menunjukkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,892. Analisis data menggunakan SPSS versi 26 melalui uji normalitas, linearitas, regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan t hitung 2,319 dan signifikansi 0,023. Peran guru juga berpengaruh positif dan signifikan dengan t hitung 3,814 dan signifikansi 0,000. Secara simultan, kedua variabel berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dengan F hitung 46,519 dan signifikansi 0,000. Nilai *R Square* sebesar 0,578 menunjukkan bahwa kedua variabel menjelaskan 57,8% variasi minat belajar, sedangkan 42,2% dipengaruhi faktor lain. Temuan ini menegaskan pentingnya dukungan teman sebaya dan optimalisasi peran guru dalam pembelajaran Informatika.

Kata Kunci: Lingkungan Teman Sebaya, Peran Guru; Minat Belajar, Informatika.

Abstract

This study aims to determine the influence of peer environment and teacher role on students' learning interest in the Informatics subject at SMA Negeri 11 Tebo, both partially and simultaneously. The study employed a quantitative approach with an ex post facto design. The sample consisted of 71 students from classes XE1 and XE2 selected through cluster sampling, while 35 students from class XE3 were used for instrument testing. Data were collected using a four-point Likert-scale questionnaire. After validity testing, 27 of 30 items were declared valid and the instrument reliability reached a Cronbach's Alpha of 0.892. Data were analyzed using SPSS version 26 through normality, linearity, multiple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination. The results showed that peer environment had a positive and significant effect on learning interest, with a t-value of 2.319 and significance of 0.023. Teacher role also had a positive and significant effect, with a t-value of 3.814 and significance of 0.000. Simultaneously, both variables significantly affected

learning interest, with an F-value of 46.519 and significance of 0.000. The R Square value of 0.578 indicates that peer environment and teacher role explained 57.8% of the variance in learning interest, while 42.2% was explained by other factors. The findings emphasize the importance of supportive peer relationships and the optimization of teachers' roles in Informatics learning.
Keywords: Peer Environment; Teacher Role; Learning Interest; Informatics.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan perubahan kebutuhan masyarakat, pendidikan memiliki peranan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap, dan kemampuan peserta didik untuk menghadapi berbagai perubahan. Dalam konteks sekolah, keberhasilan proses pendidikan sangat berkaitan dengan kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang diarahkan untuk menghasilkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku peserta (Azani et al., 2024) Keberhasilan proses tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal yang penting adalah minat belajar karena minat mendorong siswa untuk memberikan perhatian, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan terlibat dalam aktivitas belajar secara sukarela. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung lebih antusias, tekun, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Charli et al., 2019); (Sardiman, 2020).

Minat belajar dalam pembelajaran Informatika menjadi penting karena materi tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep, tetapi juga keterlibatan dalam praktik dan pemecahan masalah. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dapat tercermin melalui perhatian terhadap penjelasan guru, rasa senang mengikuti kegiatan, keterlibatan aktif dalam diskusi maupun praktik, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas. Sebaliknya, minat yang rendah dapat terlihat dari kurangnya perhatian, pasif dalam kegiatan belajar, mudah bosan, dan rendahnya kemauan untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Selain faktor dari dalam diri, lingkungan sosial juga dapat memengaruhi minat belajar. Lingkungan teman sebaya merupakan lingkungan sosial tempat siswa berinteraksi dengan individu yang memiliki usia dan tingkat perkembangan yang relatif sama. Melalui interaksi tersebut, siswa dapat memperoleh dukungan, bertukar informasi, bekerja sama, dan saling memengaruhi dalam kebiasaan belajar (Rusiana et al., 2021). Teman sebaya dapat menjadi sumber dukungan akademik ketika siswa saling membantu memahami materi, berdiskusi, dan memberikan motivasi. Sebaliknya, pergaulan yang kurang mendukung kegiatan akademik dapat mengalihkan perhatian siswa dari proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Ardiansyah (2021), menjelaskan bahwa teman sebaya dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar, sedangkan Khairinal et al. (2020), menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan hasil belajar. Trianah & Sahertian (2020), juga menunjukkan bahwa lingkungan

sosial dan pergaulan teman sebaya berkaitan dengan kondisi belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat alasan untuk mengkaji lingkungan teman sebaya dalam kaitannya dengan minat belajar, khususnya pada pembelajaran Informatika.

Faktor eksternal lain yang penting adalah peran guru. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, fasilitator, motivator, dan evaluator. Peran tersebut menentukan bagaimana pengalaman belajar dibangun, bagaimana siswa mendapatkan bantuan ketika mengalami kesulitan, dan bagaimana motivasi belajar dipelihara. Indrawati et al. (2022), menekankan pentingnya peran guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, sedangkan Arianti (2019), menunjukkan pentingnya peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada pembelajaran Informatika, peran guru semakin strategis karena perkembangan teknologi berlangsung dinamis dan pembelajaran sering melibatkan aktivitas praktik. Guru perlu menciptakan pembelajaran yang relevan, menarik, interaktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif. Gaya mengajar dan interaksi guru dengan siswa juga dapat memengaruhi ketertarikan siswa terhadap pembelajaran (Lekahena et al., 2024). Oleh karena itu, kualitas peran guru perlu dilihat sebagai salah satu faktor yang mungkin berhubungan dengan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 11 Tebo, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Informatika belum optimal. Kondisi tersebut terlihat dari perbedaan tingkat keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Lingkungan teman sebaya belum sepenuhnya memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar, interaksi positif antarsiswa masih perlu diperkuat, dan pada kondisi tertentu siswa lebih fokus berinteraksi dengan teman dibandingkan mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, peran guru dalam membimbing dan memotivasi siswa juga masih perlu dioptimalkan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung partisipasi siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang secara empiris menguji pengaruh lingkungan teman sebaya dan peran guru terhadap minat belajar siswa. Penelitian terdahulu telah membahas teman sebaya atau peran guru secara terpisah, tetapi penelitian ini menggabungkan kedua variabel tersebut dengan fokus pada minat belajar dalam mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 11 Tebo. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kontribusi kedua faktor tersebut terhadap minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 11 Tebo; (2) mengetahui pengaruh peran guru terhadap minat belajar siswa; dan (3) mengetahui pengaruh lingkungan teman sebaya dan peran guru secara simultan terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis penelitian menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh terhadap minat belajar, peran guru berpengaruh terhadap minat belajar, dan kedua variabel tersebut secara simultan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex post facto. Desain ini digunakan karena peneliti mengkaji kondisi dan hubungan antarvariabel berdasarkan keadaan yang telah berlangsung tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap responden Hikmawati (2020), penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 11 Tebo, Jalan Ahmad Yani, Desa Tegal Arum, Kecamatan Rimbo Bujang, Kabupaten Tebo, Provinsi Jambi, pada semester genap tahun ajaran 2026.

Populasi penelitian terdiri atas siswa kelas XE1, XE2, dan XE3 dengan jumlah keseluruhan 106 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah cluster sampling dengan kelas sebagai unit kelompok. Kelas XE3 sebanyak 35 siswa digunakan untuk uji coba instrumen, sedangkan kelas XE1 sebanyak 35 siswa dan XE2 sebanyak 36 siswa menjadi sampel penelitian utama, sehingga jumlah responden penelitian sebanyak 71 siswa.

Data dikumpulkan menggunakan angket dengan skala Likert empat poin, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju. Instrumen awal terdiri atas 30 pernyataan yang mencakup tiga variabel: lingkungan teman sebaya (X1), peran guru (X2), dan minat belajar (Y). Indikator lingkungan teman sebaya meliputi dukungan belajar dari teman sebaya, kerja sama belajar, interaksi sosial, dan pengaruh perilaku teman sebaya. Indikator peran guru meliputi guru sebagai pendidik, pembimbing, pengajar, fasilitator, motivator, dan evaluator. Indikator minat belajar meliputi rasa ketertarikan, tingkat perhatian, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan perasaan senang.

Uji validitas dilakukan terhadap 35 responden kelas XE3 menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Dengan n = 35, derajat kebebasan diperoleh dari df = n − 2 = 33 dan r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,334. Butir dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar daripada r tabel. Hasil pengujian menunjukkan 27 butir valid dan 3 butir tidak valid, sehingga tiga butir tersebut dikeluarkan dari instrumen penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 27 butir valid menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 26. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,60. Selanjutnya, analisis data penelitian dilakukan melalui uji normalitas, uji linearitas, regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2). Uji normalitas digunakan untuk melihat distribusi residual, sedangkan uji linearitas digunakan untuk memastikan hubungan variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linear.

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh lingkungan teman sebaya dan peran guru terhadap minat belajar. Persamaan yang digunakan adalah Y = a + b1X1 + b2X2 + e. Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial, sedangkan uji F digunakan untuk menguji pengaruh kedua variabel bebas secara simultan. Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui proporsi variasi minat belajar yang dapat dijelaskan oleh lingkungan teman sebaya dan peran guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 71 siswa kelas XE1 dan XE2 sebagai responden utama. Kelas XE3 yang berjumlah 35 siswa digunakan khusus untuk uji coba instrumen. Dengan demikian, responden uji coba tidak termasuk dalam analisis penelitian utama.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	XE1	35
2	XE2	36
	Jumlah	71

Tabel 1. Sampel Penelitian

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 27 butir memiliki r hitung lebih besar dari r tabel 0,334 sehingga dinyatakan valid. Tiga butir, yaitu nomor 24, 26, dan 27, memiliki r hitung masing-masing 0,260; 0,047; dan 0,241, sehingga dinyatakan tidak valid dan dikeluarkan dari instrumen penelitian. Setelah itu, 27 butir valid digunakan untuk pengumpulan data utama. Hasil uji reliabilitas menunjukkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,892 untuk 27 item, sehingga instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min.	Max.	Mean (SD)
Lingkungan Teman Sebaya	71	11,00	40,00	31,56 (6,13)
Peran Guru	71	10,00	40,00	34,20 (6,52)
Minat Belajar	71	7,00	28,00	22,01 (4,47)

Statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel lingkungan teman sebaya memiliki nilai rata-rata 31,56 dengan skor minimum 11,00 dan maksimum 40,00. Variabel peran guru memiliki rata-rata 34,20 dengan skor minimum 10,00 dan maksimum 40,00. Sementara itu, minat belajar memiliki rata-rata 22,01 dengan skor minimum 7,00 dan maksimum 28,00. Seluruh data yang dianalisis berjumlah 71 responden.

Uji normalitas residual menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Karena 0,200 > 0,05, residual dinyatakan berdistribusi normal. Uji linearitas menunjukkan nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,247 untuk hubungan lingkungan teman sebaya dengan minat belajar dan 0,835 untuk hubungan peran guru dengan minat belajar. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga kedua hubungan dinyatakan linear.

Tabel 3. Hasil Regresi Linear Berganda

Variabel	B	Beta	t	Sig.
Konstanta	3,380	—	1,719	0,090
Lingkungan Teman Sebaya (X1)	0,221	0,302	2,319	0,023
Peran Guru (X2)	0,341	0,497	3,814	0,000

Hasil regresi linear berganda menghasilkan persamaan $\hat{Y}$ = 3,380 + 0,221X1 + 0,341X2. Koefisien lingkungan teman sebaya sebesar 0,221 menunjukkan arah pengaruh positif. Koefisien peran guru sebesar 0,341 juga menunjukkan arah pengaruh positif. Berdasarkan koefisien beta standar, peran guru memiliki nilai Beta 0,497, lebih tinggi dibandingkan lingkungan teman sebaya sebesar 0,302.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian	Nilai	Sig.	Pembanding	Keputusan
X1	t = 2,319	0,023	t tabel = 1,995	Signifikan
X2	t = 3,814	0,000	t tabel = 1,995	Signifikan
X1&X2	F = 46,519	0,000	F tabel = 3,13	Signifikan

Uji t menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh signifikan terhadap minat belajar karena t hitung 2,319 > t tabel 1,995 dan signifikansi 0,023 < 0,05. Peran guru juga berpengaruh signifikan terhadap minat belajar karena t hitung 3,814 > 1,995 dan signifikansi 0,000 < 0,05. Uji F menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya dan peran guru secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar karena F hitung 46,519 > F tabel 3,13 dan signifikansi 0,000 < 0,05.

Hasil koefisien determinasi menunjukkan *R Square* sebesar 0,578. Dengan demikian, lingkungan teman sebaya dan peran guru secara bersama-sama mampu menjelaskan 57,8% variasi minat belajar siswa, sedangkan 42,2% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Temuan ini berarti bahwa semakin baik dukungan, kerja sama, interaksi, dan pengaruh positif dari teman sebaya, semakin tinggi kecenderungan siswa untuk memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran Informatika. Lingkungan teman sebaya dapat menjadi sumber dukungan sosial dan akademik melalui kegiatan saling membantu, bertukar informasi, berdiskusi, dan bekerja sama menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan Ardiansyah (2021) yang menunjukkan bahwa teman sebaya dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dukungan sosial dalam kelompok

juga dapat membuat siswa merasa diterima dan memiliki teman untuk berdiskusi ketika menghadapi kesulitan belajar.

Pengaruh teman sebaya menjadi relevan pada usia remaja karena interaksi sosial dengan kelompok sebaya merupakan bagian dari pengalaman sehari-hari siswa. Ketika kelompok memiliki kebiasaan belajar yang positif, siswa memperoleh contoh perilaku yang mendukung kegiatan akademik. Sebaliknya, apabila kelompok lebih sering mengarahkan perhatian pada aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, minat belajar dapat berkurang. Hasil ini mendukung pandangan Khairinal et al. (2020) dan Trianah & Sahertian (2020), bahwa lingkungan sosial dan pergaulan teman sebaya merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi belajar siswa.

Hasil kedua menunjukkan bahwa peran guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai t hitung sebesar 3,814 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa semakin optimal peran guru, semakin tinggi minat belajar siswa. Guru berperan dalam memberikan penjelasan, bimbingan, motivasi, fasilitas belajar, serta evaluasi. Dalam pembelajaran Informatika, peran tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan media dan teknologi yang sesuai, praktik langsung, pemberian proyek, serta pendampingan ketika siswa mengalami kesulitan.

Nilai rata-rata tertinggi pada indikator peran guru terdapat pada pernyataan nomor 11 dengan mean 3,5775 yang termasuk indikator guru sebagai pendidik. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian paling tinggi terhadap peran guru sebagai pendidik. Temuan ini memperlihatkan bahwa fungsi guru sebagai pendidik tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan pembentukan sikap, tanggung jawab, kedisiplinan, dan arahan selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan Arianti (2019) yang menekankan pentingnya peranan guru dalam mendorong motivasi belajar serta dengan Indrawati et al. (2022) yang menempatkan guru sebagai bagian penting dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

Pengaruh peran guru yang lebih dominan dibandingkan lingkungan teman sebaya terlihat dari nilai beta standar sebesar 0,497, sedangkan lingkungan teman sebaya sebesar 0,302. Nilai beta tersebut menunjukkan bahwa dalam model penelitian ini peran guru memiliki kontribusi relatif lebih besar dalam menjelaskan perubahan minat belajar. Hal ini dapat dipahami karena guru berinteraksi langsung dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki kewenangan untuk mengatur strategi, metode, media, bimbingan, serta evaluasi pembelajaran. Namun, dominasi relatif tersebut tidak berarti lingkungan teman sebaya tidak penting, karena hasil uji t tetap menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Pengujian simultan menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya dan peran guru secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai F hitung sebesar 46,519 dan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa model yang melibatkan kedua variabel tersebut memiliki kemampuan yang bermakna dalam menjelaskan minat belajar. Temuan ini memperlihatkan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor. Dukungan teman sebaya dapat memperkuat pengalaman sosial siswa, sedangkan guru dapat mengarahkan pengalaman tersebut agar tetap mendukung tujuan pembelajaran.

Nilai R Square sebesar 0,578 menunjukkan bahwa kedua variabel menjelaskan 57,8% variasi minat belajar. Sementara itu, 42,2% berkaitan dengan faktor lain yang tidak

dimasukkan dalam penelitian. Faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar, dukungan keluarga, fasilitas pembelajaran, kondisi lingkungan sekolah, dan faktor individual siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak dapat diartikan bahwa seluruh perubahan minat belajar hanya disebabkan oleh lingkungan teman sebaya dan peran guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa peningkatan minat belajar dalam pembelajaran Informatika perlu dilakukan melalui pendekatan yang tidak hanya berpusat pada siswa secara individual. Sekolah dan guru perlu membangun lingkungan belajar yang kondusif, mendorong kerja sama antarsiswa, memperkuat interaksi positif, serta mengoptimalkan peran guru sebagai pendidik, pembimbing, fasilitator, motivator, dan evaluator. Pembelajaran yang variatif dan relevan dengan perkembangan teknologi juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 11 Tebo. Lingkungan pertemanan yang memberikan dukungan belajar, kerja sama, interaksi positif, dan pengaruh perilaku yang mendukung kegiatan akademik dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Peran guru juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Peran guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, fasilitator, motivator, dan evaluator menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendukung. Dalam penelitian ini, peran guru merupakan variabel yang memiliki pengaruh relatif lebih dominan dibandingkan lingkungan teman sebaya.

Secara bersama-sama, lingkungan teman sebaya dan peran guru berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Kedua variabel tersebut mampu menjelaskan 57,8% variasi minat belajar, sedangkan bagian lainnya berkaitan dengan faktor-faktor lain di luar penelitian. Hasil ini menegaskan bahwa peningkatan minat belajar dalam pembelajaran Informatika memerlukan dukungan lingkungan sosial yang positif dan peran guru yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arianti, A. (2019). *Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *12*(2),117134 https://doi.org/10.3086 3/DIDAKTIKA.V12 I2.181

Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara*, *2*(3), 17–37. https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. Science and Physics Education Journal (SPEJ), 2(2), 52–60. https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727

Dalyono, M. (2022). *Psikologi Pendidika n*. Rineka Cipta.

Indrawati, P., Prasetya, K. H., Ristivani, I., & Restiawanawati, N. M. (2022). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *3*(3), 225–234. https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12978

Khairinal, Kohar, F., & Fitmilina, D. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar,

dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN Titian Teras. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(2), 379–387. https://doi.org/10.38035/JMPIS

sSardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Zagoto, H., & Harefa, D. (2023). ANALISIS PERAN GURU PADA PROSES PEMBELAJARAN. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *4*(1), 85–98. https://doi.org/10.57094/jpkn.v4i1.99