



PERAN SELF-REGULATED LEARNING DALAM MEMODERASI PENGARUH LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI KOMPUTERSISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN AKUNTANSI SMK N 1 KENDAL

Elsa Puspasari ✉, Agus Wahyudin

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2015
Disetujui Oktober 2015
Dipublikasikan
November 2015

Keywords:

Peer Environment; Social Media; Self Regulated Learning and Learning Achievement.

Abstrak

Prestasi belajar komputer akuntansi siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam penelitian ini faktor yang diduga mempengaruhi prestasi belajar akuntansi adalah lingkungan teman sebaya, media sosial dan Self-Regulated Learning. Masalah dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa prestasi belajar komputer akuntansi siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK N 1 Kendal tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran dari Self-Regulated Learning yang menjadi memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya dan media sosial dalam meningkatkan prestasi belajar akuntansi komputer siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK N 1 Kendal. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK N 1 Kendal kelas XI kompetensi keahlian akuntansi tahun ajaran 2014/2015. Jumlah sampel sebanyak 84 siswa yang merupakan sampel proportional random sampling. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dokumentasi dan kuesioner atau angket. Metode analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan uji nilai selisih mutlak. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya, media sosial dan Self-Regulated Learning masuk dalam kriteria cukup dan prestasi belajar komputer akuntansi masuk dalam kriteria rendah.

Abstract

Students' learning achievement in computer accounting was effected by many factors. In this study, the factors which were suspected, could effect the accounting learning achievement were peer environment, social media, and self-regulated learning. Based on the results of this study at the beginning, the research problem was the students' accounting computer learning achievement at eleventh grade of accounting competence skill in SMK N 1 Kendal was low. This study aimed at knowing the effect of peer environment, social media, the use of regulated learning in moderating the effects of peer environment, social media on the students' accounting computer achievement at eleventh grade in accounting in SMK N 1 Kendal. The population in this study was eleventh grade students in accounting competence skill in academic year 2014/2015. The number of the sample was 84 students. They were proportional random sampling sample. The methods that were used in collecting data were documentation and questionnaire. The analytical methods that were used were descriptive analysis techniques and absolute difference value test. The descriptive analysis showed that peer environment, social media, self regulated learning were enough. And the students accounting computer learning achievement was low.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: elsapuspa@gmail.com

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2007: 10). Pendidikan di sekolah dapat dikatakan berhasil atau tidak bisa dilihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Menurut Tu'u (2004: 75) Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar siswa yang tinggi mengindikasikan bahwa siswa dapat menyerap ilmu yang diberikan oleh guru dengan baik, begitu juga sebaliknya jika prestasi belajar siswa rendah menunjukkan bahwa kurang baik dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar yang baik dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih giat dalam belajar. Bagi seorang guru prestasi belajar yang diraih siswa dapat dijadikan tolak ukur tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

Mengacu pada Permendikbud No.70 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SMK/MA kejuruan memperkenalkan mata pelajaran akuntansi komputer sebagai kelompok kompetensi kejuruan. Mata pelajaran akuntansi komputer yang dipelajari melalui program MYOB (*Mind Your Own Business*) merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa kelas XI produktif akuntansi. Sejalan dengan pengertian prestasi belajar yang telah dikemukakan sebelumnya, maka prestasi belajar mata pelajaran akuntansi komputer adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi komputer setelah menempuh proses belajar dalam kurun waktu tertentu yang dinyatakan dengan angka atau huruf yang diperoleh dari tes mata pelajaran akuntansi komputer yang telah diikuti dan merupakan hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Prestasi belajar akuntansi komputer yang baik dapat ditunjukkan melalui kemahiran siswa dalam memahami, memecahkan dan mengerjakan soal yang diberikan guru di

SMK/MA seperti membuat jurnal, memposting ke buku besar, menyusun neraca lajur, menyusun neraca saldo, hingga menyusun laporan keuangan melalui program MYOB (*Mind Your Own Business*). Siswa dikatakan memperoleh prestasi belajar mata pelajaran akuntansi komputer yang baik dan optimal jika siswa memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah. Mata pelajaran akuntansi komputer di SMK N 1 Kendal menetapkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 78. Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kendal terdapat 37 siswa atau sebesar 34% siswa yang belum memperoleh nilai di atas Kriteria Keteuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menimbulkan pertanyaan bagi guru, faktor apa yang menyebabkan prestasi belajar akuntansi siswa belum baik dan cenderung tidak optimal. Keberhasilan siswa dalam meraih prestasi belajar banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Slameto (2010: 54) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

“Faktor internal yaitu 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. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, antara lain: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)”. Dari berbagai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, peneliti tertarik untuk meneliti faktor yang terdapat di luar individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, faktor yang dimaksud adalah lingkungan

teman sebaya dan media sosial. Selain faktor yang ada diluar individu, peneliti juga tertarik untuk meneliti faktor yang ada dari dalam diri individu yaitu *self regulated learning*.

Gagne (1977:4) dalam Rifa'i dan Anni (2012:68) belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (insight), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons, apabila dapat mencari hubungan antara stimulus (S) dan respons (R) tersebut. Faktor stimulus yang diduga dapat mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yang berasal dari luar dirinya yaitu lingkungan. Pengaruh lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan teman sebaya dan media sosial.

John Locke dalam Suryabrata (2011: 178) berpendapat bahwa perkembangan itu semata-mata tergantung pada faktor lingkungan. Saat ini siswa kelas XI SMK N 1 KENDAL berada pada masa remaja, pada masa ini siswa akan lebih dekat dengan teman sebayanya daripada orang tua mereka. Slavin (2008:98) mengungkapkan bahwa "Lingkungan Teman Sebaya merupakan suatu interaksi dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam usia dan status". Vembriarto (2003: 54) menyatakan bahwa kelompok sebaya adalah kelompok yang terdiri atas sejumlah individu yang sama. Pengertian sama disini berarti individu-individu anggota kelompok sebaya itu mempunyai persamaan-persamaan dalam berbagai aspeknya. Banyaknya waktu yang dihabiskan siswa bersama temannya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi komputer yang dicapai. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Saputro dan Pardiman (2012) yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta. Jika siswa bergaul dengan teman-teman sebaya yang memiliki motivasi tinggi maka siswa

tersebut juga akan terpengaruh untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Namun sebaliknya, jika teman sebayanya tidak memiliki motivasi yang tinggi mengenai belajar maka prestasi belajar siswa tersebut akan menurun.

Selain lingkungan teman sebaya, ada faktor lain yang sama penting dalam menunjang prestasi belajar akuntansi. Faktor stimulus tersebut adalah lingkungan masyarakat yang dalam hal ini adalah mass media atau media informasi yang digunakan siswa, media informasi yang dimaksud adalah media sosial yang saat ini banyak digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Karlal & Preeti (2013: 3) menyatakan bahwa media sosial adalah sebuah platform layanan online, atau situs yang berfokus pada memfasilitasi hubungan sosial antara orang-orang melalui internet. Situs media sosial membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan tanpa harus bertemu secara fisik, misalnya ketika guru memberikan tugas mata pelajaran akuntansi komputer siswa dapat mencari jawaban tugas tersebut dan melakukan diskusi dengan teman melalui media sosial yang dimiliki. Penggunaan media sosial secara berlebihan ini membuat siswa malas belajar karena siswa tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menurun yang berdampak pada prestasi belajar yang diperoleh tidak maksimal terutama pada mata pelajaran akuntansi komputer yang memerlukan ketelitian dan ketepatan dalam mengentri transaksi kedalam program aplikasi akuntansi komputer yaitu MYOB.

Bandura dalam Alwisol (2009: 283) menempatkan manusia sebagai pribadi yang dapat mengatur diri sendiri (*self regulation*), mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, mengadakan konsekuensi bagi tingkahlakunya sendiri. Kesuksesan belajar yang dialami siswa berkaitan erat dengan bagaimana siswa dapat meregulasi dirinya dalam belajar. Naima (2009) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *self regulated learning* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap

prestasi belajar siswa akselerasi tingkat SMP. Menurut Montalvo (2004) *Self Regulated Learning* (SRL) merupakan proses aktif dan konstruktif dimana peserta didik menetapkan tujuan belajarnya dan kemudian berusaha untuk memonitor, mengatur, dan mengontrol kognisinya. Siswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi dapat mengorganisir pekerjaan mereka, menetapkan tujuan, mencari bantuan ketika diperlukan, menggunakan strategi kerja yang efektif, dan mengatur waktu mereka untuk belajar.

Vygotsky (Elliot, 2003: 52) dalam Wahyuni dan Baharuddin (2008: 113) menyatakan bahwa pada saat seseorang mendapat stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat indranya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut, kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah. Keterlibatan alat indra dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang telah diterima tersebut diolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai prestasi belajar dapat ditempuh dengan menggabungkan faktor stimulus dari luar kemudian diserap oleh faktor internal. Stimulus yang diperoleh siswa dari pengaruh lingkungan yaitu lingkungan teman sebaya dan media sosial, kemudian akan diolah oleh siswa sehingga siswa memerlukan pengaturan diri dalam belajarnya sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, *self regulated learning* dipilih sebagai variabel moderating dalam menentukan pengaruh lingkungan teman sebaya dan media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer. Meskipun seorang siswa memiliki tingkat intelegensi yang baik, kepribadian, fasilitas belajar yang baik, menggunakan media sosial dengan baik, lingkungan rumah, dan lingkungan teman sebaya yang mendukungnya, namun tanpa ditunjang oleh kemampuan *self regulated learning* maka siswa tersebut tidak akan mencapai prestasi yang optimal.

Berdasarkan uraian diatas yang berisi argument-argumen peneliti yang didukung teori-teori terkait maka peneliti merasa penting untuk membahas secara tuntas dan ilmiah mengenai “Bagaimanakah peran *self-regulated learning* dalam memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya dan media sosial terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran akuntansi komputer ”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Kendal yang berjumlah 108 siswa dan terbagi dalam 3 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah 84 siswa diambil dari jumlah populasi 104 siswa berdasarkan tabel *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 5% dari populasi 104 siswa (Sugiyono, 2010: 87) dengan teknik *proportional simple random sampling*. Cara yang digunakan untuk mengukur jawaban responden adalah

dengan menggunakan skala likert untuk variabel lingkungan teman sebaya, media sosial, dan *self regulated learning*. Prestasi belajar akuntansi komputer merupakan variabel dependen (Y), variabel independen meliputi lingkungan teman sebaya (X_1), media sosial (X_2) dan variabel moderating *self regulated learning* (X_3). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner atau angket. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji nilai selisih mutlak, uji simultan (F), uji parameter individual (t), koefisien determinasi simultan (R^2), dan koefisien determinasi parsial (r^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif hasil penelitian ini dihitung dengan mencari besarnya presentase atau rata-rata, sehingga didapatkan kriteria variabel prestasi belajar akuntansi komputer (Y), lingkungan teman sebaya (X_1), media sosial (X_2) dan *self regulated learning* (X_3), sebagai berikut:

Tabel 1 Analisis Deskriptif Prestasi Belajar Akuntansi Komputer

	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	≥78	Tuntas	25	29,76%
2	< 78	Tidak Tuntas	59	70,24%
	Jumlah		84	100%

Sumber : Data Primer diolah, 2015

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa prestasi yang belum mencapai KKM (Kriteria belajar akuntansi komputer yang dicapai siswa Ketuntasan Minimal). belum optimal ditunjukkan dengan 70,24% siswa

Tabel 2 Deskriptif Statistik Lingkungan Teman Sebaya

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TemanSebaya	84	41,00	86,00	65,4048	14,09359
Valid N (listwise)	84				

Sumber: Data Primer diolah, 2015

Berdasarkan uji statistik deskriptif pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari variabel lingkungan teman sebaya adalah 86 dari 18 pernyataan. Sedangkan nilai terendah adalah 41. Rata-rata nilai dari variabel lingkungan teman sebaya adalah 65,40 atau

pada kategori cukup baik. Hal ini memiliki arti bahwa lingkungan teman sebaya cukup memberikan pengaruh kepada siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dengan dukungan semua indikator.

Tabel 3 Statistik Deskriptif Media Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
MediaSosial	84	24,00	57,00	40,7024	9,01642
Valid N (listwise)	84				

Sumber : Data primer diolah, 2015

Berdasarkan uji statistik deskriptif pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari variabel media sosial adalah 57 dari 12 pernyataan. Sedangkan nilai terendah adalah 24. Rata-rata nilai dari variabel media sosial adalah 41 atau pada kategori cukup tinggi. Hal ini

memiliki arti bahwa penggunaan media sosial yang dimiliki siswa cukup tinggi. Media sosial memberikan pengaruh cukup tinggi kepada siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dengan dukungan semua indikator.

Tabel 4 Statistik Deskriptif *Self Regulated Learning*
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
SRL	84	51,00	111,00	82,0952	18,69258
Valid N (listwise)	84				

Sumber : Data primer diolah, 2015

Berdasarkan uji statistik secara deskriptif pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari variabel *self regulated learning* adalah 111 dari 23 pernyataan. Sedangkan nilai terendah adalah 51, dan rata-rata nilai adalah 82 pada kategori cukup tinggi. Hal ini memiliki arti bahwa *self regulated learning* yang merupakan suatu pengaturan diri dalam belajar sudah cukup tinggi dimiliki siswa. *Self regulated learning* memberikan pengaruh cukup tinggi kepada siswa untuk memiliki pengaturan dalam belajar, menetapkan tujuan belajar dan memiliki strategi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dengan dukungan semua indikator. Hal tersebut juga dapat berarti bahwa dengan adanya variabel moderating dapat menentukan pengaruh yang diberikan oleh lingkungan teman sebaya dan media sosial sehingga dapat meningkatkan dan mengoptimalkan prestasi belajar akuntansi komputer dengan dukungan seluruh indikator.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik meliputi uji linearitas, normalitas, multikolonieritas, dan heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh nilai signifikansi pada *linearity* untuk variabel lingkungan teman sebaya, media sosial, dan *self regulated learning* kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa antara lingkungan teman sebaya (X_1), media sosial (X_2), dan *self regulated learning* (X_3) terhadap prestasi belajar terdapat hubungan yang linear. Selanjutnya uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov* yang nilainya diatas 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa data residual adalah berdistribusi normal. Pada uji multikolonieritas dilakukan dengan mengamati nilai VIF dan *Tolerance*, dalam penelitian ini semua variabel bebas mempunyai nilai *tolerance* lebih dari 0,10 (10%) dan nilai VIF kurang dari 10. Jadi dapat dikatakan bahwa tidak ada multikolonieritas antar variabel bebas pada model regresi. Sedangkan hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *glejser*, diperoleh nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak adanya heterokedastisitas dalam model regresi.

Tabel 5 Hasil Uji Nilai Selisih Mutlak
Coefficients^a

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	60,651	1,204	
	Zscore(Lingk_Tmn_Sebaya)	4,268	1,644	,251
	Zscore(Media_Sosial)	3,561	1,449	,209
	Zscore(SRL)	8,603	1,665	,505
	AbsX1_X3	5,361	2,303	,097
	AbsX2_X3	4,122	1,997	,088

Sumber : Data primer diolah, 2015

Berdasarkan hasil uji nilai selisih mutlak diatas, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y=60,651+4,268X_1+3,561X_2+8,603X_3+5,361|X_1-X_3|+4,122|X_2-X_3|$$

Hasil uji nilai selisih mutlak menunjukkan nilai konstanta sebesar 60,651 yang menunjukkan bahwa ketika semua nilai variabel bebas 0 maka besar prestasi belajar akuntansi komputer (Y) adalah 60,651 ditambah dengan *variance* yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Koefisien regresi lingkungan teman sebaya sebesar 4,268 menyatakan bahwa apabila setiap peningkatan variabel lingkungan teman sebaya sebesar satu maka akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar akuntansi komputer siswa sebesar 4,268 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

Koefisien regresi media sosial sebesar 3,561 menyatakan bahwa apabila setiap peningkatan variabel media sosial sebesar satu maka akan menyebabkan

peningkatan prestasi belajar akuntansi komputer siswa sebesar 3,561 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya tetap. Koefisien regresi *self regulated learning* sebesar 8,603 menyatakan bahwa apabila setiap peningkatan variabel *self regulated learning* sebesar satu maka akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar akuntansi komputer siswa sebesar 8,603 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya tetap. Koefisien regresi AbsX1_X3 (moderator) sebesar 5,361 dan koefisien regresi AbsX2_X3 (moderator) sebesar 4,122 menyatakan bahwa apabila setiap peningkatan variabel moderating (selisih mutlak antara variabel lingkungan teman sebaya dan media sosial dengan *self regulated learning*) sebesar satu maka akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar akuntansi komputer siswa sebesar 5,361 dan 4,122 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

Tabel 6 Hasil Uji F ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	21122,825	5	4224,565	111,118	,000 ^b
Residual	2965,461	78	38,019		
Total	24088,286	83			

a. Dependent Variable: Prestasi_belajar

b. Predictors: (Constant), AbsX2_X3, Zscore(Lingk_Tmn_Sebaya), AbsX1_X3, Zscore(Media_Sosial), Zscore(SRL)

Sumber : Data diolah, 2015

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai F sebesar 111.118 dengan sig. = 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa variabel independen lingkungan teman sebaya (X1), media soaial

(X2), *self regulated learning* (X3), dan variabel moderating (AbsX1_X3) (AbsX2_X3) secara bersama-sama atau simultan mempengaruhi prestasi belajar akuntansi komputer siswa.

Tabel 7 Hasil Uji t
Coefficients^a

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	60,651	1,204		50,359	,000
	Zscore(Lingk_Tmn_Sebaya)	4,268	1,644	,251	2,597	,011
	Zscore(Media_Sosial)	3,561	1,449	,209	2,458	,016
	Zscore(SRL)	8,603	1,665	,505	5,168	,000
	AbsX1_X3	5,361	2,303	,097	2,328	,022
	AbsX2_X3	4,122	1,997	,088	2,064	,042

Sumber : Data primer diolah, 2015

Hasil uji statistik dengan SPSS pada variabel lingkungan teman sebaya (X_1) diperoleh nilai t hitung = 2,597 dengan sig. 0,011 < 0,05, hal ini berarti bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa, sehingga H_{a1} yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan tema sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa. Untuk variabel media sosial (X_2) diperoleh nilai t hitung = 2,458 dengan sig. 0,016 < 0,05, hal ini berarti bahwa media sosial secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajarakuntansi komputer siswa, sehingga H_{a2} yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa diterima. Sedangkan variabel *self regulated learning* (X_3) diperoleh nilai t hitung = 5,168 dengan sig. 0,000 < 0,05, hal ini berarti bahwa *self regulated learning* secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa, sehingga H_{a5} yang menyatakan

bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *self regulated learning* terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa diterima.

Selain itu, variabel moderating (Abs X_1 _ X_3) diperoleh nilai t hitung = 2,328 dengan sig. 0,022 < 0,05, hal ini berarti bahwa *self regulated learning* terbukti memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajarakuntansi komputer, sehingga H_{a3} yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa dimoderasi *self regulated learning* diterima. Sedangkan, variabel moderating (Abs X_2 _ X_3) diperoleh nilai t hitung = 2,064 dengan sig. 0,042 < 0,05, hal ini berarti bahwa *self regulated learning* terbukti memoderasi pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa, sehingga H_{a4} yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa dimoderasi *self regulated learning* diterima.

Tabel 8 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,936 ^a	,877	,869	6,16593

a. Predictors: (Constant), AbsX2_X3, Zscore(Lingk_Tmn_Sebaya), AbsX1_X3, Zscore(Media_Sosial), Zscore(SRL)

b. Dependent Variable: Prestasi_belajar

Sumber : Data primer diolah, 2015

Besarnya kontribusi variabel lingkungan tema sebaya, media sosial, *self regulated learning* serta variabel moderating terhadap prestasi belajar siswa diketahui dari nilai koefisien determinasi *Adjusted R²* yaitu sebesar 0,869 atau 86,9%. Ini berarti bahwa 86,9% variabel prestasi

belajar dijelaskan oleh variabel lingkungan teman sebaya, media sosial, *self regulated learning* serta variabel moderating, sedangkan sisanya 13,1 % dijelaskan oleh variabel lain diluar model.

Tabel 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi Parsial Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
						B	Beta	Zero-order
1 (Constant)	60,651	1,204		50,359	,000			
Zscore(Lingk_Tmn_Sebaya)	4,268	1,644	,251	2,597	,011	,888	,282	,103
Zscore(Media_Sosial)	3,561	1,449	,209	2,458	,016	,842	,268	,098
Zscore(SRL)	8,603	1,665	,505	5,168	,000	,906	,505	,205
AbsX1_X3	5,361	2,303	,097	2,328	,022	,179	,255	,092
AbsX2_X3	4,122	1,997	,088	2,064	,042	,040	,228	,082

a. Dependent Variable: Prestasi_belajar

Sumber : Data primer diolah, 2015

Berdasarkan nilai koefisien determinasi parsial (r^2) pada tabel 4.20 diatas, kontribusi lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa adalah sebesar $(0,282)^2 \times 100\% = 7,95\%$, jika variabel media sosial dan *self regulated learning* dan variabel moderating dianggap tetap. Sedangkan untuk variabel media sosial memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar siswa sebesar $(0,268)^2 \times 100\% = 7,1\%$, jika variabel lingkungan

teman sebaya, *self regulated learning* dan variabel moderating dianggap tetap. Sementara itu kontribusi *self regulated learning* terhadap prestasi belajar adalah sebesar $(0,505)^2 \times 100\% = 25,5\%$, jika variabel lingkungan teman sebaya, media sosial dan variabel moderating dianggap tetap. Dan besarnya kontribusi variabel moderating lingkungan teman sebaya dengan *self regulated learning* (AbsX1_X3) terhadap prestasi belajar adalah sebesar $(0,255)^2 \times 100\% = 6,50\%$, jika

variabel lingkungan teman sebaya, media sosial, *self regulated learning* dan variabel moderating (AbsX2_X3) dianggap tetap. Sedangkan besarnya kontribusi variabel moderating media sosial dengan *self regulated learning* (AbsX2_X3)

PEMBAHASAN

PENGARUH LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI KOMPUTER

Berdasarkan hasil penelitian diketahui lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi komputer sebesar 7,95%. Hal ini menunjukkan semakin tingginya pengaruh lingkungan teman sebaya akan berdampak terhadap meningkatnya prestasi belajar akuntansi komputer, pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kendal. Hal ini relevan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Gagne (1977:4) dalam Rifa'i dan Anni (2012:68) belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Guthrie dalam Khairani (2014:18) seseorang selalu dihadapkan pada banyak stimulus sehingga akan sulit untuk ditentukan secara tepat stimulus mana yang akan direspon. Proses pemilihan stimulus yang akan direspon inilah yang disebut hasil belajar. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Singgih dan Pardiman (2012) yang menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. Vembriarto (2003: 54) menyatakan bahwa kelompok sebaya adalah kelompok yang terdiri atas sejumlah individu yang sama. Pengertian sama disini berarti individu-individu anggota kelompok sebaya itu mempunyai persamaan-persamaan dalam berbagai aspeknya. Persamaan yang penting terutama terdiri atas persamaan usia dan status sosialnya. Pada masa remaja, siswa akan lebih dekat dengan teman sebaya mereka daripada orang tua mereka sendiri. Kedekatan bersama teman sebaya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Variabel lingkungan teman sebaya diukur melalui 4 indikator yaitu,

terhadap prestasi belajar adalah sebesar $(0,228)^2 \times 100\% = 5,19\%$, jika variabel lingkungan teman sebaya, media sosial, *self regulated learning* dan variabel moderating (AbsX1_X3) dianggap tetap.

interaksi sosial yang dilakukan, tempat pengganti keluarga, memberikan pengalaman yang tidak didapat dalam keluarga, dan partner belajar yang baik. Masing-masing indikator variabel lingkungan teman sebaya memiliki prosentase deskriptif yang menunjukkan kriteria cukup baik. Interaksi sosial yang dilakukan siswa dengan lingkungan teman sebaya sebesar rata-rata skor 18 dalam kategori baik, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki hubungan yang baik dengan teman sebayanya dan mampu melakukan interaksi dengan teman sebaya dengan baik misalnya bertanya kepada teman sebaya jika mengalami kesulitan belajar. Hubungan yang baik antar teman disekolah akan membuat suasana belajar pada mata pelajaran akuntansi komputer menjadi kondusif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan memiliki interaksi sosial yang baik dengan teman sebaya maka siswa akan saling mendukung untuk memperoleh prestasi belajar akuntansi yang optimal. Indikator tempat pengganti keluarga sebesar 60% atau rata-rata skor 15 dalam kategori baik, hal ini berarti bahwa lingkungan teman sebaya cukup baik menjadi tempat pengganti keluarga. Hal ini terjadi karena siswa banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya daripada dengan keluarga, siswa lebih senang mendiskusikan kesulitan belajar kepada teman sebayanya dan merasa lebih senang ketika belajar bersama sehingga prestasi belajar yang diperoleh baik.

Untuk itu siswa harus pintar memilih teman yang mampu memberikan dukungan untuk belajar sehingga mendapatkan prestasi belajar akuntansi yang optimal. Indikator memberikan pengalaman yang tidak didapat dalam keluarga sebesar rata-rata skor 11 dalam kategori cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya mampu memberikan pengalaman yang tidak didapatkan dalam keluarga, pengalaman yang diberikan berupa

pengalaman belajar akuntansi yang dimiliki teman sebaya. Indikator partner belajar yang baik sebesar rata-rata skor 18 dalam kategori cukup baik. Hal ini berarti bahwa lingkungan teman sebaya merupakan partner belajar yang baik bagi siswa, dengan memiliki teman yang bisa diajak untuk belajar kelompok dan berlatih soal akuntansi komputer maka besar kemungkinan prestasi belajar yang diperoleh siswa dapat optimal.

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI KOMPUTER

Berdasarkan hasil penelitian diketahui media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi komputer sebesar 7,1%. Hal ini menunjukkan semakin tingginya pengaruh media sosial akan berdampak terhadap meningkatnya prestasi belajar akuntansi komputer, pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kendal. Hal ini relevan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Gagne (1977:4) dalam Rifa'i dan Anni (2012:68) belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Guthrie dalam Khairani (2014:18) seseorang selalu dihadapkan pada banyak stimulus sehingga akan sulit untuk ditentukan secara tepat stimulus mana yang akan direspon. Proses pemilihan stimulus yang akan direspon inilah yang disebut hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samuel, Saheed, *et.al* (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara media sosial dengan prestasi akademik siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu di situs media sosial dan siswa yang menghabiskan sedikit waktu.

Puspitasari (2010: 22) mengungkapkan bahwa secara garis besar, aktivitas di media sosial yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah publikasi dan berbagi. Publikasi dalam hal ini adalah guru dan murid bisa berbagi pengetahuan akademis, sedangkan yang dimaksud berbagi adalah guru bisaberbagi mengenai kegiatan pembelajaran dan siswa dapat mencari dan berbagi materi pembelajaran

melalui media sosial yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samuel, Saheed, *et.al* (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara media sosial dengan prestasi akademik siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu di situs media sosial dan siswa yang menghabiskan sedikit waktu. Variabel media sosial diukur melalui 3 indikator yaitu, partisipasi, keterbukaan, dan keterhubungan. Masing-masing indikator variabel media sosial menunjukkan kategori tinggi. Indikator partisipasi berada dalam kategori cukup tinggi dengan nilai rata-rata 17. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam menggunakan media sosial tidak hanya untuk *chatting* melainkan untuk bertukar pikiran mengenai materi pelajaran atau ketika ada kesulitan dalam belajar melalui forum yang dibuat di media sosial. Penggunaan media sosial yang baik oleh siswa dapat membantu siswa dalam memperoleh prestasi belajar yang optimal. Indikator keterbukaan dengan nilai rata-rata 13 termasuk dalam kategori cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menanggapi atau memberikan respon mengenai materi atau tugas yang diberikan guru melalui media sosial. Sedangkan indikator keterhubungan dengan rata-rata skor 10 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial yang dimiliki dan digunakan siswa sudah terhubung dengan situs atau *website* yang bisa digunakan siswa untuk mencari materi pembelajaran terutama akuntansi komputer.

PERAN SELF REGULATED LEARNING DALAM MEMODERASI PENGARUH LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI KOMPUTER

Berdasarkan hasil penelitian diketahui *self regulated learning* memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer sebesar 6,50%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik atau semakin tinggi interaksi lingkungan teman sebaya dengan didukung oleh *self regulated learning* yang dimiliki siswa maka prestasi belajar akuntansi komputer siswa akan semakin

baik pula., pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kendal. Hal ini sejalan dengan Teori belajar yang dikemukakan Vygotsky (Elliot, 2003:52) dalam Wahyuni dan Baharuddin (2008:113) teori belajar konstruktivistik belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. *Pertama*, belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. *Kedua*, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Sehingga lanjut Vygotsky, munculnya perilaku seseorang adalah karena intervensi kedua elemen tersebut. Pada saat seseorang mendapat stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat indranya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut, kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah. Keterlibatan alat indra dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses secara fisik-psikologis sebagai elemen dasar dalam belajar. Pada saat seorang siswa mendapat stimulus dari lingkungan teman sebayanya, kemudian informasi yang diterima diolah melalui suatu pengaturan diri dalam belajar yang disebut *self regulated learning* sehingga siswa dapat menentukan pengaruh yang diberikan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer.

Peran *Self Regulated Learning* Dalam Memoderasi Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Komputer

Berdasarkan hasil penelitian diketahui *self regulated learning* memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer sebesar 5,19%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial dengan didukung oleh siswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi maka prestasi belajar akuntansi komputer siswa akan semakin baik pula. Hal tersebut sejalan dengan Teori konstruktivistik yang dikemukakan Vygotsky (Elliot, 2003:52) dalam Wahyuni dan Baharuddin (2008:113) teori belajar konstruktivistik belajar adalah sebuah

proses yang melibatkan dua elemen penting. *Pertama*, belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. *Kedua*, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Sehingga lanjut Vygotsky, munculnya perilaku seseorang adalah karena intervensi kedua elemen tersebut. Pada saat seseorang mendapat stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat indranya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut, kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah. Keterlibatan alat indra dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses secara fisik-psikologis sebagai elemen dasar dalam belajar. Pada saat seorang siswa mendapat stimulus dari media sosial yang digunakan, kemudian informasi yang diterima diolah melalui suatu pengaturan diri dalam belajar yang disebut *self regulated learning* sehingga siswa dapat menentukan pengaruh yang diberikan media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer.

Pengaruh *Self Regulated Learning* Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Komputer

Berdasarkan hasil penelitian diketahui *self regulated learning* memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer sebesar 25,5%. Hal ini berarti semakin tinggi *self regulated learning* yang dimiliki siswa maka prestasi belajar akuntansi komputer siswa akan semakin tinggi. Hal tersebut sejalan dengan Rifa'i dan Anni (2012:105-106) psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada dari luar dirinya, melainkan oleh faktor yang ada pada dirinya sendiri. Faktor-faktor internal itu berupa kemampuan atau potensi yang berfungsi untuk mengenal dunia luar, dan dengan pengenalan itu manusia mampu memberikan respon terhadap stimulus. Faktor internal yang dimaksud adalah *self regulated learning* yang merupakan suatu

pengaturan diri siswa dalam belajar. Masing-masing indikator memberikan kontribusi yang berbeda-beda, indikator perencanaan masuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 18, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki perencanaan yang baik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Indikator pemantauan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 18, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki pemantauan mengenai materi pelajaran yang didapat sehingga siswa bisa mengetahui sejauh mana materi pelajaran yang dipahami. Indikator pengaturan termasuk dalam kategori cukup tinggi dengan rata-rata skor 15, yang menunjukkan bahwa siswa sudah cukup baik dalam mengatur belajarnya sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar. Indikator strategi elaborasi termasuk dalam kategori cukup tinggi dengan nilai rata-rata 10, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki strategi elaborasi yang cukup tinggi untuk memperoleh prestasi belajar akuntansi yang optimal. Indikator strategi organisasi dalam kategori cukup tinggi dengan nilai rata-rata 10, hal ini menunjukkan bahwa strategi organisasi yang digunakan siswa untuk mendapatkan prestasi belajar yang optimal sudah cukup baik. Indikator strategi latihan juga dalam kategori tinggi dengan rata-rata skor 11, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki strategi latihan yang tinggi untuk memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Variabel *Self regulated learning (SRL)* diukur dengan 6 indikator yaitu, perencanaan, pemantauan, pengaturan, strategi elaborasi, strategi organisasi dan strategi latihan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel *self regulated learning*, secara keseluruhan termasuk dalam kategori cukup tinggi dengan rata-rata skor 82. Hal ini terlihat dari tindakan siswa dalam menentukan hal-hal yang harus dilakukan untuk belajar serta menentukan target dalam belajar, dan penggunaan strategi belajar yang dilakukan oleh siswa. *Self regulated learning* merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung tercapainya prestasi belajar yang optimal. *Self regulated learning* merupakan proses

aktif dan konstruktif dimana peserta didik menetapkan tujuan belajarnya dan kemudian berusaha untuk memonitor, mengatur, dan mengontrol kognisinya (Montalvo, 2004).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Kendal (7,95%). Hal ini berarti semakin baik lingkungan teman sebaya siswa yang berada di sekolah maupun di rumah maka akan membuat prestasi belajar akuntansi komputer siswa semakin tinggi.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Kendal (7,1%). Hal ini berarti bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial untuk menunjang proses belajar mengajar maka semakin tinggi prestasi belajar akuntansi yang akan dicapai.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan peran *self regulated learning* dalam memoderasi pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Kendal (6,50%). Variabel *self regulated learning* sebagai variabel moderasi memperkuat pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar akuntansi komputer. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik atau semakin tinggi interaksi lingkungan teman sebaya dengan didukung oleh *self regulated learning* yang dimiliki siswa maka prestasi belajar akuntansi komputer siswa akan semakin baik pula.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan peran *self regulated learning* dalam memoderasi pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Kendal (5,19%). Variabel *self regulated learning* sebagai variabel moderasi memperkuat pengaruh media

sosial terhadap prestasi belajar akuntansi komputer. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial dengan didukung oleh siswa yang memiliki *self regulated learning* yang tinggi maka prestasi belajar akuntansi komputer siswa akan semakin baik pula.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh *self regulated learning* terhadap prestasi belajar akuntansi komputer siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Kendal (25,55%). Hal ini berarti semakin tinggi *self regulated learning* yang dimiliki siswa maka prestasi belajar akuntansi komputer siswa akan semakin tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang : UMM Press

Kalral, Raj Kumari & Preeti. 2013. Effect Of Sosial Networking Site On Academic Achievement Among Introvets And Extrovets. India : Demeed University. Dalam Jurnal Faculty of Education, 2013, Vol. 2, No. 3. ISSN: 2186-8492, ISSN:2186-8484. Diunduh pada tanggal 2 Februari. www.leena-luna.co.jp

Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.

Montavlo, F.t. & Torres, M. C. G. (2004). Self-regulated learning: current & future directions, *electronics journal of research in Educational Psychology*, 2(1), 1-34, IISN; 1698-2095.

Naima. 2009. *Pengaruh self regulated learning terhadap prestasi akademik siswa akselerasi tingkat SMP*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur

Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

Puspitasari, Anindita. 2010. Blog dan Media Sosial. Jakarta : Acer Indonesia&dagdigdug.com

Rifa'i,Achmad&Chatarina Tri Anni. 2012. *Psikologi pendidikan*. Semarang : UNNES PRESS.

Samuel, Adenubiand other. 2013. *Online Sosial Networking and the Academic Achievement of University Students – The experience of selected Nigerian Universities*. Dalam Jurnal Information and Knowledge Management, vol.3, No.5. Diunduh tanggal 30 Januari 2015.

Saputro, Singgih Tego&Pardiman. 2012. Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2012, Vol. X, No. 1, 78-97. Diunduh pada tanggal 30 Januari 2015.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. (2008). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : PT Indeks.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Syah, Muhibbin.2007.*Psikologi Belajar*.jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Tu'u Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Grasindo.

Vembriarto. 2003. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana.

Wahyuni, Esa Nur dan Baharuddin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA.