

Nama: Ika Rahmadhani

NPM: 2313030172

Kelas: C

Mata Kuliah: Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

Tugas Menyusun Landasan Teori, Kerangka Pikir dan Hipotesis

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Judul Penelitian: Pengaruh Kemandirian Belajar, Lingkungan teman Sebaya, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

A. LANDASAN TEORI

1.1 Kemandirian Belajar

Kemandirian yaitu sikap penting yang harus dimiliki seseorang supaya mereka tidak selalu bergantung dengan orang lain. Sikap tersebut bisa tertanam pada diri individu sejak kecil. Di sekolah kemandirian penting untuk seorang siswa dalam proses pembelajaran. Pada bidang pendidikan sering disebut dengan kemandirian belajar. Sikap ini diperlukan setiap siswa agar mereka mampu mendisiplinkan dirinya dan mempunyai tanggung jawab.

Menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2005: 114) kemandirian diartikan sebagai suatu kekuatan internal individu dan diperoleh melalui proses individuasi, yang berupa proses realisasi kedirian dan proses menuju kesempurnaan. Tokoh lain seperti Hamzah B. Uno (2006: 77) mengartikan kemandirian sebagai kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri dalam berpikir dan bertindak, serta tidak merasa bergantung pada orang lain secara emosional. Pada intinya, orang yang mandiri itu mampu bekerja sendiri, tanggung jawab, percaya diri, dan tidak bergantung pada orang lain.

Menurut Umar Tirta Rahardja dan La Sulo (2000: 50) kemandirian dalam belajar diartikan sebagai aktivitas belajar yang berlangsungnya lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan tanggung jawab sendiri 9 10 dari pembelajar.

Kemandirian disini, berarti lebih ditekankan pada individu yang belajar dan kewajibannya dalam belajar dilakukan secara sendiri dan sepenuhnya dikontrol sendiri. Pengertian belajar mandiri menurut Hamzah B.Uno (2011: 51) yaitu metode belajar dengan kecepatan sendiri, tanggung jawab sendiri, dan belajar yang berhasil. Jadi, berhasil tidaknya dalam belajar semuanya ditentukan oleh pribadi tersebut.

Menurut Haris Mujiman (2011: 1-2) belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Dalam penetapan kompetensi sebagai tujuan belajar dan cara pencapaiannya baik penetapan waktu belajar, tempat belajar, irama belajar, tempo belajar, cara belajar, sumber belajar, maupun evaluasi hasil belajar dilakukan sendiri.

Dari beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan sikap individu khususnya siswa dalam pembelajaran yang mampu secara individu untuk menguasai kompetensi, tanpa tergantung dengan orang lain dan tanggung jawab. Siswa tersebut secara individu memiliki sikap tanggung jawab, tidak tergantung orang lain, percaya diri dan mampu mengontrol dirinya sendiri. Kemandirian belajar ini sangat diperlukan siswa agar pencapaian prestasi belajar dapat optimal.

1.2 Ciri-ciri Kemandirian Belajar

Pada hakikatnya, kemandirian belajar lebih menekankan pada cara individu untuk belajar tanpa tergantung orang lain, tanggung jawab dan 11 mampu mengontrol dirinya sendiri. Belajar mandiri menurut Haris Mudjiman (2011: 14) juga disebut sebagai belajarnya orang dewasa, karena cara belajarnya secara mandiri. Adapun ciri-ciri kemandirian belajar menurut Laird (dalam Haris Mujiman, 2011: 9-10) diantaranya terdiri dari kegiatan belajar mengarahkan diri sendiri atau tidak tergantung pada orang lain, mampu menjawab pertanyaan saat pembelajaran bukan karena bantuan guru atau lainnya, lebih suka aktif daripada pasif, memiliki kesadaran apa yang harus dilakukan, evaluasi belajar dilaksanakan bersama-sama, belajar dengan mengaplikasikan (action), pembelajaran yang berkolaborasi artinya memanfaatkan pengalaman dan bertukar pengalaman, pembelajaran yang berbasis masalah, dan selalu mengharapkan manfaat yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan.

Selain itu, belajar pendidikan orang dewasa juga disebutkan oleh Endang Poerwanti dan Nur Widodo (2005: 176) dimana inti ciri-cirinya hampir sama dengan apa yang dikatakan oleh Haris Mujiman. Adapun ciriciri tersebut yaitu, bahwa belajar merupakan kumpulan dari orang yang aktif berkegiatan, terdapatnya rasa saling menghormati dan menghargai adanya perbedaan, percaya diri, suasana belajar yang kondusif dan adanya keterbukaan, memperbolehkan berbuat kesalahan, serta adanya evaluasi bersama dan sendiri.

Menurut Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari (2009: 18) menyebutkan bahwa, belajar mandiri dalam proses pembelajarannya, perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan semangat 12 berkompetensi sehat untuk memperoleh penghargaan, bekerjasama, dan solidaritas. Belajar mandiri juga bisa diartikan belajar yang tidak bergantung pada orang lain, percaya diri dan tanggung jawab. Selain dari pada itu, disebutkan juga bahwa dalam belajar mandiri perlu adanya tugas-tugas yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri. Belajar mandiri dapat diperoleh melalui sumber-sumber, tempat, sarana, dan lingkungan lainnya.

Tokoh lain seperti Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2005: 117) membagi kemandirian dalam perkembangannya menjadi 4 tingkatan, yaitu tingkat sadar diri, tingkat saksama, individualitas, dan mandiri. Adapun yang menjadi ciri pada tingkat mandiri menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2005: 118) yaitu memiliki pandangan hidup, bersikap objektif dan realistis, mengintegrasikan nilai-nilai yang bertentangan, mampu menyelesaikan konflik, memiliki kesadaran untuk menghargai dan mengakui saling ketergantungan pada orang lain, serta memiliki keyakinan dan keceriaan untuk mengungkapkan perasaannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan siswa dengan kemandirian belajar memiliki indikator diantaranya, tidak bergantung pada orang lain, memiliki sikap tanggung jawab, percaya diri, mampu mengontrol dirinya sendiri, mengevaluasi sendiri dan mempunyai kesadaran untuk belajar mandiri. Kemandirian belajar penting guna tercapainya prestasi belajar siswa yang optimal. Siswa yang memiliki indikator kemandirian belajar tersebut akan lebih baik dalam proses belajarnya.

1.3 Faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar ada dua, yakni berasal dari dalam (intern) dan faktor yang berasal dari luar.

a. Faktor dari dalam (intern)

- 1) Gen atau keturunan orang tua: orang tua memiliki sifat kemandirian tinggi sering kali menurunkan anak yang memiliki kemandirian pula. Akan tetapi pendapat ini masih diperdebatkan oleh beberapa ahli, karena mungkin saja kemandirian tidak diturunkan kepada anaknya, melainkan karena pola asuh orang tua yang membuat anaknya menjadi mandiri.

b. Faktor dari luar

- 1) Sistem pendidikan di sekolah: proses pendidikan di sekolah yang tidak mengembangkan demokrasi pendidikan dan cenderung menekankan indoktrinasi tanpa argumentasi akan menghambat perkembangan kemandirian remaja sebagai siswa.
- 2) Sistem kehidupan masyarakat: sistem kehidupan masyarakat yang terlalu menekankan pentingnya hierarki struktur sosial, merasa kurang aman atau mencekam serta kurang menghargai manifestasi potensi remaja dalam kegiatan produktif dapat menghambat kelancaran perkembangan kemandirian remaja atau siswa.

2.1 Lingkungan teman sebaya

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan hidup manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Dalyono (2015, hlm. 132) terdapat 3 bagian dalam lingkungan, yaitu:

- 1) External environment (lingkungan bagian luar) yaitu bukan manusia tetapi segala sesuatu yang berada di alam sekitar, seperti hewan, tumbuhan, air, dan udara
- 2) Internal environment (lingkungan bagian dalam) yaitu segala yang berada di bumi termasuk external environment atau lingkungan luar
- 3) Social environment (lingkungan sosial) yaitu adanya pengaruh atau saling berkaitan antar makhluk sosial. Ada 2 pengaruh social environment, yaitu secara tidak langsung seperti radio, televisi, membaca buku, dan membaca majalah serta secara langsung seperti pergaulan dengan teman di tempat kerja, pergaulan dengan teman di sekolah, maupun di keluarga

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diketahui lingkungan luar, lingkungan dalam maupun lingkungan sosial memiliki beberapa pengaruh dalam kehidupan manusia. Manusia dituntut untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Salah satunya dalam lingkungan sosial. Lingkungan sosial merupakan kekuatan masyarakat, adanya berbagai macam norma, sekelompok masyarakat yang dapat mempengaruhi perilaku dirinya maupun orang lain serta adanya komunikasi dengan sesama. Sedangkan pergaulan yaitu suatu proses komunikasi yang dilakukan secara intens yang nantinya akan membentuk pertemanan. Salah satu pertemanan yang dimaksud yaitu teman sebaya. Menurut Nyoman dan Olga (2014, hlm. 110), menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya adalah interaksi yang dapat membangun hubungan secara personal dan memiliki usia serta pola pikir yang sama. Menurut Slavin (2011, hlm. 114), menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya merupakan interaksi dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam usia dan status.

Lingkungan teman sebaya memiliki berbagai dampak, salah satunya yaitu dampak edukasi karena komunikasi yang terus menerus dilakukan dan secara tidak langsung akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa di sekolah. Maka dapat diketahui lingkungan teman sebaya akan membentuk pergaulan yang terjalin karena memiliki kesamaan dalam berbagai hal, yaitu pemikiran, hobi, tujuan dan lain sebagainya. Menurut Soekanto (2013, hlm. 395), menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya yang baik akan menunjang motivasi, keaktifan belajar siswa dan keberhasilan studi karena dengan hal itu biasanya terjadi proses saling mengisi yang mungkin akan membentuk persaingan yang sehat.

Maka dapat diketahui lingkungan teman sebaya yang baik tentu akan mendorong dan mendukung teman sebayanya untuk terus belajar. Lingkungan teman sebaya yang baik adalah unsur penggerak bagi siswa untuk segera menyelesaikan tugas dan segera belajar. Contohnya yaitu siswa dan teman sebayanya membuat kelompok belajar dan menjadikan teman sebayanya untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang sulit dipahami. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Dalam pemaparan di atas, maka dapat diketahui bahwa lingkungan teman sebaya akan membentuk pergaulan yang terjalin karena memiliki kesamaan dalam berbagai hal, yaitu pemikiran, hobi, tujuan dan lain sebagainya. Lingkungan teman sebaya yang baik tentu akan mendorong dan mendukung teman sebayanya untuk terus belajar.

2.2 Fungsi Lingkungan Teman Sebaya

Menurut John W. Santrock (2011, hlm. 113), ada 4 fungsi lingkungan teman sebaya, yaitu:

- A. Kasih sayang, yaitu memiliki kepercayaan yang penuh, hubungan yang hangat, serta membuat teman nyaman dengan cara mendekatinya
- B. Pertemanan, yaitu memiliki berbagai aktivitas bersama teman dan menghabiskan waktu bersama teman
- C. Dukungan secara fisik, yaitu dapat membantu temannya saat dibutuhkan
- D. Dukungan secara ego, yaitu dapat membantu teman dengan cara mengkomunikasikan bahwa mereka berharga dan berkompeten

Menurut Kelly dan Hansen (2015, hlm. 220-221) terdapat 6 fungsi lingkungan teman sebaya, yaitu:

- 1) Menumbuhkan keterampilan sosialnya. Remaja belajar untuk mengekspresikan perasaan serta menumbuhkan kemampuan penalarannya. Remaja dapat mengekspresikan idenya, perasaannya, serta mengembangkan kemampuannya untuk pemecahan suatu permasalahannya
- 2) Mempertahankan nilai dan moralnya. Dalam lingkungan teman sebayanya, remaja mengambil keputusannya sendiri. Ia membuat evaluasi terhadap nilainya dan nilai teman sebayanya. Proses ini membantu remaja dalam pengembangan moral yang dimilikinya
- 3) Menaikkan harga dirinya. Remaja akan senang apabila ia disukai oleh teman sebayanya
- 4) Mendapat dorongan secara sosial dan emosional. Teman sebayanya memberi dorongan untuk remaja dalam tanggung jawabnya. Adanya dorongan dari teman sebayanya membuat remaja tidak ketergantungan terhadap dorongan dari keluarganya

- 5) Menumbuhkan tingkah laku atau sikap terhadap seks. Tingkah laku atau sikap terhadap seks terbentuk lewat teman sebayanya. Remaja belajar tentang sikap atau tingkah laku melalui proses interaksi bersama teman sebayanya
- 6) Mengontrol sikap yang berlebihan (agresif). Dengan adanya komunikasi bersama teman sebayanya membuat remaja mampu menemukan solusi pemecahan masalah dan bukan dengan tindakan langsung.

Mengacu pada pemaparan di atas, maka diketahui lingkungan teman sebaya mempunyai peranan penting khususnya bagi perkembangan remaja. Jika lingkungan teman sebaya membawa dampak yang buruk, maka berdampak buruk juga pada remaja. Jika lingkungan teman sebaya membawa dampak yang baik, maka berdampak baik juga pada remaja.

2.3 Latar Belakang Lingkungan Teman Sebaya

Menurut Havinghurst (2009, hlm. 77), menyatakan bahwa anak tumbuh dan berinteraksi dalam dua dunia yaitu dunia orang dewasa dan dunia teman sebaya. Dunia orang dewasa yaitu orang tua, guru, dan tetangga. Sedangkan dunia teman sebayanya yaitu kelompok bermain, kelompok teman di sekolah, dan teman-temannya.

Menurut Santrock (2009, hlm. 112), ada 5 jenis status teman sebaya, yaitu:

- 1) Controversial Children (anak kontroversial), yaitu ada kemungkinan tidak disukai teman-temannya atau ada kemungkinan hanya sebagai teman terbaik
- 2) Rejected Children (anak ditolak), yaitu tidak disukai teman-temannya dan tidak dipilih sebagai teman terbaik
- 3) Popular Children (anak populer), yaitu hampir tidak pernah tidak disukai teman-temannya dan dipilih sebagai teman terbaik
- 4) Ordinary Children (anak biasa), yaitu jarang tidak disukai dan jarang disukai teman-temannya
- 5) Average Children (anak rata-rata), yaitu yang dipilih secara baik dan buruk oleh teman-temannya

2.4 Indikator Lingkungan Teman Sebaya

Mengacu pada fungsi lingkungan teman sebaya yang telah dipaparkan sebelumnya, maka disimpulkan beberapa indikator lingkungan teman sebaya, yaitu:

- 1) Interaksi dengan teman sebaya
- 2) Memberikan dukungan
- 3) Teman dalam belajar
- 4) Berbagi dan bertukar pikiran
- 5) Menemukan harga diri siswa

3.1 Pemanfaatan media pembelajaran (Canva)

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan berarti "perantara atau pengantar", yang berarti segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumbernya ke orang yang menerimanya. Istilah ini sangat populer dalam bidang komunikasi, karena komunikasi adalah bagian dari proses pembelajaran, media yang digunakan untuk mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki penyampai informasi dan materi yang dapat diatur juga dioperasikan oleh pengguna sehingga mereka dapat memilih apa yang harus dilakukan terlebih dahulu berdasarkan pilihan dan instruksi mereka saat ini. mengharapkan siswa menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam memecahkan masalah selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran. Nurrita, (2018), media pada pembelajaran menjadikan pembelajaran menarik maka akan membuat peserta didik aktif juga tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran Tafonao, (2018) Selain itu, adanya media pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Marwatoen, (2015). Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh minat mereka dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi keinginan peserta didik pada proses pembelajaran, semakin baik hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pembuatan serta penggunaan media selama proses pembelajaran harus diterapkan sesuai pada karakteristik peserta didik juga kemajuan teknologi ini.

Penggunaan media pada pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar serta dapat mencegah proses pembelajaran di kelas menjadi monoton serta beragam. Maka dari itu, pendidik harus berubah untuk mengembangkan metode suatu pembelajaran yang sangat menarik untuk peserta didik, dan menggunakan suatu media pembelajaran yang sangat lebih modern. Mereka juga harus membuat lingkungan yang mendukung pembelajaran guru dan siswa, terutama dengan media interaktif seperti Canva. Canva merupakan media desain online yang sangat membantu guru mendesain media pembelajaran. Ini

menawarkan berbagai macam desain grafis, seperti presentasi, flyer, grafis, poster, spanduk, serta edit foto, sehingga sangat membantu guru dalam membuat sumber daya pembelajaran. Triningsih, (2021) mengatakan bahwa media Canva membantu guru serta peserta didik belajar tentang teknologi, kreativitas, keterampilan serta keunggulan lainnya karena desain yang dibuat dengannya dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Saat mengatakan bahwa Canva adalah alat untuk kreativitas dan kerja sama di semua kelas dan bahwa mereka menggunakannya sebagai fitur atau penggunaan pendidikan. Canva merupakan platform suatu desain yang dibutuhkan untuk kelasnya adalah satu-satunya yang tersedia. Mengembangkan suatu keterampilan kreatif, menjadikan pembelajaran visual serta komunikasi mudah dan menyenangkan untuk diucapkan. Karena Canva mempunyai banyak cara agar sesuai dengan karakter peserta didik, seperti warna serta animasi video sehingga pembelajaran sangat menarik, dapat disimpulkan bahwa itu akan membuat siswa nyaman saat belajar.

Media Canva dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat menarik suatu perhatian peserta didik. Canva merupakan suatu program desain digital yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, resume, pamflet, brosur, spanduk, infografis, grafik, penanda buku, serta bulletin Monoarfa, (2021). Menurut Tanjung & Faiza, (2019) Kelebihan media Canva yaitu seperti berikut: (1) mempunyai banyak desain yang sangat menarik; (2) Memungkinkan guru serta peserta didik untuk lebih kreatif dalam mendesain suatu media pada pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia; (3) Sangat praktis dan menghemat waktu; dan (4) dapat digunakan melalui ponsel. Sangat disarankan untuk menggunakan canva berbasis aplikasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Terdapat faktor yang menimbulkan masalah pada proses pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik. Pemilihan materi pada pembelajaran dengan Canva, mereka bisa sesuai pada materi yang akan diajarkan serta mengelompokkan peserta didik pada topik tertentu. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan membuat lingkungan belajar yang berbasis media Canva yang meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik harus memperhatikan dan menganalisis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa selama

pembelajaran berlangsung. Canva tidak hanya menarik karena memiliki banyak tujuan untuk pengajaran, tetapi juga membantu guru melakukan pembelajaran dengan lebih baik.

Aplikasi Canva memungkinkan guru menggunakan keterampilan dan kreativitas mereka untuk melaksanakan pembelajaran dengan mudah. Penggunaan media pada pembelajaran ini juga mempersingkat dan menghemat jam atau waktu karena memungkinkan guru merancang bahan ajar dan menjelaskan bahan kepada peserta didik. Peserta didik dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep yang sedang dipahaminya dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis Canva. Pemilihan suatu media pembelajaran yang sangat tepat akan dapat memberikan peningkatan minat belajar peserta didik. Ini bergantung kepada kreativitas seorang pendidik di dalam pelaksanaan proses suatu pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang mampu untuk peningkatan minat belajar peserta didik. Selain itu, media Canva memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Tampilan yang sangat menarik membuat aplikasi itu menarik bagi peserta didik. Selain dari itu, media ini sesuai kebiasaan peserta didik dalam penggunaan teknologi di dalam proses kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik tidak dapat merasa asing dengan berbagai cara penggunaan teknologi dalam bahan ajar Hapsari, G. P. P., & Zulherman, (2023).

Canva menyatakan bahwa itu adalah alat untuk kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas, dan menawarkan fitur atau kegunaan pendidikan melalui akun atau situs webnya. Untuk dapat membuat pembelajaran yang visual serta komunikatif lebih mudah serta menyenangkan, gunakan kreativitas dan keterampilan kolaboratif. Dengan demikian, lingkungan pada belajar dapat digunakan untuk menyampaikan topik dan memungkinkan interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Karena mata pelajaran yang sulit dapat dibantu dengan lingkungan belajar yang mendukung, pemanfaatan media untuk belajar Canva dapat membantu kegiatan belajar berlanjut. Dengan menggunakan media pada pembelajaran, kebiasaan lisan dan tulisan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Febrianti, (2019), lingkungan belajar ini dibagi dalam ketiga jenis, yaitu sebagai berikut ini :

- a) Media Visual adalah media yang dapat dirasakan melalui panca indera.
Media visual sebagai sumber materi pendidikan yang isinya berupa

informasi atau topik yang disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi secara menarik. Contoh alat bantu visual berupa foto, diagram, peta konsep, flowchart dan infografis.

- b) Media Audio adalah media atau sumber belajar yang menarik bagi indra pendengarnya. Materi atau informasi disampaikan kepada siswa dalam bentuk suara atau audio. Macam-macam media audio yaitu radio dan tape recorder.
- c) Media Audio Visual merupakan salah satu media pembelajaran yang memuat materi lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media audio, karena media audio visual menggabungkan gambar dan suara sehingga tidak mempersulit pekerjaan siswa berkebutuhan khusus. Contoh media audiovisual adalah video, televisi dan suara animasi

Media interaktif Canva yaitu media pembelajaran yang memiliki desain menarik dan bisa digunakan pada proses suatu pembelajaran agar tidak terlalu monoton serta membosankan maka mengakibatkan minat belajarnya kurang. Canva adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang berbagai jenis desain grafis (Irkhamni et al., 2021). Dengan media interaktif canva peserta didik akan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, terdapat tampilan yang menarik dan video pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar. Canva merupakan situs web serta aplikasi yang berfokus pada desain grafis dan pembangunan merek. Media interaktif berbasis Canva dapat mempermudah proses pembelajaran karena dapat diakses secara online dan dari desktop atau perangkat seluler, sehingga pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

3.2 Tujuan Pembuatan Media Canva Interaktif

Tujuan penggunaan media pendidikan Canva adalah agar dapat membantu guru menyampaikan informasi atau topik penting kepada peserta didik sehingga mereka dapat memahami dan menginterpretasikan pelajaran. Secara umum, tujuan saat penggunaan suatu media pada pendidikan yaitu agar memudahkan peserta didik dan guru memahami dan memahami pelajaran sehingga mereka dapat berpikir kreatif. Suryani (2018) menegaskan tujuan dalam pembuatan suatu alat bantu pada pembelajaran media suatu pendidikan adalah untuk mempermudah pelajaran di dalam kelas, meningkatkan suatu efisiensi pembelajaran, menjaga hubungan antara

materi pelajaran dan tujuan suatu pembelajaran, serta membantu peserta didik tetap fokus selama pelajaran. Oleh karena itu, saya percaya bahwa dengan adanya media pembelajaran, media pembelajaran harus bisa beradaptasi dengan berkembangnya perkembangan suatu teknologi. Media Canva memiliki banyak fitur yang membuatnya disukai oleh seorang pengguna, termasuk mereka yang juga masih belajar. Penggunaan sebagai media pada pembelajaran dengan elektronik membuatnya mudah untuk membuat berbagai media pada pelajaran.

3.3 Fungsi Media Canva Interaktif

Fungsi Media Canva Interaktif dalam pendidikan adalah sebagai media bantu dalam pembelajaran sangat membantu seorang pendidik dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas dan meningkatkan ketertarikan belajar siswa selama pembelajaran. Guru inspiratif dan siswa yang interaktif dengan kolaborasi visual serta komunikasi merupakan alat yang penting pada proses pembelajaran. Untuk itu, manfaat canva adalah, meningkatkan keterlibatan dengan konten asli dari berbagai kumpulan desain baik dari rencana pelaksanaan pembelajaran hingga laporan dan poster, menyampaikan umpan balik yang bermanfaat di satu tempat, menjangkau dan memberikan motivasi kepada siswa di mana pun mereka berada dengan umpan balik secara langsung, membantu siswa membangun keterampilan penting dengan mengajak siswa menggunakan Canva untuk mendemonstrasikan pembelajaran melalui berbagai desain yang disediakan Canva. Penggunaan sumber daya tersebut sangat efektif baik secara offline ataupun online dalam (Analicia & Yogica, 2021). Pengguna memiliki lebih banyak alat serta template dengan Canva berbayar. Melalui kolaborasi kelas, akun belajar.id yang ada di media Canva bisa memberi peningkatan meningkatkan kreatif pendidik serta peserta didik. Sebagai contoh, aktivitas di lingkungan belajar Canva dapat meningkatkan pembelajaran: 1) Menampilkan objek dengan nyata, 2) Bisa memberikan model dari objek nyata, 3) Memberikan konsep yang abstrak menjadi sangat konkret, 4) Menyamakan suatu pendapat, 5) Mengatasi permasalahan tempat, jumlah, tempat, waktu, serta jarak, 6) Bisa menampilkan informasi dengan konsisten, dan 7) Menampilkan lingkungan suatu pembelajaran yang sangat menarik dengan tujuan suatu pembelajaran yang akan dicapai.

Media pada pembelajaran mempunyai fungsi lain bagi guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
- 2) Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
- 3) Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
- 4) Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
- 5) Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- 6) Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan optimal.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar kepada setiap pendidik, terdapat berbagai macam media pada pembelajaran yang bisa dipakai, salah satunya yaitu media Canva. Media ini mempunyai berbagai template yang menarik yang bisa dipakai pendidik agar menarik suatu perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. Template yang bisa dipakai pendidik agar dapat menunjukkan pada peserta didik yaitu berbagai template yang sangat menarik saat dipresentasikan pada Power Point (Misbahudin et al., 2018).

4.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. (Susanto, 2015:5). Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:5-6) memaparkan bahwa hasil belajar berupa : 1) informasi verbal yang berupa pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis, 2) keterampilan, intelektual berupa kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, 4) keterampilan motorik berupa kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, 5) sikap berupa

kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian objek. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya hasil belajar yang diperoleh individu (siswa) harus dilakukan suatu penilaian. Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Hasil belajar menurut dari Bloom dalam Suprihatiningrum, (2016 : 69) dibagi menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta ; (2) ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; dan (3) ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan, dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari ketiga ranah yang menjadi objek belajar tersebut, ranah kognitif merupakan ranah yang paling sering dinilai guru berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada subyek belajar yang diinginkan, setelah proses kegiatan belajar dilalui dan dapat dilihat tingkat keberhasilan melalui penilaian dengan tes maupun non tes, dengan indikator keberhasilan yang terkait dengan hasil belajar Ekonomi.

4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Susanto (2015:12) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor Internal Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. faktor internal terdiri atas kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor Eksternal Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. faktor eksternal terdiri atas keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan teori Gestalt dalam Susanto (2015:12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal. Pertama, siswa; yaitu kemampuan berpikir, motivasi, minat, dan kemampuan siswa. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber – sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan dan lingkungan keluarga.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri atas kecerdasan, minat, kemauan belajar, kebiasaan belajar, kondisi fisik serta kematangan psikis. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam mencapai hasil belajar pada semua mata pelajaran dipengaruhi oleh faktor – faktor tersebut termasuk mata pelajaran ekonomi.

B. KERANGKA BERFIKIR

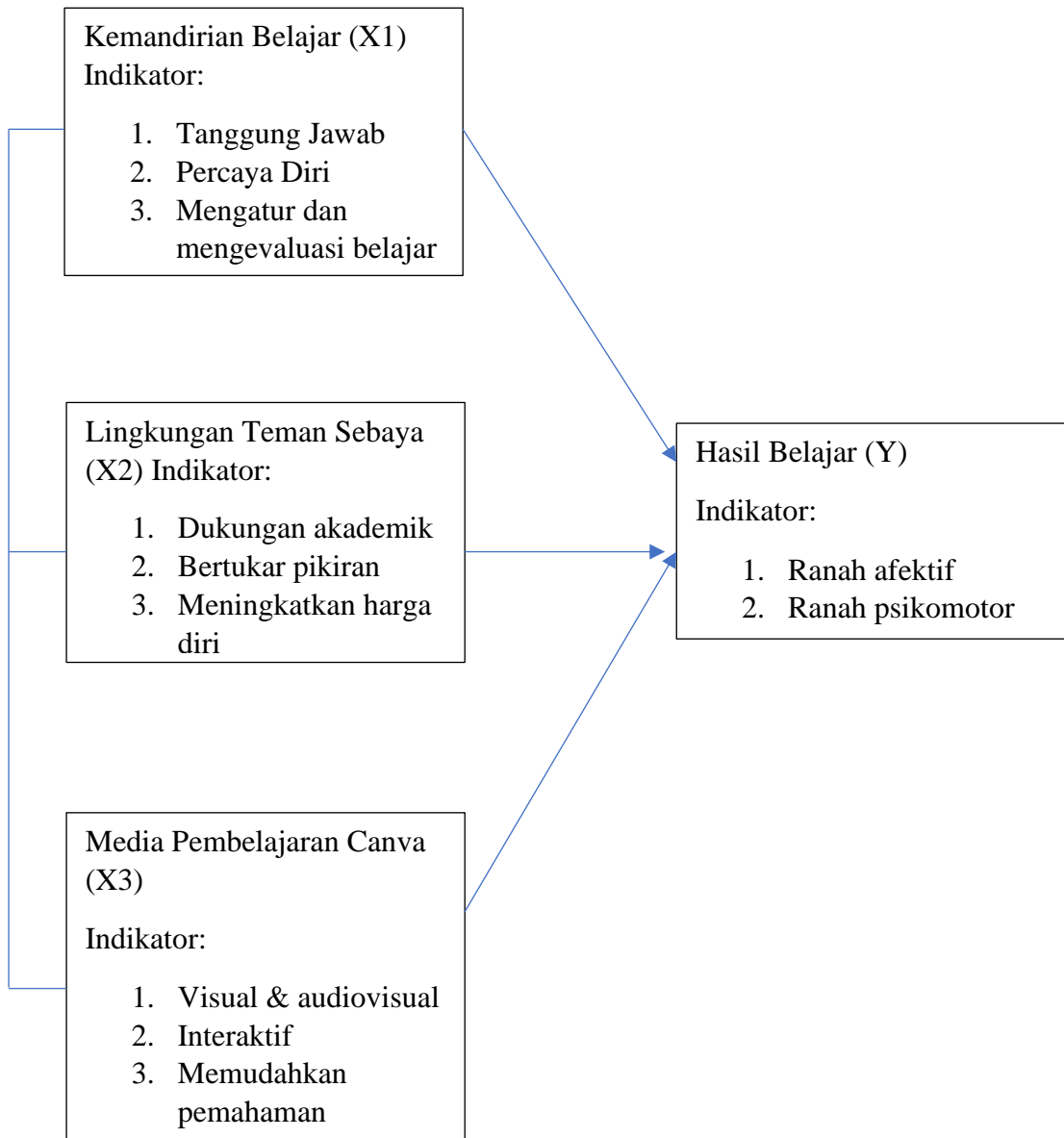
Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, kemandirian belajar berperan penting karena siswa yang mandiri mampu mengatur proses belajarnya sendiri, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar. Mereka tidak bergantung pada orang lain dan memiliki rasa tanggung jawab serta disiplin yang tinggi. Berdasarkan teori kemandirian yang dikemukakan oleh Ali, Uno, Mujiman, dan para ahli lainnya, siswa yang memiliki kemandirian belajar yang baik cenderung menunjukkan prestasi belajar yang lebih optimal, karena mampu mengontrol proses belajarnya secara lebih efektif.

Selain kemandirian, lingkungan teman sebaya juga memegang peranan signifikan dalam pencapaian hasil belajar. Teman sebaya sebagai kelompok sosial yang memiliki kemiripan usia, minat, dan pengalaman dapat memberikan pengaruh positif melalui dukungan, kerja sama akademik, serta interaksi dalam kegiatan belajar. Teori Santrock, Slavin, dan Soekanto menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya yang baik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan tekun dalam belajar. Teman sebaya yang memiliki orientasi akademik tinggi dapat menjadi pendorong terjadinya persaingan sehat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebaliknya, lingkungan teman sebaya yang kurang mendukung dapat memberikan dampak negatif pada motivasi dan prestasi belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva juga menjadi faktor eksternal yang relevan dalam meningkatkan hasil belajar. Canva sebagai platform desain digital memberikan kemudahan bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan visual. Sesuai teori media pembelajaran, tampilan yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar, memperjelas konsep yang abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan penggunaan Canva, siswa dapat lebih mudah memahami materi ekonomi yang sering kali membutuhkan ilustrasi dan penjelasan visual. Media ini juga sejalan dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi dan visualisasi interaktif.

Dengan demikian, ketiga variabel — kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media Canva — secara bersama-sama berkontribusi dalam memengaruhi hasil belajar ekonomi siswa. Kemandirian belajar mengarahkan siswa untuk bertanggung jawab dan aktif dalam proses belajar; lingkungan teman sebaya memberikan dukungan sosial dan akademik yang memperkuat motivasi; sedangkan media Canva menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Apabila ketiga faktor ini berjalan optimal, maka proses pembelajaran akan lebih berkualitas dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.



C. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. Ho : Tidak ada pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
2. H1 : Ada pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
3. Ho : Tidak ada pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
4. H1 : Ada pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
5. Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
6. H1 : Ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
7. Ho : Tidak ada pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya dan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar
8. H1 : Ada pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya dan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar belajar ekonomi siswa kelas XI di SMAN 1 Terbanggi Besar