

PROPOSAL PENELITIAN

PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR, LINGKUNGAN TEMEN SEBAYA, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR.

Dosen Pengampu: Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

Prof. Dr. Undang Rosyidin, M.Pd.



Disusun Oleh:

Ika Rahmadhani

2313031072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Ruang Lingkup	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Kemandirian Belajar	7
1.1 Ciri-ciri Kemandirian Belajar	8
1.2 Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Belajar	10
2. Lingkungan Teman Sebaya	10
2.1 Fungsi Lingkungan Teman Sebaya.....	12
2.2 Latar Belakang Lingkungan Teman Sebaya.....	13
2.3 Indikator Lingkungan Teman Sebaya.....	14
3. Pemanfaatan Media Pembelajaran (Canva).....	14
4. Hasil Belajar Siswa	16
4.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
B. Penelitian yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sample	24
1. Populasi.....	24
2. Sample	25
C. Definisi Konseptual Variabel.....	25
D. Definisi Operasional Variabel	26

E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Uji Persyaratan Instrumen	28
G. Uji Persyaratan Analisis Data	28
H. Uji Asumsi Klasik.....	28
I. Pengujian Hipotesis	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, mandiri, serta mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan global. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam mencetak generasi muda yang tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mampu bersaing. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum dan metode pembelajaran yang digunakan guru, tetapi juga pada berbagai faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi peserta didik dalam menjalani proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik menjadi indikator penting yang menggambarkan sejauh mana keberhasilan proses pendidikan telah tercapai.

Salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh adalah kemandirian belajar. Kemandirian belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu mengatur, mengendalikan, dan mengarahkan aktivitas belajarnya tanpa selalu bergantung pada orang lain. Peserta didik yang mandiri dalam belajar biasanya memiliki tanggung jawab tinggi terhadap tugas, mampu mengelola waktu dengan baik, serta memiliki motivasi untuk mencari informasi tambahan di luar materi yang diberikan guru. Dalam konteks pembelajaran Ekonomi yang seringkali menuntut pemahaman konsep abstrak dan penerapan pada kasus nyata, kemandirian belajar sangatlah penting. Tanpa adanya kemandirian, peserta didik cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi guru, yang pada akhirnya dapat menurunkan capaian hasil belajar.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki peranan penting, salah satunya adalah lingkungan teman sebaya. Dalam kehidupan remaja, teman sebaya memegang pengaruh besar karena pada tahap perkembangan ini peserta didik lebih sering berinteraksi, berdiskusi, dan membangun identitas bersama kelompoknya. Lingkungan teman sebaya yang positif dapat mendorong semangat belajar, menumbuhkan budaya diskusi, serta meningkatkan motivasi untuk meraih prestasi. Sebaliknya, lingkungan teman sebaya yang kurang

mendukung dapat menimbulkan pengaruh negatif, seperti menurunnya minat belajar, munculnya perilaku menyimpang, hingga rendahnya pencapaian akademik. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk memiliki lingkungan teman sebaya yang mampu memberikan dorongan positif terhadap kegiatan belajar, terutama pada mata pelajaran Ekonomi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan kerja sama dalam diskusi kelompok.

Selanjutnya, faktor penting lainnya adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis digital yang saat ini banyak digunakan oleh guru maupun siswa dalam membuat materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami. Dibandingkan dengan media konvensional, Canva memberikan keleluasaan dalam menyajikan materi dengan kombinasi teks, gambar, ilustrasi, hingga animasi yang interaktif. Dalam pembelajaran Ekonomi, Canva dapat digunakan untuk membuat infografis, diagram, atau presentasi visual yang mampu memperjelas konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva diharapkan mampu menumbuhkan minat, meningkatkan fokus, dan mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu pelajaran penting di tingkat SMA karena memberikan pemahaman mengenai konsep-konsep ekonomi, pasar, keuangan, serta kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun, tidak jarang siswa merasa kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kesulitan tersebut bisa berasal dari kurangnya kemandirian belajar, pengaruh lingkungan teman sebaya yang negatif, maupun media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva sangat penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana faktor-faktor tersebut memengaruhi hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva memengaruhi hasil belajar

Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai faktor-faktor yang mendukung peningkatan prestasi belajar serta menjadi masukan bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut:

- 1) Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas, namun masih terdapat kendala dalam pencapaiannya.
- 2) Kemandirian belajar siswa belum berkembang secara maksimal, sehingga banyak siswa masih bergantung pada arahan guru dan kurang mampu mengatur serta mengarahkan proses belajarnya sendiri.
- 3) Lingkungan teman sebaya belum sepenuhnya memberikan pengaruh positif, sehingga terdapat kemungkinan adanya dorongan atau kebiasaan kelompok yang kurang mendukung aktivitas belajar siswa.
- 4) Pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva oleh guru maupun siswa belum optimal, padahal media tersebut berpotensi membuat pembelajaran ekonomi lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami.
- 5) Materi pembelajaran ekonomi yang bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan analitis menjadi sulit dipahami jika siswa tidak memiliki kemandirian belajar yang baik dan tidak didukung oleh lingkungan teman sebaya yang positif.
- 6) Belum diketahui sejauh mana pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar ekonomi siswa XI SMAN 1 Terbanggi Besar.
- 7) Sekolah dan guru belum memiliki gambaran yang jelas terkait faktor-faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan atau penurunan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis menentukan beberapa batasan masalah dari penelitian yang dilakukan. Batasan masalah dibuat agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar dari fokus kajian, maka saya membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, sehingga temuan penelitian tidak diarahkan untuk jenjang atau kelas lainnya.
- 2) Variabel yang saya teliti dibatasi pada empat faktor, yaitu:
 - Kemandirian belajar (X1)
 - Lingkungan teman sebaya (X2)
 - Pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva (X3)
 - Hasil belajar (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang peneliti rumuskan, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
2. Apakah terdapat pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
3. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
4. Apakah terdapat pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva secara simultan terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
2. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
4. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva secara simultan terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Menambah wawasan, pengalaman, dan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar Ekonomi peserta didik.
- b. Bagi Guru: Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan memperhatikan kemandirian siswa, pengaruh lingkungan teman sebaya, dan pemanfaatan media Canva.
- c. Bagi Sekolah: Dapat menjadi pertimbangan dalam pengambilan kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan mutu pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media berbasis teknologi.

G. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian : Kemandirian Belajar (X1), Lingkungan Teman Sebaya (X2), Hasil Belajar (Y).
2. Subjek Penelitian : Siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Terbanggi Besar
3. Tempat Penelitian : SMAN 1 Terbanggi Besar
4. Waktu : 2025
5. Ruang Lingkup : Ilmu Pendidikan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

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.

1.1 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.

1.2 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. 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:

- a. External environment (lingkungan bagian luar) yaitu bukan manusia tetapi segala sesuatu yang berada di alam sekitar, seperti hewan, tumbuhan, air, dan udara
- b. Internal environment (lingkungan bagian dalam) yaitu segala yang berada di bumi termasuk external environment atau lingkungan luar

- c. 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.

2.1 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 berkomunikasi bahwa mereka berharga dan berkompeten.

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

- a. Menumbuhkan keterampilan sosialnya. Remaja belajar untuk mengekspresikan perasaan serta menumbuhkan kemampuan penalarannya. Remaja dapat mengekspresikan idenya, perasaannya, serta mengembangkan kemampuannya untuk pemecahan suatu permasalahannya

- b. 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
- c. Menaikkan harga dirinya. Remaja akan senang apabila ia disukai oleh teman sebayanya
- d. 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
- e. 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
- f. 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.

2.2 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.

2.3 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. Pemanfaatan Media Pembelajaran (Canva)

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Canva menyediakan banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, baik itu berupa power point maupun template untuk video pembelajaran. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih dipenelusuran, ketik “Presentasi” maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa

dipindahkan kedalam Power Point. Selain menggunakan template power point, guru juga dapat membuat video animasi sesuai keinginannya. Dulu guru mungkin hanya menggunakan video yang sudah tersedia di google, kini guru dapat membuat sendiri sesuai kebutuhan melalui aplikasi Canva.

Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi (Elsa dan Anwar 2021). Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education. Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayani, Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021). Temuan Maolida dan Salsabila (2021) juga memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka. Melalui video yang kreatif dan inovatif, peserta didik dapat terstimulasi untuk menyimak pemaparan guru secara maksimal. Canva memfasilitasi berbagai template video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik secara gratis untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Putra dan Filianti 2022).

Tidak hanya mudah digunakan, canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan tools dan template yang lebih lengkap. Dilihat dari akun atau web

aplikasi Canva, Canva menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Canva, n.d.).

Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada proses pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

4. 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.

4.1 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. Hasil Peneliti yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hasdina Hamid (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 Inpres Garantiga Kecamatan Simbang Kabupaten Maros”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memeriksa tabel nilai “r” product moment df 22 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,423, sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai “r” tabel sebesar 0,537. Ternyata r hitung (yang besarnya = 0,771) adalah jauh lebih besar dari pada “r” tabel (yang besarnya 0,423 dan 0,537). Karena r hitung lebih besar dari pada “r” tabel, dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Karena terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap hasil belajar murid. Hal 21 tersebut artinya bahwa semakin banyak murid mempergunakan smartphone maka semakin berdampak negatif terhadap hasil belajar murid.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Khisbiatul Khalwiah (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dikelas VIII SMPN 13 Malang”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh positif signifikan terhadap variabel hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji simultan Uji F) yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} (48,248) > F_{tabel} (3,05)$ dan nilai signifikansinya $(0,000) < (0,05)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak

dan Ha diterima. Sehingga secara simultan, penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Malang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmasito Putri Ayu Dini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas XI IIS di SMAN 1 Mojosari”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pada uji F dilihat bahwa penggunaan smartphone dan motivasi belajar berpengaruh signifikan pada hasil belajar. Dapat dilihat dari tingkat signifikansi nya sebesar 0.0000 yang berarti $< 0,05$ (5%) yang berarti kedua variabel independen secara simultan mempunyai pengaruh yang positif terhadap variabel dependen. Disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan telah terbukti kebenarannya bahwa penggunaan smartphone dan motivasi belajar mempunyai pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Mojosari.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Puji Astuti dan Benar Sembiring (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Jambi”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebesar 0,011 dimana bila terjadi peningkatan penggunaan gadget maka akan menurunkan hasil belajar siswa, sebaliknya 22 bila terjadi penurunan penggunaan gadget maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan akan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selanjutnya, data yang telah dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS for windows versi 19 telah diperoleh hasil pada variable entered menggunakan metode enter. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dimasukkan ke dalam metode regresi dengan mengabaikan besar kecilnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan hasil model summary $R = 11,30$ dan $R\text{ Square} = 0,023$. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Dimana siswa masih banyak menggunakan gadget pada saat jam mata pelajaran ekonomi. Hal ini

berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nourma Allif Suryawati (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,034 > 3,062$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Variabel penggunaan gadget dan disiplin belajar memberikan sumbangan sebesar 11,7% dan sisanya 88,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Deny Setiawan (2020) dengan judul “Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di MAN 1 Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar akidah akhlak kelas IPA X Di MAN 1 Lampung Tengah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Chi 2 Kuadrat hitung (χ^2_{hitung}) dengan Chi Kuadrat tabel (χ^2_{tabel}). Diperoleh hasil pada taraf signifikan 5% pada df atau db = 9, diketahui bahwa harga Chi Kuadrat hitung (χ^2_{hitung}) sebesar 83,255 lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel (χ^2_{tabel}) pada signifikan 5% sebesar 16,919 atau $83,255 > 16,919$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya ada pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar akidah akhlak di MAN 1 Lampung Tengah.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Hastin A. Harmain, Said Subhan Posangi, dan Rinaldi Datungsolang (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 05 Tilango”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terhadap hasil belajar siswa di SDN

05 Tilango, diperoleh hasil analisis regresi sederhana dimana $Y = a + bx = 3.278 + 0.957 X$. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15.591 > 2.0301$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti koefisien regresi berpengaruh secara signifikan. Dengan demikian terbukti bahwa Penggunaan Gadget (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Y) di SDN 05 Tilango.

C. Kerangka Berfikir

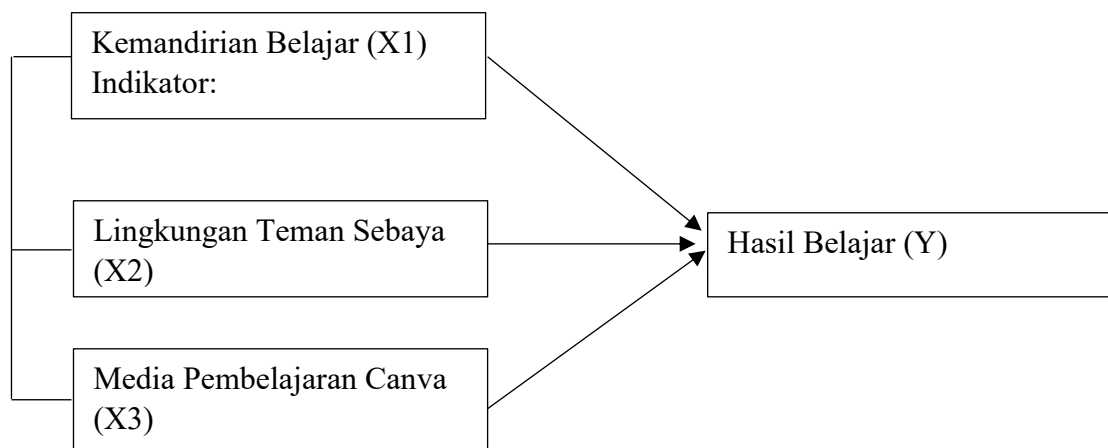
Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, kemandirian belajar berperan penting karena siswa yang mandiri mampu mengatur proses belajarnya sendiri, mulai dari merencanakan, 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.



D. 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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengaruh dengan metode kuantitatif. Penelitian pengaruh digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X (variabel bebas) yang terdiri atas kemandirian belajar (X1), lingkungan teman sebaya (X2) dan pemanfaatan media pembelajaran (X3) terhadap variable Y yaitu hasil belajar (variable terikat), baik secara parsial maupun simultan.

B. Populasi dan Sample

1. Populasi

Sugiyono (2019: 145) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya, dimana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, bendabenda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian (Suharyadi and Purwanto S. K., 2016).

Dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mempelajari mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Terbanggi Besar yang berjumlah 100 orang

Tabel 1. Jumlah seluruh siswa yang mempelajari mata pelajaran ekonomi
SMAN 1 Terbanggi Besar

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	XI IPS 1	25
2	XI IPS 2	25
3	XI IPS 3	25
4	XI IPS 4	25
JUMLAH		100

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini jumlah populasi yang diteliti sebanyak 100 siswa.

2. Sample

Sampel merupakan bagian dari populasi (Suharyadi and Purwanto S. K., 2016). Sampel ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi dalam sebuah penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian, hipotesis penelitian yang dibuat, metode penelitian serta instrumen sebuah penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan oleh rumus T Yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Dimana:

n= jumlah sample

N= Jumlah populasi

d= presisi yang ditetapkan tingkat signifikan(0,05)

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 100 siswa dan presisi yang ditetapkan atau tingkat signifikan 0,05. Besarnya sample pada penelitian ini sebagai berikut.

Berdasarkan rumus diatas besarnya sample dalam penelitian ini yaitu:

$$n = \frac{100}{100(0,05)^2 + 1}$$
$$n = \frac{100}{1,25} = 80$$

Jadi, jumlah sample yang diambil dengan menggunakan rumus Taro Yamane dalam penelitian ini sebanyak 80 siswa.

C. Definisi Konseptual Variabel

Dalam penelitian ini definisi konseptual variabel terdiri atas:

1. 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.
2. 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.
 3. 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.
 4. 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.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel (X) dan variabel (Y). Variabel X dalam penelitian ini adalah keaktifan berorganisasi dan manajemen waktu sebagai variabel bebas, sedangkan variabel Y adalah prestasi akademik sebagai variabel terikat. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar ekonomi akan menggunakan angket yaitu suatu daftar pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Selanjutnya angket ini terdiri dari lima alternatif jawaban yang masing-masing mempunyai skor dalam setiap jawabannya. Adapun skor sebagai berikut: a. Sangat Baik (SB) 5 skor; b. Baik (B) 4 skor; c. Cukup (C) 3 skor; d. Kurang (K) 2 skor; e. Sangat Kurang (SK) 1 skor.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah sebuah metode yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk dapat mengumpulkan data dan informasi yang nantinya akan berguna sebagai fakta pendukung dalam penelitian. Pada penelitian ini, saya menggunakan sumber primer untuk pengumpulan datanya, yang berarti sumber data (responden) yang langsung memberikan data kepada peneliti. Berdasarkan penelitian saya yang berjenis penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Terbanggi Besar”, maka teknik pengumpulan data yang saya gunakan adalah:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti paham dengan apa yang diukur dari variabel yang diteliti (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai partisipasi. Model kuesioner yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa pertanyaan tertutup yang di dalamnya telah ditetapkan alternatif jawaban oleh peneliti. Kemudian, skala pengukuran yang digunakan adalah sematic differensial yang umumnya digunakan untuk mengukur sikap yang dimiliki oleh seseorang. Adapun sasaran dari kuesioner ini adalah mahasiswa aktif pendidikan ekonomi FKIP Universitas Lampung angkatan 2024. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online menggunakan Google Formulir.

2. Dokumentasi

Dokumen didefinisikan sebagai catatan dari suatu peristiwa yang telah terjadi/sudah ada, peristiwa tersebut dapat berbentuk tulisan, angka, atau gambar seseorang. Sedangkan, dokumentasi adalah suatu cara agar data dapat terkumpul dimana dapat berupa laporan yang dapat menjadi bahan pendukung dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini,

dokumentasi digunakan untuk memperoleh data data yang diperoleh dari dokumen-dokumen seperti buku, jurnal, dan literatur lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

F. Uji Persyaratan Instrumen

G. Uji Persyaratan Analisis Data

H. Uji Asumsi Klasik

I. Pengujian Hipotesis

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilanto, E. N. (2019). Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(1), 7-11.
- Arnalisa Batavia Santosa, “Perbedaan Kemandirian Belajar Matematika Pada Siswa Program Akselerasi dan Reguler SMPN I Boyolali, “*Jurnal Skripsi*, (Salatiga: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana, 2014), 3.
- Elsa, E., & Anwar, K. ”The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in LoeiThailand”. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), Maret 2021.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Hasan, M. T., & Sawiji, H. (2023). Pengaruh kemandirian belajar dan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar XI MPLB SMK Batik 2 Surakarta. *JIKAP: Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*.
- Kristania Manengkey, T., Kawatu, F. S., & Wuisang, J. (2023). Analisis media pembelajaran digital berbantuan Canva dalam menunjang pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1).
- Lukita Sari, M., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva: Efektif dalam meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 2(2), 236-245.
- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. “Canva and Screencast O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers.” *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1, No. 2: 54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138.
- Putri Suhaida dan Safri Mardison, “Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Konsep Dii Siswa Kelas VIII di MTsN Lembah Gumanti Kabupaten Solok”, *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* (Vol.5 No 3 (2019)

- Rahimi, Seyedahmad, dan Valerie J. Shute. 2021. "First Inspire, Then Instruct to Improve Students' Creativity." *Education* 174: 104312. Computers & doi: 10.1016/j.compedu. 2021.104312
- Sanjayanti, "Tingkat Kemandirian Belajar Siswa SMAN I Kediri Kelas XI MIA-5 Pada Model PBL Materi Sistem Reproduksi Manusia", 2015.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi and Purwanto S. K. (2016) *Statistika Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern*. Edisi Kedu. Edited by D. A. Halim. Jakarta: Salemba Empat.
- Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa Chairunnisa. 2019. "Investigating The Effect Of Canva On Students Writing Skills." *English Review: Journal of English Education*. Vol 7, No. 2: 169–76. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800