

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai penggunaan berbagai alat dan sumber daya teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pendidikan. Saavedra & Opfer (2022) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan pengalaman siswa, dan memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Teknologi pembelajaran bukan hanya sekadar alat, tetapi juga sebuah metode atau pendekatan untuk meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Salah satu aspek penting dari teknologi pembelajaran adalah kemampuannya dalam memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Mayer (2020) menyatakan bahwa teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai informasi dan materi pembelajaran secara mudah dan cepat, baik melalui internet, platform digital, maupun perangkat multimedia. Dengan teknologi, siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan berbagai sumber informasi yang ada di dunia maya.

Selain itu, teknologi pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Bates (2021) menekankan bahwa dengan teknologi, komunikasi antara guru dan siswa dapat terjadi secara lebih efektif dan efisien, baik dalam bentuk komunikasi langsung melalui *video conference* maupun dalam bentuk diskusi asinkron melalui forum atau aplikasi pesan. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa, serta menciptakan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka tanpa harus bertemu secara fisik.

Teknologi pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Prensky (2021) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi yang melibatkan berbagai media, seperti video, simulasi, dan aplikasi interaktif, dapat menarik minat siswa dan mengurangi kebosanan dalam proses belajar. Teknologi menyediakan cara yang lebih menarik dan menyenangkan untuk belajar, serta memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa tidak hanya belajar dengan cara konvensional, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital mereka.

Meskipun teknologi pembelajaran menawarkan berbagai manfaat, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam implementasinya. Guskey (2021) mencatat bahwa kurangnya infrastruktur yang memadai, kesenjangan akses teknologi antar siswa, serta keterbatasan keterampilan digital pada guru menjadi kendala utama dalam penggunaan teknologi pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang lebih intensif bagi guru dan pengadaan infrastruktur yang lebih baik agar teknologi pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan maksimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2.1.1 Fungsi Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan

Fungsi utama teknologi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Turan & Kilicer (2021) mengungkapkan bahwa teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Dengan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan di luar ruang kelas konvensional, memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, teknologi mendukung proses evaluasi dan feedback yang lebih cepat dan lebih akurat. Penggunaan teknologi pembelajaran memiliki banyak fungsi yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu fungsi utama teknologi pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi ajar. Anderson (2022) menjelaskan bahwa teknologi memungkinkan guru untuk mengakses berbagai alat bantu pengajaran

seperti video, animasi, atau simulasi yang dapat memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami oleh siswa. Dengan adanya alat tersebut, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.

Teknologi pembelajaran juga berfungsi untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal. Turan & Kilicer (2021) mengungkapkan bahwa teknologi memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Platform pembelajaran online, seperti Learning Management Systems (LMS), memberi akses kepada siswa untuk melihat materi pembelajaran, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan guru secara digital. Dengan demikian, siswa dapat belajar lebih mandiri tanpa harus tergantung sepenuhnya pada kehadiran fisik guru di kelas.

Fungsi lain dari teknologi pembelajaran adalah untuk meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar siswa. Siemens (2023) berpendapat bahwa teknologi, terutama melalui penggunaan aplikasi dan platform berbasis web, memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek atau diskusi secara online. Alat seperti Google Docs, Padlet, dan Microsoft Teams memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Dengan cara ini, siswa dapat belajar bekerja dalam tim dan mengembangkan keterampilan komunikasi serta kolaborasi yang penting untuk masa depan mereka.

2.1.2 Penggunaan Canva Dalam Media Pembelajaran

Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis karya visual, mulai dari poster, presentasi, infografis, hingga media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, Canva sangat bermanfaat karena mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Penggunaan Canva dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan

menghadirkan materi ajar secara visual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Mayer (2017), teori multimedia menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila materi disajikan dengan menggunakan kombinasi teks, gambar, dan suara. Canva sebagai alat desain grafis memudahkan guru untuk membuat materi ajar yang menggabungkan elemen-elemen tersebut. Dengan visualisasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena otak manusia cenderung memproses informasi visual lebih cepat dibandingkan teks saja. Canva telah menjadi alat yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Sebagai platform desain grafis berbasis web, Canva memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.

Selain itu, penelitian oleh Oktaviona (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menjaga kegiatan belajar mengajar agar tidak membosankan. Penelitian lain oleh Fazriyah, Yulianti, dan Saraswati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Canva dan peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Selain meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, penggunaan Canva juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyajikan materi pembelajaran. Penelitian oleh Dian et al. (2021) menyatakan bahwa Canva mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Secara keseluruhan, penggunaan Canva dalam media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi, keaktifan, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Dengan kemudahan akses dan fitur yang disediakan, Canva menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

2.1.3 Manfaat Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai materi visual seperti presentasi, poster, infografis, dan video. Dalam konteks pendidikan, Canva telah menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik materi pembelajaran.

Salah satu manfaat utama Canva dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan Canva, pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik, sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, Canva juga memungkinkan kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri, dan melatih pola berpikir kritis peserta didik. Canva menyediakan berbagai template desain yang mudah digunakan, memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi ini juga memungkinkan pembuatan berbagai jenis materi seperti presentasi, video, dan poster, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam era pembelajaran jarak jauh, Canva menjadi alat yang sangat berguna. Guru dapat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat disampaikan secara daring. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih efektif tetapi juga memungkinkan siswa untuk tetap terlibat dan berpartisipasi dalam pembelajaran, tanpa harus berada di kelas fisik. Canva juga mendukung kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan fitur kolaboratifnya, peserta didik dapat bekerja sama dalam proyek-proyek seperti presentasi tim atau poster berbasis kelompok, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim.

Selain itu, Canva memungkinkan pendidik untuk membuat portofolio digital yang menonjol. Siswa dapat menampilkan hasil karya, proyek, atau presentasi mereka dalam format yang memukau, menjadikannya alat yang sangat efektif untuk memperlihatkan kemampuan dan prestasi mereka

kepada guru, universitas, atau calon majikan di masa depan. Canva juga membantu pendidik dalam menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual. Dengan berbagai template dan fitur yang tersedia, pendidik dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Dalam pembelajaran abad 21, penggunaan media yang menarik sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Canva menyediakan berbagai fitur dan template yang memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Dengan berbagai manfaat tersebut, Canva telah menjadi alat yang sangat berharga dalam dunia pendidikan. Kemampuannya untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran, mendukung kolaborasi, dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh menjadikannya pilihan yang tepat bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik

2.1.4 Kelemahan Dan Kelebihan Canva

a) Kelebihan Canva

1. Mudah digunakan, platform ini menawarkan antarmuka yang sangat user-friendly, sehingga memungkinkan penggunaanya, baik pendidik maupun peserta didik, untuk membuat materi pembelajaran dengan cepat dan tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Template yang beragam dan fitur drag-and-drop membuat pembuatan materi pembelajaran menjadi lebih efisien. Hal ini memudahkan pendidik dalam merancang materi pembelajaran yang menarik, tanpa harus menghabiskan waktu untuk mempelajari software desain grafis yang rumit.
2. Memiliki kualitas visual yang baik, dengan menggunakan berbagai elemen desain yang ada, pendidik dapat membuat materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terlebih bagi mereka yang lebih menyukai gaya belajar visual. Canva juga

memungkinkan pembuatan berbagai jenis media, seperti infografis dan video, yang mendukung pembelajaran lebih interaktif dan dinamis.

3. Mempermudah sistem pembelajaran secara daring, Canva menjadi alat yang sangat efektif. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh siswa. Hal ini sangat berguna untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, terutama di masa pandemi, ketika interaksi fisik terbatas. Canva memungkinkan pembuatan konten yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran jarak jauh, seperti video pengajaran, slide presentasi, atau materi interaktif lainnya yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.
4. Menyediakan fitur kolaboratif yang mendukung kerja sama antar siswa. Peserta didik dapat bekerja bersama dalam proyek-proyek kreatif, seperti pembuatan poster atau presentasi kelompok. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama tim yang penting dalam kehidupan profesional.

b). Kelemahan Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

1. Ketergantungan pada koneksi internet. Sebagai platform berbasis web, Canva memerlukan akses internet yang stabil untuk dapat diakses dengan optimal. Di daerah dengan infrastruktur internet yang terbatas, penggunaan Canva bisa menjadi hambatan bagi pendidik dan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran yang telah dibuat.
2. Keterbatasan dalam hal kustomisasi desain, Pengguna yang menginginkan desain yang lebih kompleks atau spesifik mungkin akan merasa terhambat oleh fitur dan template yang tersedia. Meskipun Canva menawarkan banyak elemen desain, namun bagi pengguna yang menginginkan kebebasan penuh dalam menciptakan desain sesuai kebutuhan mereka, platform ini mungkin tidak dapat sepenuhnya memenuhi harapan tersebut.
3. Terbatasnya akses ke fitur premium bagi pengguna yang menggunakan Canva secara gratis, Beberapa elemen desain, template, dan fitur

pengunduhan dengan resolusi tinggi hanya dapat diakses melalui versi berbayar. Hal ini menjadi kendala bagi pendidik atau lembaga pendidikan yang memiliki anggaran terbatas dan tidak dapat memanfaatkan fitur premium Canva secara maksimal (Pusatinformasi.belajar.id, 2020). Pengguna yang hanya mengandalkan versi gratis dapat merasa terbatas dalam mengakses berbagai sumber daya yang lebih variatif dan lebih berkualitas.

4. Penggunaan Canva yang tidak bijak dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada elemen visual daripada konten materi yang diajarkan. Terlalu banyak elemen desain atau media yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu hati-hati dalam merancang materi pembelajaran dengan Canva agar tetap mempertahankan keseimbangan antara daya tarik visual dan kedalaman materi yang disampaikan.

2.1.5 Pengertian Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan kemampuan siswa untuk secara aktif mengelola proses belajarnya sendiri, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi hasil belajarnya. Menurut Zimmerman (2000), kemandirian belajar melibatkan kesadaran diri, motivasi intrinsik, serta kemampuan dalam menggunakan strategi belajar yang efektif. Siswa yang mandiri tidak bergantung sepenuhnya pada guru, melainkan mampu mengambil inisiatif dan tanggung jawab atas pembelajarannya. Beberapa karakteristik siswa yang memiliki kemandirian belajar meliputi kemampuan mengatur waktu, menetapkan tujuan belajar, memiliki motivasi internal yang tinggi, serta mampu mengevaluasi kemajuan belajar secara objektif. Candy (1991) menyatakan bahwa siswa yang mandiri dalam belajar cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri (self-efficacy).

2.1.6 Pengaruh Teknologi Pembelajaran Terhadap Kemandirian Belajar

Teknologi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa. Huang & Zhang (2023) berpendapat bahwa teknologi memungkinkan siswa untuk mengambil kendali penuh atas proses belajar mereka. Dengan adanya alat seperti aplikasi berbasis web dan media sosial pendidikan, siswa dapat belajar secara mandiri, mencari sumber informasi tambahan, dan mengerjakan tugas atau proyek tanpa ketergantungan penuh pada instruksi guru. Hal ini mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan.

Teori konstruktivisme sangat mendukung konsep kemandirian belajar. Dalam pandangan konstruktivis, belajar adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman. Vygotsky juga memperkenalkan konsep "zona perkembangan proksimal" yang menunjukkan pentingnya dukungan (scaffolding) untuk mengembangkan kemandirian belajar, di mana bantuan eksternal secara bertahap dikurangi saat siswa menjadi lebih mampu belajar secara mandiri.

a. Peran Motivasi dalam Kemandirian Belajar

Motivasi, khususnya motivasi intrinsik, berperan besar dalam mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Teori Self-Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menekankan pentingnya kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterikatan sosial dalam membangun motivasi yang mendukung kemandirian. Siswa yang merasa memiliki kontrol terhadap proses belajarnya lebih cenderung menunjukkan ketekunan dan inisiatif dalam belajar.

b. Strategi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar

Untuk menumbuhkan kemandirian belajar, guru dapat menerapkan berbagai strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan penggunaan portofolio. Strategi-strategi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, membuat keputusan, dan merefleksikan hasil belajarnya. Memberikan pilihan dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap proses belajar.

c. Peran Guru dalam Mendorong Kemandirian

Meskipun siswa diarahkan untuk belajar mandiri, peran guru tetap penting sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan pendekatan pembelajaran yang student-centered, guru dapat menstimulasi rasa percaya diri dan keinginan siswa untuk mengelola proses belajarnya sendiri.

d. Pengaruh Teknologi terhadap Kemandirian Belajar

Kemajuan teknologi pendidikan, seperti platform e-learning dan sumber belajar digital, memberikan peluang besar bagi pengembangan kemandirian belajar. Teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses informasi kapan saja dan dari mana saja, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Namun, diperlukan literasi digital agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab.

2.1.7 Indikator Pengaruh Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Kemandirian Belajar Siswa

A. Variabel X (Bebas) : Teknologi Pembelajaran Berbasis Canva

Indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan Canva dalam pembelajaran antara lain :

1. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Siswa dapat mengakses dan menggunakan Canva dengan mudah. Tampilan antarmuka Canva memudahkan siswa dalam memahami materi. Kemudahan akses dan penggunaan merupakan salah satu keunggulan utama dari teknologi pembelajaran berbasis Canva, yang memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui berbagai perangkat, baik laptop, tablet, maupun smartphone. Canva dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif, sehingga pengguna dari berbagai tingkat usia dan kemampuan teknologi dapat dengan cepat memahami cara mengoperasikannya tanpa pelatihan khusus. Menurut Prasetya (2021), keberadaan fitur-fitur drag and drop, template yang bervariasi, serta integrasi langsung dengan platform pembelajaran

daring menjadikan Canva sebagai media yang mudah digunakan dalam mendesain materi ajar yang menarik dan interaktif. Hal ini tentu sangat mendukung proses pembelajaran mandiri, karena siswa dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja, serta berpartisipasi aktif dalam membuat atau memodifikasi konten pembelajaran mereka sendiri.

2. Kreativitas dalam Mendesain

Siswa mampu membuat desain materi belajar sendiri. Canva memungkinkan siswa untuk menyampaikan ide dalam bentuk visual. Kreativitas dalam mendesain merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, khususnya saat menggunakan media visual seperti Canva. Platform ini memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk menuangkan ide dan gagasan mereka dalam bentuk visual yang menarik melalui berbagai pilihan elemen desain seperti ikon, gambar, warna, dan font yang dapat dikombinasikan secara bebas. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyajikan informasi atau materi pelajaran. Menurut Suryani (2020), penggunaan media desain digital seperti Canva tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan estetika siswa karena mereka dilatih untuk menyusun tampilan visual yang komunikatif dan efektif. Dengan demikian, Canva menjadi sarana yang tepat untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

3. Dukungan Terhadap Pembelajaran Mandiri

Canva membantu siswa memahami materi tanpa bergantung pada guru. Canva digunakan siswa untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Dukungan terhadap pembelajaran mandiri menjadi salah satu manfaat utama dari penggunaan media digital seperti Canva dalam proses belajar. Canva memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat, sekaligus memberikan keleluasaan dalam mengakses dan menyusun materi belajar secara mandiri. Platform ini juga memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa dapat mengatur sendiri ritme dan gaya belajar

mereka sesuai kebutuhan dan minat masing-masing. Ramadhani et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, seperti Canva, mampu meningkatkan motivasi, tanggung jawab, serta inisiatif siswa dalam belajar secara mandiri. Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri.

4. Frekuensi dan Konsistensi Penggunaan

Siswa menggunakan Canva secara rutin untuk kegiatan belajar Canva digunakan tidak hanya dalam satu mata pelajaran. Frekuensi dan konsistensi penggunaan teknologi pembelajaran seperti Canva sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran, khususnya dalam membentuk kemandirian belajar siswa. Penggunaan yang rutin dan berkelanjutan memungkinkan siswa untuk terbiasa dengan fitur-fitur yang ada, serta meningkatkan keterampilan dalam mengelola dan menyajikan materi secara mandiri. Selain itu, konsistensi dalam menggunakan Canva membantu menciptakan pola belajar yang terstruktur dan terjadwal, sehingga siswa lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Fitriani (2022) menyatakan bahwa semakin sering dan konsisten media digital digunakan dalam proses belajar, maka semakin besar dampaknya terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri. Dengan demikian, penggunaan Canva secara teratur dapat menjadi strategi efektif dalam mendorong pembelajaran mandiri yang berkelanjutan.

B. Variabel Y (Terikat) : Kemandirian Belajar Siswa

Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemandirian belajar antara lain :

1) Inisiatif dalam Belajar

Siswa memiliki kemauan untuk belajar tanpa disuruh. Siswa mencari informasi tambahan secara aktif. Inisiatif dalam belajar merupakan indikator penting dari kemandirian belajar, di mana siswa secara aktif memulai dan mengatur proses belajarnya tanpa bergantung

sepenuhnya pada arahan guru. Siswa yang memiliki inisiatif tinggi cenderung mencari sumber belajar tambahan, menetapkan tujuan pembelajaran pribadi, serta melakukan evaluasi terhadap pencapaian mereka sendiri. Menurut Zimmerman (2000), inisiatif belajar berkaitan erat dengan konsep self-regulated learning, yaitu kemampuan siswa untuk merencanakan, memantau, dan mengontrol perilaku belajarnya secara mandiri. Dalam konteks penggunaan teknologi pembelajaran seperti Canva, siswa didorong untuk mengambil peran aktif dalam menciptakan materi pembelajaran mereka sendiri, sehingga proses ini secara tidak langsung melatih dan meningkatkan inisiatif belajar mereka. Dengan adanya kebebasan dalam memilih desain, isi, dan cara penyajian materi, siswa merasa lebih bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya.

2) Tanggung Jawab terhadap Tugas

Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa bergantung pada orang lain. Siswa mampu mengevaluasi sendiri hasil belajarnya. Tanggung jawab terhadap tugas merupakan salah satu aspek penting dalam menumbuhkan kemandirian belajar siswa, yang tercermin dari kesadaran individu untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, dengan kualitas yang baik, serta tanpa ketergantungan berlebih pada orang lain. Dalam proses pembelajaran, terutama yang memanfaatkan media digital seperti Canva, siswa dituntut untuk mengatur waktu, merancang konten, dan menyusun materi secara mandiri. Menurut Hamdani (2017), tanggung jawab belajar tidak hanya ditunjukkan melalui penyelesaian tugas, tetapi juga melalui keterlibatan aktif dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan memberikan kepercayaan kepada siswa untuk mengelola tugas mereka melalui platform kreatif seperti Canva, mereka didorong untuk lebih bertanggung jawab terhadap hasil kerja mereka sendiri, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3) Percaya Diri dalam Belajar

Siswa tidak ragu menyampaikan pendapat atau pertanyaan. Siswa berani mengambil keputusan dalam proses belajar. Percaya diri dalam

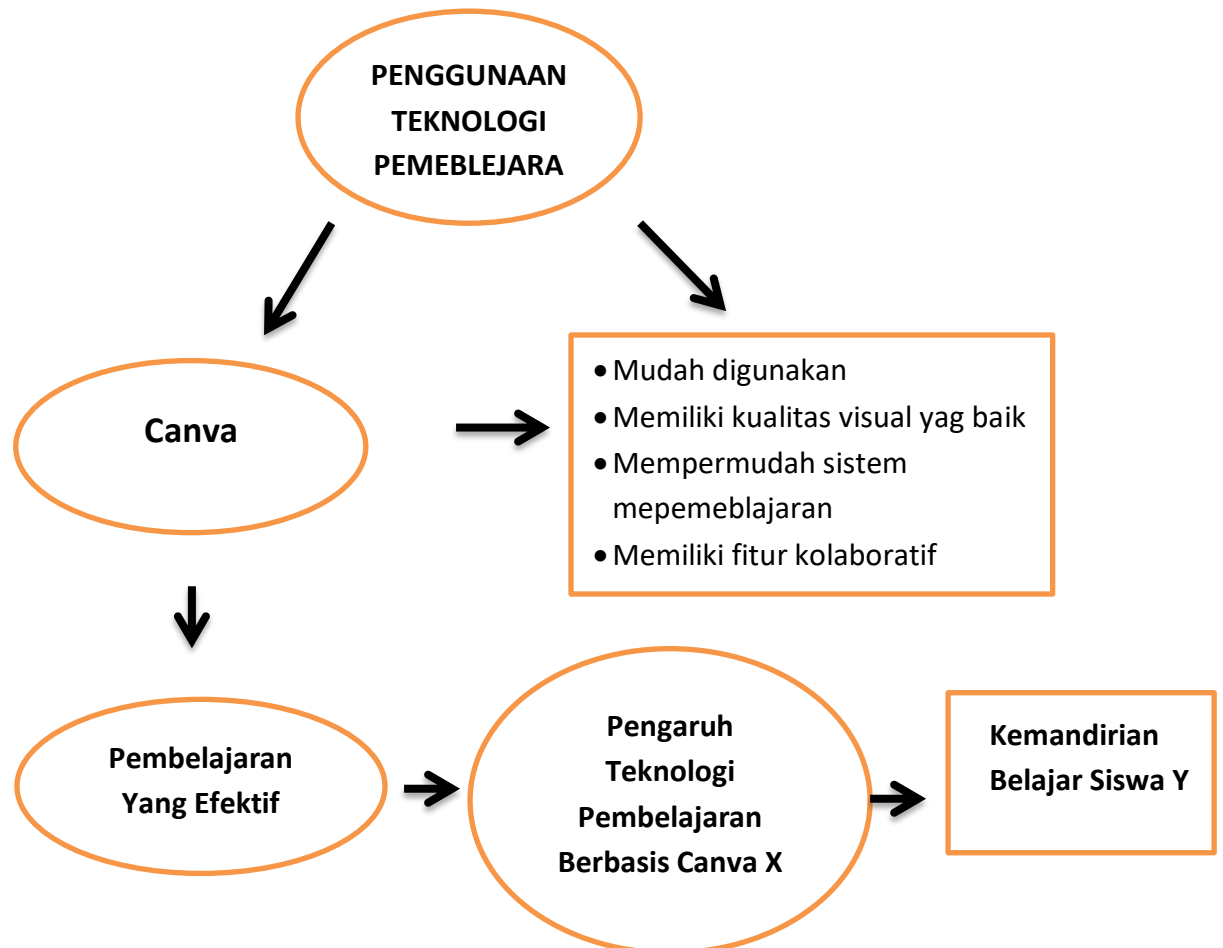
belajar merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung keberhasilan akademik siswa. Rasa percaya diri membuat siswa lebih berani menghadapi tantangan, mengambil keputusan dalam proses belajar, serta tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan. Menurut Santrock (2011), kepercayaan diri yang tinggi berkaitan erat dengan self-efficacy, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran modern, termasuk penggunaan media digital seperti Canva, siswa yang memiliki rasa percaya diri cenderung lebih aktif dan kreatif dalam mengekspresikan ide-idenya. Mereka merasa yakin bahwa mereka mampu menghasilkan karya yang bermakna, sehingga lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

4) Pengaturan Waktu Belajar

Siswa memiliki jadwal belajar sendiri di luar jam pelajaran. Siswa mampu membagi waktu antara tugas sekolah dan aktivitas lain. Pengaturan waktu belajar merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa untuk menunjang kemandirian belajar dan pencapaian hasil akademik yang optimal. Dengan mengatur waktu secara efektif, siswa dapat membagi aktivitas belajar, istirahat, dan tanggung jawab lainnya secara seimbang, sehingga terhindar dari penumpukan tugas atau kebiasaan belajar secara terburu-buru. Sugandi (2019) menyatakan bahwa kemampuan manajemen waktu yang baik akan membentuk disiplin diri, meningkatkan produktivitas, serta membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan lebih terarah. Dalam konteks penggunaan teknologi pembelajaran seperti Canva, pengaturan waktu menjadi sangat penting karena siswa perlu menjadwalkan waktu untuk merancang, menyusun, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Oleh karena itu, keterampilan mengelola waktu belajar bukan hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat karakter mandiri dan bertanggung jawab pada diri siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dari penelitian di atas dapat dilihat dari bagan berikut



Gambar 2.1

Sumber : Hasil Observasi