

## ABSTRACT

**LELYNA HARAHAHAP. The Development of Interactive Media Based on the Project Based Learning Model Assisted by the Canva Application to Improve the English Learning Outcomes of Class X Students at SMA Negeri 1 Padang Bolak. Thesis. Medan: Postgraduate Program, Universitas Negeri Medan, 2023.**

The purpose of this study was to produce interactive media based on project-based learning models assisted by the Canva application that are feasible and effective in improving student learning outcomes at SMA Negeri 1 Padang Bolak. The type of research used is the development model from Borg and Gall and the instructional design step from Dick and Carey which is divided into 4 stages including the needs analysis stage, the product design stage, the validation and evaluation stage, and the final product stage. The research instruments used were initial needs questionnaires, material expert validation questionnaires, media experts and design experts as well as student response questionnaires. This study also uses quantitative data analysis techniques (data on the feasibility and effectiveness questionnaire assessment) and qualitative data (observation data and documentation). Product validation results show a score percentage of 84.70% for material expert validation, 80% for media expert validation, 93.75% for design expert validation and 98.56% for student responses. The results of the normality and homogeneity tests show that the research data has been declared normal and homogeneous. The results of the hypothesis test show that the value of t count is 2.90 and the value of t table is 1.66, where t count > t table. The results of this study indicate that interactive media based on the project-based learning model assisted by the Canva application is effective in improving student learning outcomes at SMA Negeri 1 Padang Bolak.

Keywords: Interactive Media, Canva, Learning English.



## ABSTRAK

**LELYNA HARAHAHAP. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Padang Bolak.** Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2023.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* yang layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Padang Bolak. Jenis penelitian yang digunakan adalah model pengembangan dari Borg and Gall dan langkah desain instruksional dari Dick and Carey yang terbagi menjadi 4 tahap meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap validasi dan evaluasi, dan tahap produk akhir. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa angket kebutuhan awal, angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain serta angket tanggapan siswa. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif (data penilaian angket kelayakan dan efektifitas produk) dan data kualitatif (data observasi dan dokumentasi). Hasil validasi produk menunjukkan persentase skor sebesar 84,70% untuk validasi ahli materi, 80% untuk validasi ahli media, 93,75% untuk validasi ahli desain dan 98,56% untuk hasil tanggapan siswa. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian telah dinyatakan normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan perolehan nilai  $t_{hitung}$  yaitu 2,90 dan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,66, dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Perolehan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Padang Bolak.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Canva*, Pembelajaran Bahasa Inggris.

