

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat pesat sehingga informasi dari manapun dapat diketahui segera dimana waktu serta batas negara sudah tidak ada perbedaan lagi, ditambah lagi segala sesuatu tak terlepas dari internet (*internet for everything*), akibatnya lahirlah suatu masa atau era yang dikenal dengan industri 4.0 bahkan sudah mulai masuk pada era industri 5.0. Pada era ini pun, pendidikan tidak dapat dipisahkan keberadaannya dari perspektif pendidikan global abad ke-21.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapi. Namun, masalah serius dalam prestasi akademik peserta didik di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standardisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya. Adapun permasalahan khusus dalam dunia pendidikan yaitu: (1) rendahnya sarana fisik; (2) rendahnya kualitas guru; (3) rendahnya kesejahteraan guru; (4) rendahnya prestasi siswa; (5) rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan; (6) rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan; (7) mahalny biaya pendidikan. Berdasarkan beberapa hasil riset dan survey diatas, menunjukkan kualitas pendidikan Indonesia masih kurang berkembang.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 tentang guru, menjelaskan bahwa “kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional secara holistik harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran sesuai perkembangan zaman”. Guru diwajibkan mampu dalam mengelola kelas, termasuk menyesuaikan penggunaan metode, model, dan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Tentu melalui pertimbangan konten, kebutuhan, kemampuan dan cara belajar siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Teknologi dapat membuat pembelajaran lebih efektif dengan memperkuat interaktivitas dan komunikasi menjadi lebih lancar, serta memfasilitasi pembelajaran berdasarkan masalah dan situasi nyata. Pengintegrasian teknologi didesain menyesuaikan kebutuhan guru dan siswa yang ditunjukkan melalui pengalaman dan konten dalam membentuk pengetahuan (Hernandez, 2017). Konten digunakan dalam pembelajaran merupakan refleksi dari pengetahuan yang dibutuhkan siswa. Teknologi dimunculkan melalui media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran, dimana media pembelajaran berperan penting dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak.

Kemampuan berbahasa Inggris di Indonesia secara umum masih rendah. Pada Januari 2020, *English First* (EF) merilis *English Proficiency Index* (EPI) dari 100 negara yang menunjukkan tingkat kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia berada di posisi ke-74, di bawah Filipina dan Malaysia yang memiliki level kemampuan tinggi (*advance*). Sedangkan pada tahun 2020, IMF menyatakan ketiga negara ini termasuk ke dalam negara berkembang di benua Asia, namun Indonesia masih cukup jauh tertinggal. Kecakapan Bahasa Inggris (*English*

Proficiency) ini mencakup pada bidang pendidikan, sosial, ekonomi dan teknologi.

Proses pembelajaran di dunia pendidikan memang tidak selamanya mengalami kelancaran apalagi bagi mereka yang memang tidak menyukai beberapa mata pelajaran yang harus mereka pelajari. Sebagian besar menganggap bahasa Inggris itu sulit. Anggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris itu sulit menjadikan sebagian siswa merasa enggan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Kesulitan belajar tersebut akan berdampak pula pada penurunan prestasi akademik siswa yang sedang mengemban pendidikan tersebut. Guru sebagai pendidik tentunya merasa bertanggung jawab atas perkembangan para peserta didik. Karena itu guru dalam proses pembelajaran semestinya memperhatikan kemampuan siswa secara individual dengan tujuan mengetahui dan membantu perkembangan siswa secara optimal.

Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan para peserta didik, guru dapat melakukan pengembangan metode pembelajaran dan penelitian dalam kelas. Guru harus memahami factor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa karena kesulitan belajar bersumber pada faktor-faktor tersebut. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa dalam proses pembelajaran akan sangat berguna bagi guru lainnya untuk menemukan solusi dalam menangani kesulitan-kesulitan yang dialami para pelajar tersebut.

Irham dan Wiyani (2013:254) menyatakan bahwa kesulitan dalam hal belajar merupakan suatu keadaan saat siswa mengalami hambatan dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mencapai hasil belajar yang tidak optimal. Hamalik (1983:112) juga menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam

belajar merupakan gangguan yang dapat menghambat kemajuan belajar siswa dan juga dapat mengakibatkan kegagalan prestasi belajar siswa.

Menurut Abdurrahman (2003) mengatakan bahwa kesulitan belajar dapat dibagi kedalam dua kelompok besar, yakni:

1. Kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan (*developmental learning disabilities*). Subkategori dari kesulitan ini adalah: (a) kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan mencakup gangguan motorik dan persepsi, (b) kesulitan belajar bahasa dan komunikasi, dan (c) kesulitan belajar dalam penyesuaian perilaku sosial.
2. Kesulitan belajar akademik (*academic learning disabilities*) yaitu kesulitan belajar yang mencakup adanya kegagalan-kegagalan pencapaian prestasi akademik yang sesuai dengan kapasitas yang diharapkan.

Kegagalan-kegagalan tersebut mencakup penguasaan keterampilan dalam membaca, menulis, atau matematika. Menurut Irham dan Wiyani (2013:266) mengatakan bahwa ada beberapa factor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam belajar disebabkan oleh dua factor, yaitu factor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi; (1) sikap siswa terhadap belajar, (2) motivasi belajar siswa, (3) konsentrasi belajar siswa, (4) cara siswa mengolah bahan ajar, (5) kemampuan siswa menyimpan perolehan hasil belajar, (6) proses siswa dalam menggali hasil belajar yang tersimpan, (7) kemampuan siswa untuk berprestasi dan unjuk bekerja, (8) rasa percaya diri siswa, (9) intelegansi dan keberhasilan siswa, (10) kebiasaan belajar siswa, dan (11) cita-cita siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal yang ikut mempengaruhi kesulitan siswa dalam hal belajar meliputi: (1) guru sebagai pembina siswa, (2) sarana dan prasarana pembelajaran,

(3) kebijakan penilaian, (4) lingkungan social siswa di sekolah, dan (5) kurikulum sekolah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai factor-faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam hal belajar, dapat disimpulkan bahwa secara umum ada dua factor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam belajar yaitu factor internal dan eksternal. Faktor internal disebabkan dari dalam diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar dirinya siswa tersebut seperti dari lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan juga dari lingkungan pertemanan. Dua faktor tersebut menyebabkan pelajar sulit belajar dalam hal ini sulit menerima, memahami dan juga mengaplikasikan ilmu yang diajarkan padanya. Kesulitan tersebut juga akan mengakibatkan pelajar memperoleh prestasi belajar yang rendah dan bahkan dapat tidak lulus dari standar prestasi yang ditetapkan.

Dalam usaha mencapai keberhasilan pembelajaran, guru memerlukan metode tertentu yang tepat. Guru yang baik pada umumnya selalu berusaha untuk menggunakan metode mengajar yang paling efektif, dan memakai alat peraga atau media yang tepat pula. Demikian juga, dalam memilih materi, guru harus menyesuaikan dengan tingkat kemampuan minat dan kebutuhan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Mengingat pentingnya bahasa inggris dalam era globalisasi saat ini, maka setiap sekolah baik di daerah perkotaan maupun pedesaan telah berupaya sedemikian rupa agar sekolah mampu memberikan yang terbaik khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan agar para siswanya mampu bersaing dengan negara-negara lainnya.

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa (Said, 2016).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Karena pada dasarnya media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2006:4). Perlunya media pembelajaran yang baik dan menarik ini dikarenakan pendidik zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih.

Materi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah diajarkan dalam rangka mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif siswa terhadap Bahasa Inggris. Untuk itu, materi yang diberikan hendaknya tersaji secara menarik, berkualitas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan yang ada. Daya tarik ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan awal untuk berbahasa Inggris.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Padang bolak beliau menyampaikan bahwa:

Banyak siswa yang menganggap bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sulit, dikarenakan pengetahuan bahasa Inggris siswa sebelumnya minim dan perbedaan yang menyolok dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia terutama dalam pengucapan kosa kata dan pola kalimat yang dipakainya, akibatnya, mereka cenderung pasif. Hal ini diperparah ketika mereka kurang memperhatikan pelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya dan melakukan aktifitas lainnya seperti corat-coret, membuka buku mata pelajaran lain, bahkan ada yang tidur. Salah satu permasalahan yang turut kontribusi dalam kegagalan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kurangnya sumber daya dan media bahan ajar.

Dari hasil observasi setelah mendengarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris, Guru masih kurang mempertimbangkan gaya belajar peserta didik yang beragam dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran, dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih banyak ditemukan permasalahan yang terjadi terkait dengan guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, metode dan media pembelajaran guru yang kurang bervariasi sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Sehingga pemahaman peserta didik atas materi tidak tercapai dan akhirnya hasil belajar siswa belum memuaskan, padahal model belajar peserta didik haruslah menjadi patokan guru dalam memilih metode pengajaran yang tepat, agar pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Rekapitulasi ketuntasan ujian Bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Padang Bolak disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Rekapitan Ketuntasan Ujian Bahasa Inggris Semester Genap Kelas X IPA SMA Negeri 1 Padang Bolak T.A 2021-2022

Kelas X IPA	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah seluruh Siswa	Persentase
X IPA 1	22	32	68 %
X IPA 2	18	32	56 %
X IPA 3	17	30	53 %
Jumlah	56	94	59 %

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, miskonsepsi dan faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar harus diminimalisir semaksimal mungkin. Selama ini upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah ini ialah melakukan remedial, namun upaya ini dinilai suatu keterlambatan karena pada pelaksanaan remedial siswa sudah beranjak ke materi selanjutnya.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai cara seperti merekam video recorder dengan kendali computer (Arjulayana, 2018). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan tools dan memberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media pembelajarannya (Deliany, 2019: 90-97).

Media pembelajaran interaktif mempunyai kelebihanannya antara lain dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan, dapat menambah motivasi pembelajaran, pembelajaran menjadi interaktif, dapat memvisualisasikan materi, dan melatih belajar mandiri (Biassari, 2021). Media pembelajara interaktif dapat berisi hal-hal yang dapat membantu proses analisis siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir siswa sehingga dapat

digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Panjaitan, 2020; Sari, 2021).

Media pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan seperti penyajian informasi yang berupa teks, gambar dan suara secara bersamaan. Sadiman (1984) menyebutkan bahwa ada 4 manfaat media interaktif pengajaran yaitu (1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas maka perlu adanya kontribusi model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas relevan dengan hasil penelitian Anna Risnawati (2022) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan observasi yang dilakukan maka untuk mengatasi masalah pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, salah satu alternatif solusi adalah menerapkan model *Project Based Learning*.

Model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pembuatan produk dengan melibatkan siswa secara langsung, proses pembelajarannya terintegrasi dengan dunia nyata, berpusat pada siswa dan tentunya dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa (Susiana & Rendra, 2021). Sehingga, media pembelajaran interaktif ini akan dikemas dengan berbasis *project based learning*. Penerapan *project based learning* dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan

mahasiswa dalam berfikir secara kritis dan memberi rasa kemandirian dalam belajar (Fiana, 2019: 157 –162)

Project Based Learning yaitu suatu model pembelajaran berbasis proyek terarah yang dirancang dengan memadukan dua model sekaligus yakni model pengajaran terarah (*Directed Teaching*) dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), pengembangan model ini telah melalui proses metodologi yang sudah teruji kevalidannya, kepraktisannya dan efektifitasnya untuk meningkatkan kemampuan menulis berdasarkan hasil penelitian Disertasi. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan utama dalam proses pembelajaran dan kegiatan ini berada dalam arahan atau dibimbing oleh guru. Model pembelajaran *Project based learning* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*). Fungsi guru tidak hanya sebagai fasilitator tetapi juga sebagai mentor yaitu sebagai pemandu yang mengarahkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran agar siswa tidak keluar dari tema/topik bahasan sehingga setiap kegiatan terancang dengan baik dan sistematis.

Ciri utama model pembelajaran ini ialah memberikan ruang dan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan proses pembelajaran atau unjuk kerja di dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin. Selain itu, siswa mampu bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah dalam menyelesaikan proyek (unjuk kerja) namun semua kegiatan tetap dalam jangkauan dan arahan guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka patut diyakini bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* ini layak digunakan sebagai salah satu

solusi alternative dalam menyelesaikan masalah guru dan siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Model *Project Based Learning* juga diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif agar seluruh aktivitas belajar siswa menjadi aktif, kreatif dan produktif. Proses pembelajaran yang dirancang dengan mengaplikasikan sebuah media atau multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang mampu menjadi jembatan konsep yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa akan mudah untuk dipahami siswa.

Di era digital saat ini, tentunya banyak aplikasi berbasis komputer yang dapat mendukung proses pembelajaran, salah satu dari banyaknya media/aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memanfaatkan mata pelajaran bahasa Inggris yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini,

diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan dengan media interaktif berbasis *Project Based Learning* diantaranya penelitian pengembangan (Ahmad Habib, 2020):

PjBL-based Interactive Multimedia Products developed through Adobe Flash CS6 Software with Action Script 3.0. can be used in science learning. Evidenced by the average value of the results of validation by media experts at 4.13, the average value of the results of validation by material experts was 3.87 and the average value of the results of validation by linguists amounted to 3.91 in the good category. As well as the average value of empirical test results by teachers amounted to 3.42 and the average value of student test results is 4.2 which is included in the good category. Learning with use interactive multimedia based on PjBL make meaningful learning.

Penelitian di atas mengatakan bahwa memanfaatkan Produk Multimedia Interaktif berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan melalui *Software Adobe Flash CS6* dengan *Action Script 3.0.* dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Temuan penelitian ini memberikan hasil yang positif dalam pendidikan IPA yaitu adanya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diberi pembelajaran dengan media interaktif berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti perlu menelaah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* dengan berbantuan aplikasi pendukung Canva sebagai

media pembelajaran yang layak, praktis dan efektif melalui model pengembangan borg & gall dan model desain instruksional dick & carey sebagai sumber media pembelajaran, sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris
2. Pendidik masih melakukan pembelajaran secara konvensional
3. Pemilihan media pembelajaran yang belum relevan dan belum memiliki variasi media.
4. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik belum menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama pemilihan media pembelajaran.
5. Media interaktif berbasis project based learning berbantuan aplikasi canva belum pernah dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Inggris

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks, agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Media yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *Project Based Learning* berbantuan Aplikasi *Canva* untuk mendukung pembelajaran Bahasa inggris

2. Materi pelajaran yang disajikan adalah pada materi kompetensi dasar 3.8 dan 4.11 yaitu tentang Announcement text

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Bolak?
2. Apakah Media Interaktif berbasis *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Canva* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Bolak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan umum tersebut dijabarkan ke dalam beberapa tujuan khusus.

Tujuan khusus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan Media Interaktif Berbasis *Project Based Learning* berbantuan Aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Bolak.
2. Megetahui efektivitas Media Interaktif berbasis *Project Based Learning* berbantuan Aplikasi *Canva* untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang Bolak.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan-temuan yang merupakan masukan berarti bagi pembaharuan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam memperbaiki cara guru mengajar di dalam kelas, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Manfaat yang mungkin diperoleh antara lain

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang relevan bagi pelaksanaan penelitian yang berikutnya dan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Dalam penelitian ini secara umum memberikan sumbangan Penelitian menambah media pembelajaran baru dalam ilmu pendidikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Interaktif.
3. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan kepada guru di Sekolah bagaimana menarik perhatian siswa sehingga suasana pembelajaran yang aktif dan menantang bagi siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* berbantu aplikasi Canva yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Bagi Guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* berbantu aplikasi Canva yang dikembangkan ini membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik serta menambah ketersediaan bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Inggris.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai sumber yang dijadikan bahan evaluasi kegiatan belajar mengajar.

