

INTISARI

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang mental maupun intelektual. Disaat pandemi seperti ini sangat dibutuhkan pembelajaran interaktif melalui *android*. Dengan adanya metode pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dapat dijadikan alat alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran sekolah agar lebih efektif dalam rangka meningkatkan konsentrasi dan pemahaman mengenai materi yang dipelajari dalam masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaran yang dilakukan dengan cara pembelajaran jarak jauh. Siswa mempelajari mata pelajaran yang di ajarkan, salah satunya adalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tema gaya dan gerak. Aplikasi ini di buat bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari tema gaya dan gerak. Metode yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahap yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, distribusi. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Unity, Android Studio, Visual Studio, materi pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran anak kelas 5 SDN Cikidang 01. Hasil pengujian responden pada penelitian ini menunjukkan bahwa memiliki nilai dengan rata – rata 92,66% dari 21 responden, sehingga dalam kategori sangat setuju sekali, karena dengan nilai angka tersebut dapat diartikan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif ini mampu membantu dan manambah ketekunan dalam belajar ilmu pengetahuan alam

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, *Android*, Pandemi, Ilmu Pengetahuan Alam, Gaya dan Gerak, MDLC, Unity, Android Studio, Visual Studio

ABSTRACT

Interactive learning is a process of interaction learning between teachers and students, students and students, or between students and their environment. Through the process of interaction it is possible for students' abilities to develop mentally and intellectually. During a pandemic like this, interactive learning via Android is needed. With this Android-based interactive learning method, it can be used as an alternative tool that can be used for school learning to be more effective in order to increase concentration and understanding of the material studied during the Covid-19 pandemic where learning is carried out by means of distance learning. Students study the subjects that are taught, one of which is the Natural Science subject on the theme of force and motion. This application is made aiming to make it easier for students to learn the theme of style and motion. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of 6 stages, namely drafting, designing, gathering materials, manufacturing, testing, distribution. The making of this application uses Unity, Android Studio, Visual Studio, learning materials that are made according to basic competencies. The results of this study are in the form of an android-based application as a learning medium for grade 5 SDN Cikedang 01. The results of the test of respondents in this study show that they have an average value of 92.66% of 21 respondents, so that they are in the very agreeable category, because the This figure means that the application of interactive learning media is able to help and increase persistence in learning natural science

Keywords: *Interactive Learning, Android, Covid-19 Pandemic, Natural Sciences, Style and Motion, MDLC, Unity, Android Studio, Visual Studio.*