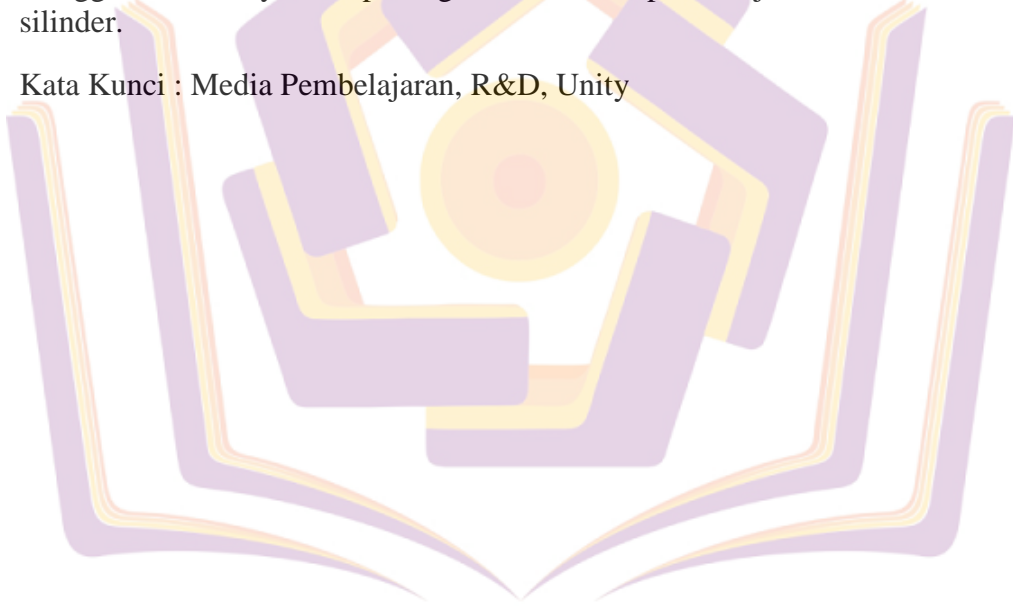


## INTISARI

Media Pembelajaran Interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari pendidik ke peserta didik yang prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran SMK N 1 Kejobong dalam pembelajaran hasil kuis belum tersampaikan kepada guru. Penelitian ini bertujuan pengembangan aplikasi media pembelajaran mesin kendaraan 4 silinder menggunakan unity sebagai media pembelajaran interaktif. Pada penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D) langkah – langkah metode yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan unity ini dapat digunakan dalam pembelajaran mesin kendaraan 4 silinder.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, R&D, Unity



## **ABSTRACT**

*Interactive Learning Media is a multimedia-based tool that can describe messages or information from educators to students in the process of active two-way communication between multimedia and users which aims to facilitate the learning process. The application of learning media for SMK N 1 Kejobong in learning the quiz result has not been conveyed to the teacher. This study aims to develop a 4-cylinder engine learning media application using unity as an interactive learning medium. In this study using the Research and Development (R&D) method, the steps of the method are: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage trial, product revisions, and production. Based on the result of the study, it can be concluded that the development of interactive learning media using Unity can be used in 4-cylinder vehicle engine learning.*

*Keywords: Learning media, R&D, Unity*

