

INTISARI

Penelitian skripsi ini berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Materi *There Are Twenty Books On The Shelf* Pada Siswa Kelas 3 SDN Kepuh 01”. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah merancang serta mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *Construct 2* yang didalamnya terdapat materi, kuis, video, dan game. Penelitian ini menggunakan analisis data SWOT, skala likert, N-Gain, dan menggunakan metode ADDIE dalam pembuatannya. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang disusun dengan *Construct 2* dan *Corel Draw* untuk mendesain *asset*. Hasil validitas kelayakan media pembelajaran dari 3 subjek menunjukkan sangat valid yang berarti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil pengukuran tingkat pemahaman siswa menyatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dalam pembelajaran siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan kriteria sedang. Penelitian yang telah dilakukan menyatakan dengan jelas bahwa media pembelajaran berjudul "*There Are Twenty Books On The Shelf*" sangat efektif untuk diterapkan di kelas. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik. Dengan menggunakan pendekatan interaktif, siswa mendapatkan kesempatan untuk lebih berpartisipasi secara aktif pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, bahasa inggris, SWOT, N-Gain, skala likert

ABSTRACT

This thesis research is entitled "Creating Interactive English Learning Media for "There Are Twenty Books on the Shelf" for Third-Grade Students at SDN Kepuh 01." The purpose of this research is to develop interactive learning media to increase student learning interest. This learning media was created using Construct 2, which includes materials, quizzes, videos, and games. This research employed SWOT, Likert, and N-Gain data analysis, as well as the ADDIE method. This research produced interactive learning media created using Construct 2 and Corel Draw for asset design. The results of the learning media's feasibility validity from three subjects showed it was highly valid, meaning it is very suitable for classroom implementation. The results of measuring students' understanding levels indicated an increase in student understanding with the interactive learning media, with a moderate criterion. This research clearly demonstrates that the learning media titled "There Are Twenty Books on the Shelf" is highly effective for classroom implementation. This media not only improves student understanding but also creates a different and more engaging learning experience. By using an interactive approach, students get the opportunity to actively participate in the learning process, thereby increasing their motivation and engagement.

Keyword: interactive learning media, english, SWOT, N-Gain, Likert