**ABSTRAK**

Novan Tri Prakoso. 2022. **MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR NEGERI TIRTOMOYO II BERBASIS UNITY,** Tugas Akhir. Program Studi Manajemen Informatika (D3). STIKI – MALANG. Pembimbing:Ibu Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T

Kata Kunci : Media Interaktif, Pembelajaran Interaktif, Interaktif Media Pembelajaran, Unity 3D, Media Pembelajaran Berbasis Android.

Pada Pada tahun 2020 dunia diguncangkan dengan adanya wabah yaitu pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 ini menyebabkan krisisnya kesehatan yang melanda hampir di seluruh dunia. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah atau kampus sementara selama masa pandemi Covid-19 berlangsung. Pembelajaran melalui internet menjadi hal yang sulit dilakukan bagi siswa yang beru memasuk sekolah dasar tanpa adanya pendamping, apalagi siswa disuruh untuk belajar secara manidir. di masa pandemi ini berdampak pada berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Dengan adanya social distancing maka pembelajaran disekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung, hal ini juga berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan pendidikan, berbagai kendala juga muncul dalam penerapan pembelajaran daring atau belajar jarak jauh tanpa tatap muka secara langsung. oleh karena itu tujuan dirancangnya sistem aplikasi media pembelajaran interaktif untuk kelas 1 sekolah dasar untuk mempermudah pembelajaran atau memahami dalam pembelajaran pengenalan huruf dan angka dan belajar dalam menghitung.

**ABSTRACT**

Novan Tri Prakoso. 2022. **INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR CLASS 1 IN TIRTOMOYO II STATE BASED ELEMENTARY SCHOOL UNITY BASED ON,** Final Report. Informathic Management Study Program (D3). STIKI – MALANG. Advisor: Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T

Keywords : Interactive Media, Interactive Learning, Interactive Learning Media, Unity 3D, Android Based Learning Media.

In 2020 the world was shaken by the outbreak of the Covid-19 pandemic. The Covid-19 pandemic has caused a health crisis that has hit almost the entire world. Many countries have decided to temporarily close schools or campuses during the Covid-19 pandemic. Learning through the internet is a difficult thing to do for students who have just entered elementary school without a companion, moreover students are told to study independently. During this pandemic, it has an impact on various fields, one of which is in the field of education. With social distancing, learning in schools is hampered and cannot be done directly, this also affects the implementation of educational activities, various obstacles also arise in the application of online learning or distance learning without face to face. Therefore, the purpose of designing an interactive learning media application system for grade 1 elementary school is to facilitate learning or understanding in learning the introduction of letters and numbers and learning to count.