

ABSTRAK

Naufal Dwi Yaasiin. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Construct 2 (Studi Kasus : SMP PGRI Pacitan).* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Merancang serta membangun sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis android. 2) Membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. 3) Membantu meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris pada peserta didik melalui aplikasi media pembelajaran interaktif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek penelitiannya ada 1 guru mapel bahasa Inggris dan 26 siswa kelas VIII. Metode pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi pustaka dan angket serta teknis analisis data dilakukan menggunakan MS. Excel.

Hasil dari analisis data yang diperoleh disimpulkan bahwa : 1) Perancangan serta pembangunan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis android melalui *software construct 2*. 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris melalui aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* dibuktikan dengan hasil angket/kuesioner. 3) Adanya Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android membantu meningkatkan penguasaan bahasa Inggris pada peserta didik melalui aplikasi media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran, *Android*, Bahasa Inggris

ABSTRACT

Naufal Dwi Yaasiin. *Design An Android-Based English Interactive Learning Media Using Construct 2 (Case Study: SMP PGRI Pacitan). Thesis. Pacitan: STKIP PGRI, Pacitan, 2022*

This study aims to: 1) design and build an android-based English interactive learning media application. 2) Help increase students' interest in learning, especially in English-based subjects. 3) Assist students in improving their English mastery through interactive learning media applications.

The research method used in this study is the R&D (Research and Development) method, which is a research method used to produce a certain product and test the effectiveness of the product. His research subjects included one English maple teacher and 26 class VIII students. The data collection method is obtained from observations, interviews, literature studies, and questionnaires. Technical analysis of its data using MS Excel.

The results of the data analysis obtained concluded that: 1) Design and construction of an android-based English interactive learning media application through software constructs 2. 2) The increasing interest in learning students in English subjects through android-based interactive learning media applications is evidenced by the results of questionnaires. 3) The availability of Android-based Intercative Learning Media applications aids in the improvement of students' English mastery.

Keywords: *Learning, Android, English.*