

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- Informatika



disusun oleh

DWI SYAFRILIA

20.11.3665

Kepada

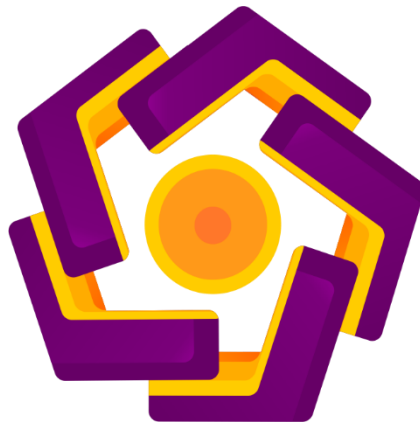
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- Informatika



disusun oleh

DWI SYAFRILIA

20.11.3665

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D**


yang disusun dan diajukan oleh

DWI SYAFRILIA

20.11.3665

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Raditya Wardhana, M.Kom

NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D

yang disusun dan diajukan oleh

DWI SYAFRILIA

20.11.3665

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240



Dwi Nurani, M.Kom
NIK. 190302236



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **DWI SYAFRILIA**
NIM : **20.11.3665**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Dwi Syafrilia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia”, sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Informatika. Atas dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama penulis menyusun skripsi ini, dengan rasa bangga penulis persembahkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Puji dan syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis.
3. Kakak dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
4. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan, arahan, saran, serta kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Seluruh sahabat dan teman tersayang atas dukungan, semangat, dan bantuan kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia”, sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Informatika. Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan penulis berdoa semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan baik materil dan moril dalam memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan penulis , serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis
2. Kakak, adik, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
3. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan, arahan, saran, serta kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
4. Ibu Alfie Nur Rahmi, M.Kom, Ibu Dwi Nurani, M.Kom, dan Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktunya, memberikan saran dan kritik agar penulisan skripsi penulis lebih baik lagi.
5. Seluruh Dosen dan Staff Akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Seluruh sahabat dan teman tersayang atas dukungan, semangat, dan bantuan kepada penulis.

Terima kasih yang sebesar - besarnya untuk semua pihak terkait. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk para pembaca dan kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 16 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| INTISARI..... | xv |
| <i>ABSTRACT</i> | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Studi Literatur..... | 6 |
| 2.2 Dasar Teori | 20 |
| 2.2.1 Keragaman Budaya | 20 |
| 2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif | 20 |
| 2.2.3 <i>Game</i> | 21 |
| 2.2.4 Android | 21 |
| 2.2.5 <i>Unity 3D</i> | 23 |
| 2.2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> | 23 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 2.2.7 | Skala Likert | 26 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | | 28 |
| 3.1 | Objek Penelitian | 28 |
| 3.2 | Alur Penelitian..... | 28 |
| 3.2.1 | Proses Pengumpulan Data | 29 |
| 3.2.2 | Perancangan Aplikasi | 30 |
| 3.2.2.1 | <i>Concept</i> (Konsep)..... | 30 |
| 3.2.2.2 | <i>Design</i> (Desain)..... | 31 |
| 3.2.2.3 | <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)..... | 42 |
| 3.2.2.4 | <i>Assembly</i> (Perakitan) | 42 |
| 3.2.2.5 | <i>Testing</i> (Pengujian)..... | 43 |
| 3.2.2.6 | <i>Distribution</i> (Distribusi) | 43 |
| 3.3 | Alat dan Bahan | 43 |
| 3.3.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 44 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 44 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 45 |
| 4.1 | Implementasi Rancangan Aplikasi..... | 45 |
| 4.1.1 | <i>Create New Project</i> | 45 |
| 4.1.2 | <i>Import Bahan</i> | 46 |
| 4.1.3 | <i>Create Canvas Pada Scene</i> | 46 |
| 4.1.4 | Implementasi Halaman <i>Splash Screen</i> | 47 |
| 4.1.5 | Implementasi Halaman Utama | 48 |
| 4.1.6 | Implementasi Halaman Menu Belajar (Pilih Pulau)..... | 49 |
| 4.1.7 | Implementasi Halaman Menu Belajar (Pilih Materi Belajar)..... | 50 |
| 4.1.8 | Implementasi Halaman Menu Belajar (Tampilan Materi) | 51 |
| 4.1.9 | Implementasi Halaman Menu Belajar (<i>Pop Up</i> Materi) | 53 |
| 4.1.10 | Implementasi Halaman Menu Bermain (Pilih Menu Bermain) | 53 |
| 4.1.11 | Implementasi Halaman Menu Bermain (Tampilan Latihan Soal) ... | 54 |
| 4.1.12 | Implementasi Halaman Menu Bermain (Tampilan Soal Berakhir).. | 59 |
| 4.1.13 | Implementasi Halaman <i>Setting</i> | 61 |
| 4.1.14 | Implementasi Halaman Keluar | 61 |

| | | |
|----------------------|--|----|
| 4.1.15 | Implementasi <i>Backsound</i> | 62 |
| 4.1.16 | Implementasi <i>Button Sound</i> | 65 |
| 4.1.17 | Implementasi <i>Button Effect</i> | 65 |
| 4.2 | <i>Export Project Unity</i> Ke Android..... | 66 |
| 4.3 | Hasil..... | 69 |
| 4.3.1 | Hasil Aplikasi | 70 |
| 4.3.1.1 | Halaman <i>Splash Screen</i> | 70 |
| 4.3.1.2 | Halaman Utama | 70 |
| 4.3.1.3 | Halaman <i>Setting</i> (Pengaturan <i>Backsound On</i> dan <i>Off</i>)..... | 71 |
| 4.3.1.4 | Halaman <i>Setting</i> (Informasi) | 72 |
| 4.3.1.5 | Halaman Menu Belajar (Pilih Pulau)..... | 72 |
| 4.3.1.6 | Halaman Menu Belajar (Pilih Materi Belajar) | 73 |
| 4.3.1.7 | Halaman Menu Belajar (Materi Belajar Pakaian Adat)..... | 73 |
| 4.3.1.8 | Halaman Menu Belajar (Materi Belajar Rumah Adat) | 74 |
| 4.3.1.9 | Halaman Menu Belajar (Materi Belajar Tari Daerah)..... | 75 |
| 4.3.1.10 | Halaman Menu Bermain (Pilih Materi Bermain)..... | 76 |
| 4.3.1.11 | Halaman Menu Bermain (Latihan Soal Pilihan Ganda)..... | 77 |
| 4.3.1.12 | Halaman Menu Bermain (<i>Feedback</i> Jawaban)..... | 78 |
| 4.3.1.13 | Halaman Menu Bermain (Soal Berakhir)..... | 79 |
| 4.3.1.14 | Halaman Keluar..... | 79 |
| 4.3.2 | Hasil Pengujian | 80 |
| 4.3.2.1 | Hasil Pengujian <i>Alpha</i> | 80 |
| 4.3.2.2 | Hasil Pengujian <i>Beta</i> | 84 |
| BAB V PENUTUP..... | | 89 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 89 |
| 5.2 | Saran..... | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 91 |
| LAMPIRAN..... | | 93 |

DAFTAR TABEL

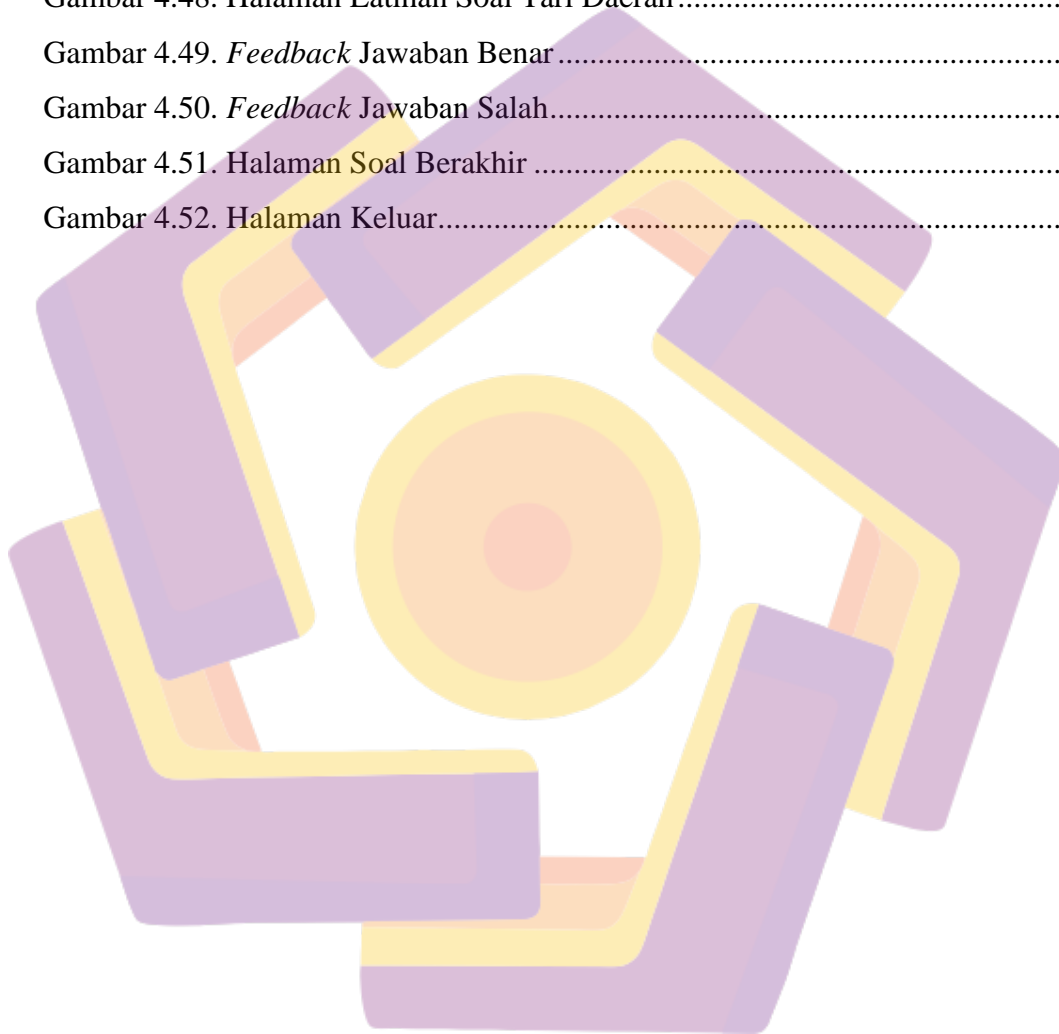
| | |
|---|----|
| Tabel 2.1. Keaslian Penelitian..... | 11 |
| Tabel 2.2. Bobot Nilai Kuesioner Menggunakan Skala Likert..... | 26 |
| Tabel 2.3. Prosentase Nilai Kuesioner | 27 |
| Tabel 2.4. Kategori Kelayakan Perangkat Lunak | 27 |
| Tabel 3.1. <i>Expanded Use Case</i> Membuka Aplikasi..... | 32 |
| Tabel 3.2. <i>Expanded Use Case</i> Memilih Menu Belajar..... | 32 |
| Tabel 3.3. <i>Expanded Use Case</i> Memilih Menu Bermain..... | 33 |
| Tabel 3.4. <i>Expanded Use Case</i> Memilih Menu <i>Setting</i> | 35 |
| Tabel 3.5. <i>Expanded Use Case</i> Memilih Menu Keluar | 36 |
| Tabel 3.6. <i>Material Collecting</i> | 42 |
| Tabel 3.7. <i>Hardware</i> | 44 |
| Tabel 3.8. <i>Software</i> | 44 |
| Tabel 4.1. Hasil <i>Black Box Testing Splash Screen</i> | 80 |
| Tabel 4.2. Hasil <i>Black Box Testing</i> Halaman Utama..... | 80 |
| Tabel 4.3. Hasil <i>Black Box Testing</i> Halaman Menu Belajar..... | 81 |
| Tabel 4.4. Hasil <i>Black Box Testing</i> Halaman Menu Bermain..... | 83 |
| Tabel 4.5. Hasil <i>Black Box Testing Sound</i> | 84 |
| Tabel 4.6. Hasil Kuesioner..... | 85 |
| Tabel 4.7. Bobot Nilai Kuesioner Menggunakan Skala Likert..... | 85 |
| Tabel 4.8. Kategori Kelayakan Perangkat Lunak | 88 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Android (Sumber : https://commons.wikimedia.org/) | 22 |
| Gambar 2.2. Unity (Sumber : https://unity.com/) | 23 |
| Gambar 2.3. MDLC (Sumber : https://www.researchgate.net/)..... | 24 |
| Gambar 3.1. Alur Penelitian..... | 29 |
| Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i> | 31 |
| Gambar 3.3. Struktur Navigasi | 37 |
| Gambar 3.4. Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> | 38 |
| Gambar 3.5. Rancangan Halaman Utama..... | 38 |
| Gambar 3.6. Rancangan Halaman Menu Belajar (Pilih Pulau) | 39 |
| Gambar 3.7. Rancangan Halaman Menu Belajar (Pilih Materi Belajar) | 39 |
| Gambar 3.8. Rancangan Halaman Menu Belajar (Tampilan Materi) | 39 |
| Gambar 3.9. Rancangan Halaman Menu Belajar (<i>Pop Up</i> Materi) | 40 |
| Gambar 3.10. Rancangan Halaman Menu Bermain (Pilih Materi Bermain)..... | 40 |
| Gambar 3.11. Rancangan Halaman Menu Bermain (Tampilan Latihan Soal) | 40 |
| Gambar 3.12. Rancangan Halaman Menu Bermain (Tampilan Soal Berakhir) ... | 41 |
| Gambar 3.13. Rancangan Halaman Informasi | 41 |
| Gambar 3.14. Rancangan Halaman Keluar..... | 41 |
| Gambar 4.1. <i>Create New Project</i> | 45 |
| Gambar 4.2. Jendela Utama <i>Unity</i> | 45 |
| Gambar 4.3. <i>Import</i> Bahan..... | 46 |
| Gambar 4.4. <i>Create Canvas Pada Scene</i> | 46 |
| Gambar 4.5. Implementasi Halaman <i>Splash Screen</i> | 47 |
| Gambar 4.6. Implementasi Halaman Utama | 48 |
| Gambar 4.7. Implementasi Halaman Pilih Pulau | 49 |
| Gambar 4.8. Implementasi Halaman Pilih Materi Belajar..... | 50 |
| Gambar 4.9. Implementasi Halaman Tampilan Materi..... | 51 |
| Gambar 4.10. Implementasi Halaman Tampilan Materi..... | 52 |
| Gambar 4.11. Implementasi <i>Button Next</i> dan <i>Button Previous</i> | 52 |

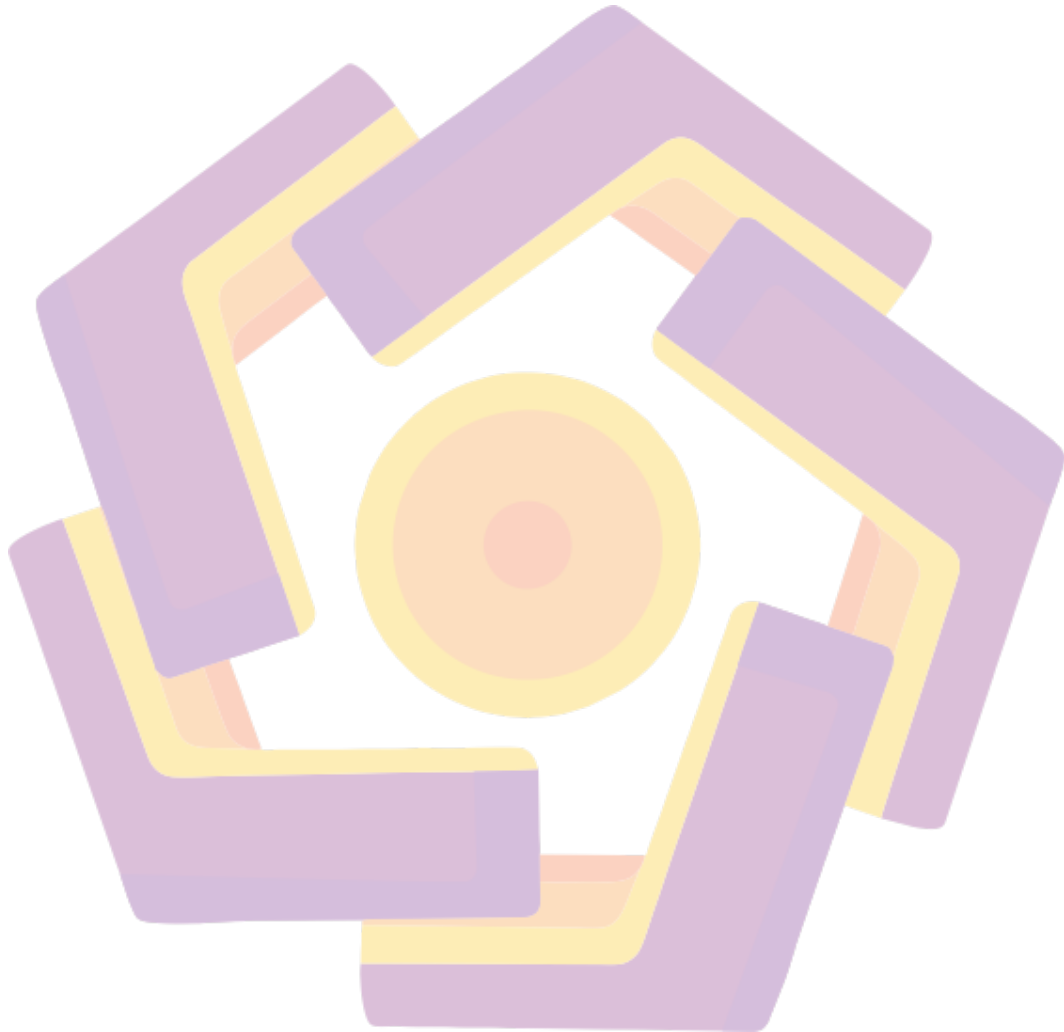
| | |
|--|----|
| Gambar 4.12. Implementasi Halaman <i>Pop Up</i> Materi..... | 53 |
| Gambar 4.13. Implementasi Halaman Pilih Materi Bermain..... | 54 |
| Gambar 4.14. Implementasi Halaman Tampilan Latihan Soal | 55 |
| Gambar 4.15. Implementasi Penentuan Jawaban..... | 55 |
| Gambar 4.16. Implementasi <i>Score</i> | 57 |
| Gambar 4.17. Implementasi <i>Timer</i> | 58 |
| Gambar 4. 18. Implementasi Halaman Tampilan Soal Berakhir | 59 |
| Gambar 4.19. Implementasi Halaman Informasi | 61 |
| Gambar 4.20. Implementasi Halaman Keluar..... | 61 |
| Gambar 4.21. Implementasi <i>Backsound Audio</i> | 62 |
| Gambar 4.22. Implementasi <i>Sound On</i> dan <i>Sound Off</i> | 64 |
| Gambar 4.23. Implementasi <i>Button Sound</i> | 65 |
| Gambar 4.24. Implementasi <i>Button Effect</i> | 65 |
| Gambar 4.25. Menambahkan <i>SDK, JDK, dan NDK</i> | 66 |
| Gambar 4.26. <i>Build Settings</i> | 67 |
| Gambar 4.27. <i>Player Settings</i> | 67 |
| Gambar 4.28. <i>Resolution and Presentation</i> | 68 |
| Gambar 4.29. <i>Other Settings</i> | 68 |
| Gambar 4.30. <i>Build Project</i> | 69 |
| Gambar 4.31. Lokasi Penyimpanan File Android..... | 69 |
| Gambar 4.32. Halaman <i>Splash Screen</i> | 70 |
| Gambar 4.33. Halaman Utama..... | 70 |
| Gambar 4.34. <i>Backsound On</i> | 71 |
| Gambar 4.35. <i>Backsound Off</i> | 71 |
| Gambar 4.36. Halaman Informasi..... | 72 |
| Gambar 4.37. Halaman Pilih Pulau..... | 72 |
| Gambar 4.38. Halaman Pilih Materi Belajar..... | 73 |
| Gambar 4.39. Halaman Materi Belajar Pakaian Adat..... | 73 |
| Gambar 4.40. Halaman <i>Pop Up</i> Materi Pakaian Adat..... | 74 |
| Gambar 4.41. Halaman Materi Belajar Rumah Adat..... | 74 |
| Gambar 4.42. Halaman <i>Pop Up</i> Materi Rumah Adat | 75 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.43. Halaman Materi Belajar Tari Daerah | 75 |
| Gambar 4.44. Halaman <i>Pop Up</i> Materi Tari Daerah | 76 |
| Gambar 4.45. Halaman Pilih Materi Bermain | 76 |
| Gambar 4.46. Halaman Latihan Soal Pakaian Adat..... | 77 |
| Gambar 4.47. Halaman Latihan Soal Rumah Adat..... | 77 |
| Gambar 4.48. Halaman Latihan Soal Tari Daerah..... | 77 |
| Gambar 4.49. <i>Feedback</i> Jawaban Benar | 78 |
| Gambar 4.50. <i>Feedback</i> Jawaban Salah..... | 78 |
| Gambar 4.51. Halaman Soal Berakhir | 79 |
| Gambar 4.52. Halaman Keluar..... | 79 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Responden Kuesioner | 93 |
| Lampiran 2. Usia Responden Kuesioner..... | 93 |
| Lampiran 3. Pertanyaan Pada Kuesioner | 93 |



INTISARI

Seiring dengan perkembangan zaman, peningkatan minat generasi muda terhadap kelestarian budaya Indonesia sangat kurang. Sehingga, keberagaman budaya Indonesia sangat perlu diajarkan pada anak sejak dini. Namun, banyaknya suku dan budaya yang harus dipelajari, serta penerapan metode konvensional pada masa sekarang ini akan membuat anak cepat merasa jenuh dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memadukan budaya dan perkembangan teknologi melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan guna menambah antusiasme belajar anak. Dengan tampilan yang menarik mulai dari gambar, suara, dan animasi yang ditampilkan akan mempermudah anak dalam memahami serta mengenal keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran interaktif juga bertujuan untuk membantu orang tua atau guru dalam menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang meliputi 6 tahapan diantaranya *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Testing*. Dalam perancangannya media pembelajaran interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia ini menggunakan *Unity 3D* dan *Visual Studio* untuk merancang program hasil akhir aplikasi berbasis *android*, serta *Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Capcut* untuk desain aset. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan menggunakan *black box*, seluruh fungsionalitas pada aplikasi berfungsi dengan baik serta sesuai dengan rancangan awal. Berdasarkan hasil pengujian beta yang dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner kepada siswa, mahasiswa, guru, dan masyarakat umum mendapatkan hasil respon pengguna sebanyak 32 responden, serta memperoleh persentase nilai sebanyak 90,7% yang dapat diartikan bahwa aplikasi ini masuk dalam kategorikan sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Keragaman Budaya Indonesia, *Unity 3D, MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.

ABSTRACT

Along with the times, the increase in the younger generation's interest in the preservation of Indonesian culture is very minimal. So that, the diversity of Indonesian culture is very necessary to be taught to children from an early age. However, the number of tribes and cultures that must be learned, as well as the application of conventional methods at this time will make children quickly feel bored in learning. This research aims to integrate culture and technological development through interactive learning media. Interactive learning media is needed to increase children's enthusiasm for learning. With an attractive display ranging from images, sounds, and animations displayed will make it easier for children to understand and recognize cultural diversity in Indonesia. Interactive learning media also aims to help parents or teachers in creating more innovative teaching materials. The development method used in this research is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which includes 6 stages including Concept, Design, Material Collecting, Assembly, and Testing. In the design of this interactive learning media introduction to the diversity of Indonesian culture using Unity 3D and Visual Studio to design the final result program of android-based applications, as well as Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, and Capcut for asset design. Based on the results of alpha testing using black box, all functionality in the application works well and in accordance with the initial design. Based on the results of beta testing conducted using a questionnaire method to students, students, teachers, and the general public, the results of user responses were 32 respondents, and obtained a percentage value of 90.7% which can be interpreted that this application is categorized as very feasible to use.

Keyword : *Interactiv Learning Media, Indonesian Cultural Diversity, Unity 3D, MDLC (Multimedia Development Life Cycle).*