

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
RAGAM BUDAYA PULAU JAWA UNTUK SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Irma Anggraini

14.11.8458

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
RAGAM BUDAYA PULAU JAWA UNTUK SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Irma Anggraini

14.11.8458

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
RAGAM BUDAYA PULAU JAWA UNTUK SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irma Angraini

14.11.8458

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 September 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
RAGAM BUDAYA PULAU JAWA UNTUK SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irma Angraini

14.11.8458

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Mei P Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Kurniawan, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Februari 2018



Irma Anggraini
NIM. 14.11.8458

MOTTO

#JanganLupaSenyum☺

“Allah lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. Perintah Allah berlaku padanya, agar kamu mengetahui bahwasannya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu, dan sesungguhnya ilmu Allah benar – benar meliputi segala sesuatu.”

(QS.Ath-Thalaq [65]: 12)

“Setiap proses perubahan belum akan berhasil sebelum manusia berhasil memperbaiki cara berpikirnya.”

- Rhenald Kasali, Ph. D –

“Titik kebaikan terkecil akan membawa kita pada titik kebaikan terbesar. Titik perubahan terkecil akan membawa kita pada titik perubahan terbesar”

(Kutipan Buku : Jangan Pernah Menyerah)

“Hanya orang yang berani gagal total yang akan meraih sukses total”

- John F. Kennedy –

“Kalau kita benar – benar ingin mencari ridha Allah, ayo kita jalankan tanpa harus terlalu banyak memikirkan perkataan orang.”

- Syeikh Sa’ad Asy Syatsri –

“Usaha tidak akan mengkhianati hasil”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas ridho-Mu dan karunia-Mu penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ **Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta** “. Dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Bapak dan Ibu saya (Bapak Suwedi dan Ibu Rahmatiyah M), yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
3. Uti Muryani dan Akung Sumardiono, yang telah menjadi orang tua saya kedua di Jogja yang telah menemani dan memberikan dukungan untuk saya.
4. Mas Anggit, yang sudah menjadi abang tersayang meskipun kadang nyebelin tapi rasa sayang ke adiknya begitu besar.
5. Keluarga Besar dari Ibu dan Bapak yang berada di Jogja dan Jakarta yang sudah memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada saya.
6. Teman – teman kelas serta keluarga bagi saya “14 S1 TI 14” sekarang berubah menjadi “14 S1 IF 14” yang sudah memberikan dukungan, semangat dan motivasi meskipun kita sering becanda dikelas tapi rasa cinta kita ke sesama begitu besar. Semoga kita selalu dalam lindungan-Nya dan diberikan kebahagiaan serta kesuksesan dunia akhirat.
7. Keluarga Besar “The Big Family of HMJTI dan HMIF” yang sudah memberikan banyak pengalaman yang manis, pahit, asam tentang kehidupan perjuangan untuk saya.

8. Teman HEHU – HEHU yaitu “Ariska in The Genks” yang sudah jadi teman serta menjadi keluarga selama saya di Jogja yang memberikan warna – warni di kehidupan saya dengan tingkah laku yang gak bisa ditebak. Semoga kita selalu dalam lindungan-Nya dan diberikan kebahagiaan kesuksesan dunia akhirat. See you on top genks.
9. Teman – teman Wansesku (Feri Fitriyani, Fauziah Febri, I Gusti Ayu Muniarsa) yang sudah menjadi keluarga serta tempat keluh kesah saya selama di Jogja. Terima kasih syantik-syantikku semoga kita selalu Bersama dan diberikan kebahagiaan perlindungan dimanapun kalian menetap nantinya. See you on top wansesku. Saranghae.
10. Teman – teman Paramona (Friska Setya BAW, Hanifatuz Sa’diyah, Siti Soimah, Lenggi Puspita Marzuki, Feri Fitriyani, Fauziah Febri, I Gusti Ayu Muniarsa) selaku girls squad di kelas 14. Terima kasih teman. Tetap jadi cewek tangguh dan bahagia sukses dunia akhirat.
11. Teman serta sahabat saya yang berada di Medan (Puji, Windi, Febi, Sucy, Riris, Suleni, Dita, Afrillia Inda, Tri Arum Tata dan semuanya) terima kasih sahabat sampai sekarang kita masih bersama walau jumpa hanya sekali setahun tetapi rasa sayang peduli serta semangat selalu kalian berikan. Love you woy. Jangan lupa bahagia.
12. Team K24 anti ngantuk – ngantuk crew Reza Palupi dan Ika Handayani Siregar yang selalu menemani disaat virus skripsi menyebar dimana-mana serta Ardi Baskoro selaku pemilik persewaan printer. Terima kasih ouy. Semoga Ika HS segera disidangkan.
13. Dedy Purnomo a.k.a Pelor, selaku bigboss yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi untuk saya. Maafkan saya yang sudah merepotkan dan mengganggu tidur pulas bigboss serta terima kasih bantuan laptopnya. Hehu hehu .
14. Teman – teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang juga turut membantu memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridho dan karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta”.

Maksud dan tujuan skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom dan Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku dosen penguji, serta semua dosen Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas ilmu yang diberikan serta pengalaman kepada penulis.
5. Bapak Eko Apri Anggoro selaku Guru SD Muhammadiyah

Condongcatur dan seluruh Karyawan serta Guru – Guru SD Muhammadiyah Condongcatur yang telah membantu saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Kedua Orang Tua, Abang dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materi dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
7. Sahabat – sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Seluruh staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu kelancaran segala aktivitas penulisan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PEENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
LAMPIRAN	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9

2.2	Multimedia	10
2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.2	Karakteristik Sistem Multimedia	11
2.2.3	Unsur Sistem Multimedia	11
2.2.4	Pemanfaatan Multimedia	12
2.3	Pengertian Media.....	13
2.4	Pengertian Pembelajaran	14
2.5	Media Pembelajaran	15
2.5.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.5.2	Posisi Media Pembelajaran	16
2.5.3	Fungsi Media Pembelajaran	17
2.5.4	Manfaat Media Pembelajaran	18
2.5.5	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	18
2.5.6	Klasifikasi Media Pembelajaran	18
2.5.7	Format Media Pembelajaran	19
2.6	Desain Navigasi Multimedia	20
2.6.1	Linier	20
2.6.2	Hierarki	21
2.6.3	Nonlinier	21
2.6.4	Komposit.....	21
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.7.1	Adobe Flash CS 6	22
2.7.1.1	ActionScript 3.0.....	23
2.7.2	Adobe Photoshop CS6	24
2.7.3	CorelDRAW.....	24

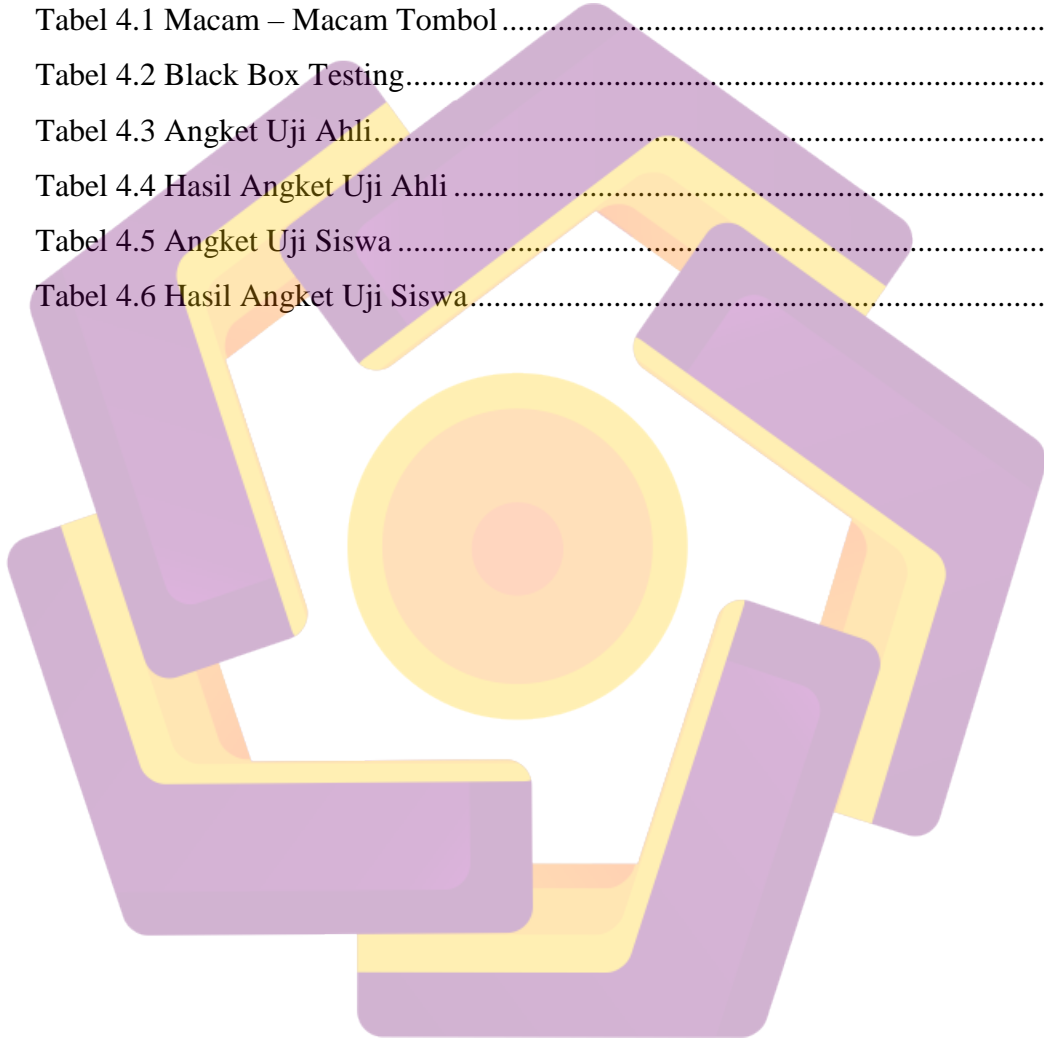
2.8	Analisis	25
2.8.1	SWOT	25
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.8.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	27
2.9	Unit Testing	28
2.9.1	Black Box Testing.....	28
2.9.2	White Box Testing	28
2.10	Skala Likert.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1	Deskripsi Singkat SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta	31
3.1.2	Logo	34
3.1.2	Struktur Organisasi	34
3.1.3	Visi dan Misi.....	35
3.1.3.1	Visi	35
3.1.3.2	Misi.....	35
3.1.4	Kurikulum	36
3.2	Analisis Sistem	36
3.2.1	Analisis SWOT	37
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	37
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	38
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	38
3.2.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	41

3.2.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	43
3.2.3.1	Kelayakan Operasioal.....	43
3.2.3.2	Kelayakan Teknologi	44
3.2.3.3	Kelayakan Ekonomi	44
3.2.3.4	Kelayakan Hukum.....	45
3.3	Perancangan Aplikasi	45
3.3.1	Konsep/Ide (Concept)	46
3.3.2	Perancangan (Design)	46
3.3.2.1	Struktur Navigasi.....	46
3.3.2.2	Perancangan User Interface.....	46
3.3.2.3	Perancangan Naskah.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Implementasi	54
4.1.1	Produksi	54
4.1.1.1	Mengolah Grafik	54
4.1.1.2	Pembuatan Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6	58
4.1.1.3	Pembuatan Sound	60
4.1.1.4	Import Sound ke dalam Adobe Flash CS6	60
4.1.1.5	Pembuatan Tombol.....	62
4.1.1.6	Membuat File Executable (*.exe)	65
4.1.1.7	Membuat Backsound	66
4.2	Pembahasan	67
4.2.1	User Interface	67
4.2.1.1	Menu Utama	67

4.2.1.2	Menu Pilih Provinsi.....	69
4.2.1.3	Menu Provinsi Banten	70
4.2.1.4	Menu Kuis	72
4.2.1.5	Menu Tentang.....	73
4.2.1.6	Menu Rumah Adat	73
4.2.1.7	Menu Pakaian Adat	75
4.2.1.8	Menu Alat Musik.....	76
4.2.1.9	Menu Lagu Daerah.....	77
4.2.1.10	Menu Kuis Cocok Nama & Gambar.....	78
4.2.1.11	Menu Kuis Puzzle	80
4.2.1.12	Menu Keluar.....	83
4.2.2	Pengetesan Aplikasi	84
4.2.2.1	Uji Coba Media Pembelajaran	84
4.2.3	White Box Testing	84
4.2.4	Black Box Testing.....	85
4.2.5	Pengujian dengan Angket (<i>Quisioner</i>).....	88
4.2.5.1	Uji Ahli Materi	88
4.2.5.2	Uji Pengguna (User).....	92
4.2.5	Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	95
4.2.6	Pemeliharaan Sistem	96
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan ActionScript 2.0 dengan ActionScript 3.0.....	23
Tabel 2.2 Kriteria Analisis Deskriptif Presentasi.....	31
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik Analisis SWOT Materi	39
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	52
Tabel 4.1 Macam – Macam Tombol.....	62
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	85
Tabel 4.3 Angket Uji Ahli.....	88
Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Ahli	90
Tabel 4.5 Angket Uji Siswa	92
Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Siswa.....	94



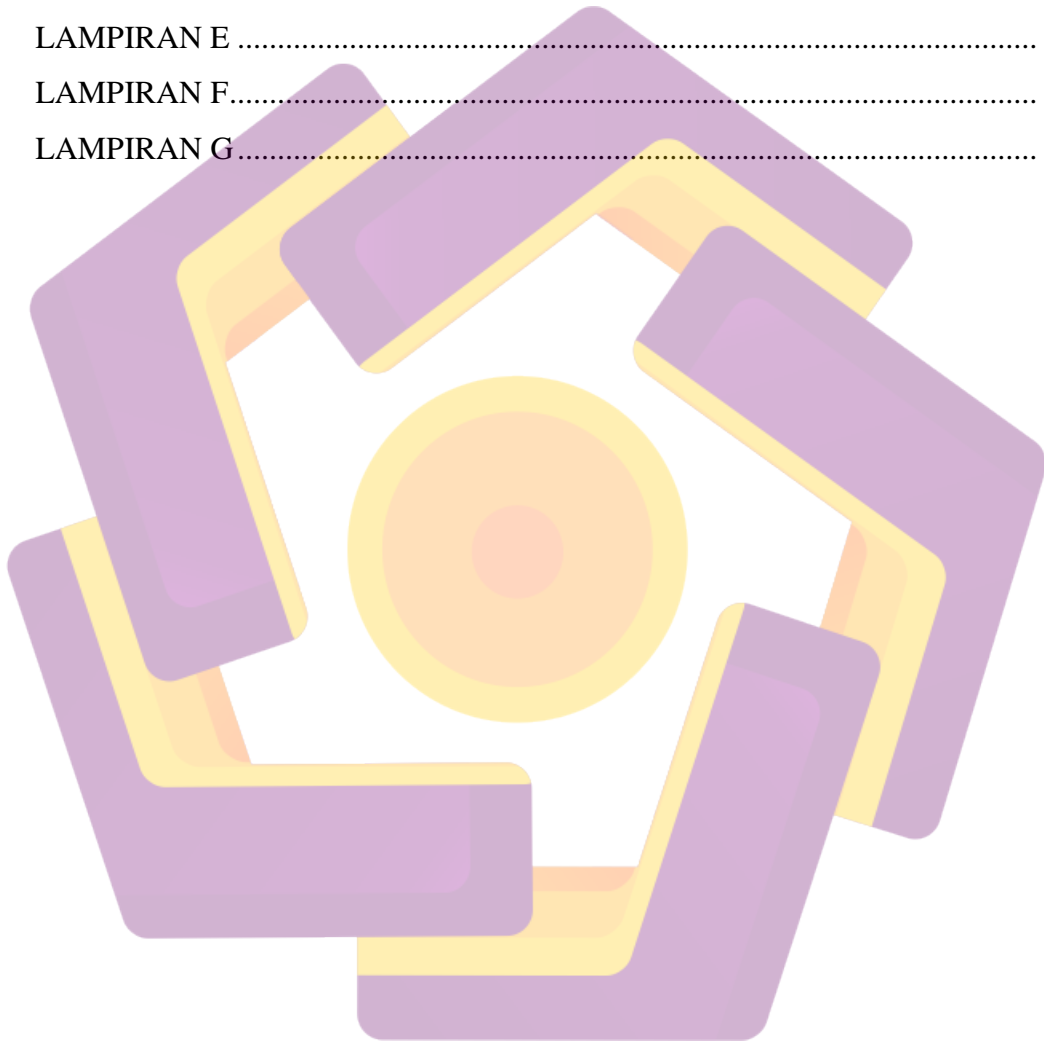
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia	11
Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.....	17
Gambar 2.3 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	17
Gambar 2.4 Navigasi linier	20
Gambar 2.5 Navigasi Hierarki	21
Gambar 2.6 Navigasi Nonlinier	21
Gambar 2.7 Navigasi Komposit.....	22
Gambar 3.1 Logo SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta.....	34
Gambar 3.2 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta.....	34
Gambar 3.3 Kurikulum SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta.....	36
Gambar 3.4 Struktur Navigasi	46
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Utama	47
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Pilihan Provinsi	47
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Provinsi	48
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Rumah Adat	48
Gambar 3.9 Rancangan Pakaian Adat.....	49
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Alat Musik.....	49
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Lagu Daerah.....	50
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kuis	50
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Pilihan Jawaban “Benar”	51
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Pilihan Jawaban “Salah”	51
Gambar 4.1 Mengatur Lembar Kerja Adobe Photoshop CS6.....	55
Gambar 4.2 Halaman Kerja Adobe Photoshop CS6	55
Gambar 4.3 Tampilan Olah Grafik Adobe Photoshop CS6.....	56
Gambar 4.4 Mengatur Lembar Kerja CorelDRAW X8.....	56
Gambar 4.5 Halaman Kerja CorelDRAW X8.....	57
Gambar 4.6 Tampilan Olah Grafik CorelDRAW X8	57
Gambar 4.7 Tampilan Pengaturan Layout	58
Gambar 4.8 Cara Import File	59

Gambar 4.9 Import Image dalam Stage	59
Gambar 4.10 Tampilan Editing Sound.....	60
Gambar 4.11 Sound dalam Library	61
Gambar 4.12 Tampilan Publish Setting	66
Gambar 4.13 Menambahkan Backsound	67
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama.....	68
Gambar 4.15 Actionscript 3.0 Menu Utama	68
Gambar 4.16 Tampilan Menu Pilih Provinsi	69
Gambar 4.17 ActionScript 3.0 Menu Pilih Provinsi	70
Gambar 4.18 Tampilan Menu Provinsi Banten.....	71
Gambar 4.19 ActionScript 3.0 Menu Provinsi Banten	71
Gambar 4.20 Tampilan Menu Kuis.....	72
Gambar 4.21 ActionScript 3.0 pada Menu Kuis	72
Gambar 4.22 Tampilan Menu Tentang	73
Gambar 4.23 Tampilan Menu Rumah Adat	74
Gambar 4.24 ActionScript 3.0 Menu Rumah Adat.....	74
Gambar 4.25 Tampilan Menu Pakaian Adat.....	75
Gambar 4.26 ActionScript Menu Pakaian Adat.....	75
Gambar 4.27 Tampilan Menu Alat Musik	76
Gambar 4.28 ActionScript 3.0 Menu Alat Musik	76
Gambar 4.29 Tampilan Menu Lagu Daerah	77
Gambar 4.30 ActionScript 3.0 Menu Lagu Daerah	77
Gambar 4.31 Tampilan Menu Kuis Cocok Nama & Gambar.....	78
Gambar 4.32 Actionscript 3.0 Menu Kuis Cocok Nama & Gambar	80
Gambar 4.33 Tampilan Menu Kuis Puzzle	81
Gambar 4.34 Actionscript 3.0 Menu Kuis Puzzle	82
Gambar 4.35 Tampilan Menu Keluar	83
Gambar 4.36 ActionScript 3.0 Menu Keluar	83
Gambar 4.37 White Box Testing	85
Gambar 4.38 Diagram Persentase Uji Ahli Materi	92
Gambar 4.39 Diagram Persentase Uji Ahli Materi	95

LAMPIRAN

LAMPIRAN A	102
LAMPIRAN B	103
LAMPIRAN C	105
LAMPIRAN D	107
LAMPIRAN E	108
LAMPIRAN F	110
LAMPIRAN G	111



INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam Skripsi ini adalah membuat interaktif pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya informasi pengenalan terhadap ragam budaya Pulau Jawa seperti halnya rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, dan lagu daerah kepada anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur.

Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelajar sekolah dasar pada umumnya berusia diantara 7-12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah dasar ilmu yang kemudian akan terus dikembangkan hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Dalam usia inilah pendidikan mengenai ragam budaya diperkenalkan yaitu dalam cabang mata pelajaran Seni Budaya.

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya interaktif pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media CD interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

Kata Kunci : Ragam Budaya, Sekolah Dasar, Interaktif Pembelajaran

ABSTRACT

Goal to be achieved in this thesis is an interactive tutorial knowing cultural variety for primary school children muhammadiyah condongcatur. This background is based on information about the cultural diversity of java island such as traditional houses, traditional clothes, regional musical instruments, and regional songs to children of muhammadiyah condongcatur primary school.

Elementary school is the beginning of formal education applied in indonesia taken for 6 years, ranging from grade 1 to grade 6. Elementary school students are generally 7-12 years old, at this stage the science is the basic science that will continue developed until the first and upper school. In the scope of education in various cultures.

Interactive multimedia is a media that consists of many components or media that are connected to each other and capable of each other. Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio visual data, making interactive interactive multimedia interactive learning as a means of learning that is needed through the book and direct explanation without examples that are less easily digested by children, so it is expected the interactive media media are compulsory to improve learning outcomes can explain the interactive learning media is able to provide information with more interesting and fun than the content of prayer provided by educators.

Keywords : *Variety culture, Elementary school, Interactive learning*