

ABSTRAK

Banyak anak-anak sekarang yang tidak mengenal akan kebudayaan yang dimiliki oleh negara sendiri. Terlebih lagi, media pembelajaran mengenai kebudayaan sangat kurang. Adanya pembelajaran mengenai kebudayaan Indonesia dapat menjadi faktor penting terciptanya rasa cinta tanah air dan toleransi akan keberagaman yang ada. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, dapat membantu meningkatkan rasa ingin tahu setiap anak mengenai kebudayaan di Indonesia. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Sriwijaya, pengenalan para peserta mengenai kebudayaan Indonesia memiliki persentase sebesar 79,3 %, penilaian terhadap media pembelajaran kebudayaan Indonesia memiliki persentase 87,2 %, dan penilaian setelah menggunakan media pembelajaran kebudayaan Indonesia 91,2%. Media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran kebudayaan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Kebudayaan Indonesia, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Multimedia Development Life Cycle*

ABSTRACT

Many children are not familiar with the culture of their own country. Even more, Interactive learning media about culture is very lacking. Learning about Indonesian culture can be an important factor in creating a sense of love the homeland and tolerance for existing diversity. With interactive learning media, it can help increase the curiosity of every child about the culture in Indonesia. In developing learning media using Adobe Animate and Adobe Illustrator applications. The research method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Based on the test results that have done on 4th-grade students of SD Sriwijaya, the participants' introduction to Indonesian culture has a percentage of 79.3%, the rating of Indonesian culture learning media has a percentage of 87.2%, and the rating after using Indonesian culture learning media is 91.2%. Learning media is declared proper use in cultural learning activities.

Keywords: *Interactive Learning Media, Indonesian Culture, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Multimedia Development Life Cycle*