

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI BUDAYA  
KEPULAUAN RIAU MENERAPAKAN BELAJAR DI KELAS  
MENGUNAKAN MASTERY LEARNING**

NPM : 1231055

Hanoma

**INTISARI**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu media pembelajaran intraktif tentang seni budaya Kepulauan Riau untuk siswa Sekolah Dasar kelas V, sehingga diharapkan mampu menjadi alat bantu sistem pembelajaran yang bukan hanya sekedar benda diam yang hanya bisa dilihat dan dibaca, namun bisa didengar dan lebih menarik perhatian. Dalam skripsi ini, penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6* karena memiliki *tool-tool* yang cukup lengkap dan *Adobe Photoshop CS6* untuk mengedit foto. Selain itu, metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode *waterfall*. Penulis berharap aplikasi media pembelajaran ini dapat menjadi media alternatif dalam proses pembelajaran agar siswa dan guru dapat menemukan solusi dalam mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media yang maju dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kata kunci: *Media Pembelajaran interaktif, Multimedia, Adobe Flash CS6, Waterfall, Adobe Photoshop CS6*