

ABSTRAK

Multimedia berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran. Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta di gunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran akan lebih berkesan dan pembelajaran akan lebih bermakna. Dengan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, materi yang disajikan diharapkan lebih menarik, lebih mengerti, serta membantu belajar anak untuk belajar lebih mandiri.

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia melalui tahapan : (1) Konsep, (2) Perancangan, (3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), (4) *Assembly* (Pembuatan Aplikasi), (5) *Testing* (Pengujian) dan (6) Distribusi. Pada aplikasi ini metode pengembangan digunakan hanya sampai pada tahap *testing* (pengujian). Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Adobe Flash CS 3, Adobe Audition 3.0, Adobe Photoshop CS3 sebagai image editor.

Pembuatan Aplikasi ini merupakan sarana pendukung dalam sistem belajar anak-anak. Aplikasi yang dibuat menampilkan informasi mengenai robot yang berisi sejarah robot, pengertian robot, jenis robot, robot lego, langkah merakit robot lego, video, dan tantangan. Pada tantangan user diminta untuk mengamati suatu objek lalu dapat mempraktekkannya.

Kata Kunci : multimedia, robot, lego