

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.

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*.

Pembuatan Aplikasi ini merupakan sarana pendukung dalam sistem belajar anak-anak dan dapat menarik minat anak-anak untuk belajar mengenal tentang produk ragam budaya Indonesia. Aplikasi yang dibuat menampilkan informasi mengenai produk ragam budaya Indonesia yang berisi sejarah budaya secara singkat, produk ragam budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, senjata adat, tarian adat, dan video tarian. Pada akhir materi terdapat kuis dan permainan untuk mengetahui sejauh mana anak menangkap isi materi.

Kata Kunci : multimedia, ragambudaya, Indonesia