PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK BERENANG BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN METODE *LEARNING THE ACTUAL OBJECT*

NPM: 1131004
JEFRI SUSANTO

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin maju ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan serta materi dan cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Perkembangan dunia teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang belajar, cara memperoleh informasi, cara beradaptasi dengan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk mengaplikasikan berbagai teknik pembelajaran.

Metode *Learning the Actual Object* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan objek dalam bentuk media pembelajaran sebagai sarana komunikasi antrara pendidik dan peserta.

Aplikasi pembelajaran teknik berenang berbasis multimedia interaktif ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Proffesional* dan aplikasi pendukung lainnya seperti *Adobe* Photoshop. Perancangan aplikasi pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran teknik berenang. Pengguna aplikasi dapat mempelajari teknik berenang secara mudah melalui aplikasi ini serta mengetahui lebih dalam mengenai teknik berenang.

Keywords: Multimedia Interaktif, *Adobe Flash Professional*, Teknik Berenang, *Learning the Actual Object Method*

Jefri Susanto, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Berenang Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Metode Learning The Actual Object , 2015
UIB Repository©2015