PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN METODE CBL (*COMPUTER BASED LEARNING*)

NPM: 1131025
SANTONI

INTISARI

Aplikasi pembelajaran yang ingin dirancang oleh penulis adalah aplikasi pembelajaran dalam bidang olah raga, khususnya bola basket. Karena bola basket merupakan olah raga yang cukup diminati saat ini. Bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua grup berlawanan.

Multimedia sebagai alat bantu yang digunakan dalam merancang sistem pembelajaran yang dibuat serta sebagai media penyampaian pembelajaran yang akan dirancang dengan animasi yang dapat menarik minat peserta didik. Pembuatan animasi yang menggambarkan pembelajaran bola basket yang meliputi pembuatan gambar, pemberian efek gerak yang menggunakan ActionScript.

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini tentunya ada beberapa pendekatan metode yang digunakan salah satunya yang digunakan oleh penulis adalah Computer Based Learning (CBL). Computer Based Learning (CBL) merupakan suatu sistem pembelajaran dengan menggunakan peralatan tambahan untuk dapat menggunakannya dalam hal ini yang digunakan adalah komputer. Akan tetapi komputer tersebut tidak untuk menyampaikan informasi atau mengajar siswa.

Program yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi tersebut yaitu Adobe Flash yang merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

Kata kunci: *Bola basket, Multimedia, Computer Based Learning, Adobe Flash CS6.*

UIB Repository(c)2015