

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMELIHARAAN ANJING BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE *COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI)*

NPM: 1131014  
AGUS LEO TRISNO

## INTISARI

Aplikasi pembelajaran yang ingin dirancang oleh penulis adalah aplikasi pembelajaran dalam bidang pengetahuan, khususnya mengenai hewan anjing. Karena pada saat ini sudah banyak masyarakat yang memelihara hewan peliharaan terutama anjing. Penulis ingin merancang aplikasi yang menyediakan informasi mengenai anjing yang terintegrasi dengan multimedia.

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 dasar-dasar pengetahuan mengenai hewan anjing yang meliputi 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 Instruction (CBI). Computer Based Instruction (CBI) adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada pengguna.

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:** *Anjing, Multimedia, Computer Based Instruction, Adobe Flash CS.*