

PERANGKAT AJAR BAHASA LATIN BERBASIS MULTIMEDIA

Mulyono, Linda Atika, Deni Erlansyah

Universitas Bina Darma, Palembang

Mulyonobismillah@gmail.com, linda_toyieb@yahoo.com,
moonroe_911@yahoo.com

Abstrak : Komunikasi baik lisan maupun tulisan adalah sarana utama untuk saling memahami satu sama lain. Komunikasi merupakan alat penghubung antar manusia, bahkan negara. Sedangkan manusia memiliki berbagai macam bahasa yang berbeda. Akan memudahkan kalau seseorang memiliki kemampuan dalam beberapa bahasa. Bahasa *latin* sendiri adalah bahasa yang penting bagi perkembangan dunia karena hampir seluruh karya – karya ilmiah dari ilmuan barat ditulis dalam bahasa *latin*. Sedangkan bahasa *latin* ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi baik untuk dilafazkan, diartikan dan dihafalkanya. Hadirnya perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia seperti ini diharap dapat membantu untuk memperkenalkan dan membantu belajar bahasa *latin* bagi pengguna. Melalui perangkat ajar bahasa *latin* ini akan membuat pengguna menjadi lebih mudah dan senang mempelajari bahasa *latin* dalam lingkup penggunaan dan pengoprasian komputer di era teknologi informasi pada saat sekarang ini.

Kata kunci : Perangkat Ajar, Bahasa *Latin*

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas, seperti adanya komputer dan internet, perkembangan teknologi saat ini sangat diperlukan dibidang pendidikan. Teknologi informasi yang dikembangkan untuk keperluan pendidikan saat ini sedang mendapat perhatian sangat tinggi. Materi-materi yang disajikan melalui mulitmedia dapat lebih menarik dan mudah dipahami,

terutama bagi obyek-obyek yang sulit ditemukan di alam sekitar.

Sampai saat ini media pembelajaran melalui multimedia belum banyak dibuat oleh guru. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran kurang dikuasanya teknologi pengembangan media pembelajaran oleh para guru. Piranti lunak pengembangan materi pembelajaran yang ada saat ini seperti *Powerpoint* atau *Macromedia Flash 8* cukup rumit sehingga hanya dikuasai oleh para pemrogram komputer sedangkan guru pada umumnya hanya

menguasai pembelajarannya saja. Sehingga pengembangan materi pembelajaran dengan komputer kurang optimal. Pengembangan media pembelajaran bisa optimal dengan terjalannya kerjasama antara programmer komputer dengan guru, lebih ideal lagi adalah apabila seorang guru menguasai program komputer. Oleh karena itu seorang guru pada saat ini dituntut mampu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Dan juga Seharusnya guru tidak ketinggalan dibidang komputer atau multimedia.

Dalam proses komunikasi, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh seorang guru dapat diterima oleh murid didiknya secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar. Ada banyak metode atau media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran dengan multimedia.

Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* adalah program untuk membuat perangkat lunak yang menarik. *Macromedia Flash 8* juga banyak

digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia juga dapat membantu pembuatan alat pengajaran yang baik sehingga dapat membuat siswa mengerti secara cepat.

Komunikasi baik lisan maupun tulisan adalah sarana utama untuk saling memahami satu sama lain. Komunikasi merupakan alat penghubung antar manusia, bahkan negara. Sedangkan manusia memiliki berbagai macam bahasa yang berbeda. Akan memudahkan kalau seseorang memiliki kemampuan dalam beberapa bahasa. Bahasa *latin* sendiri adalah bahasa yang penting bagi perkembangan dunia karena hampir seluruh karya – karya ilmiah dari ilmuan barat ditulis dalam bahasa *latin* . Sedangkan bahasa *latin* ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi baik untuk dilafazkan, diartikan dan dihafalkanya. Untuk itu diperlukan sebuah media yang dapat menekan kekurangan - kekurangan tersebut agar ketertarikan pada bahasa *latin* menjadi lebih tinggi. Secara umum dengan adanya program aplikasi ini dapat menarik minat seseorang untuk mempelajari bahasa *latin* . Terkait begitu pentingnya bahasa *latin* membuat penulis menjadikan hal ini menjadi acuan untuk membuat “

perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia”.

2. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi secara konkrit. Maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari bahan yang mendukung penelitian permasalahan melalui buku, majalah, ebook dan media baca lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

3. Landasan toeri

3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa *latin medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2002) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

1. Metode Observasi

Dalam hal ini penulis yang diobservasi adalah melihat serta mempelajari permasalahan yang diangkat diangkat dalam hal ini perangkat ajar bahasa *latin* .

2. Metode Kepustakaan

Dalam menyelesaikan laporan penulisan juga mengumpulkan data dengan menggunakan buku-buku, membaca, dan mencatat semua hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 931).

Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar

3.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di manapun, kapanpun.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Mendorong motivasi belajar.
4. Menambah variasi dalam penyajian materi.
5. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
6. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
7. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan, informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa.

3.3 Bahasa Latin

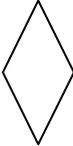
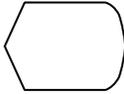
Bahasa *Latin* adalah sebuah bahasa Italik yang berasal dari Latium,

sebuah daerah di Italia sekeliling kota Roma. Bahasa ini menjadi penting karena munculnya Kekaisaran Romawi di mana bahasa *Latin* adalah bahasa resminya. Pada puncak kejayaan kerajaan ini, bahasa *Latin* dituturkan dari pulau Britania di barat laut sampai Palestina di ujung tenggara.

Setelah runtuhnya Kekaisaran Romawi, sekitar akhir abad ke-5, bahasa *Latin* tidak ikut runtuh tetapi malah justru berkembang. Bahasa ini dipakai sebagai bahasa lingua franca, bahasa liturgis gereja dan bahasa ilmu pengetahuan, bahkan juga di daerah-daerah yang tidak pernah ditaklukkan Roma menurut Irwandi (2009) dari (<http://latin-online.blogspot.com/>).

3.4 Flowchart

Menurut Kristanto (2004: 82), *flowchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *flowchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

No.	Simbol	Keterangan
1	<i>Terminator</i> 	Termisi yang menandakan awal akhir dari suatu aliran.
2.	<i>Data</i> 	Pemasukan data secara digital melalui suatu media.
3.	<i>Proses</i> 	Proses yang dilakukan oleh komputer
4.	<i>Decision</i> 	Pengambilan Keputusan
5.	<i>Magnetic Disk</i> 	Data penyimpanan (data storage)
6.	<i>Display</i> 	Menampilkan data pada monitor

Sumber : Kristanto, Rekayasa Perangkat Lunak, Tahun 2004.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi

secara konkrit. Maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari bahan yang mendukung penelitian permasalahan melalui buku, majalah, *ebook* dan media baca lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Dalam hal ini penulis yang diobservasi adalah melihat serta mempelajari permasalahan yang diangkat dalam hal ini perangkat ajar bahasa *latin*.

2. Metode Kepustakaan

Dalam menyelesaikan laporan penulisan juga mengumpulkan data dengan menggunakan buku-buku, membaca, dan mencatat semua hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan.

4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

1. Deskripsi Perangkat Lunak

Perangkat ajar bahasa *latin* adalah untuk menyajikan suatu metode pembelajaran secara *audio* visual (multimedia) yang dapat membuat pengguna belajar secara mandiri dimana saja, pembelajaran seperti pengenalan bahasa *latin* ini menggunakan gambar, teks dan suara.

Perangkat lunak yang akan dirancang dengan menggunakan perangkat lunak lain, dimana *designya* dibuat didalam aplikasi lain seperti *Macromedia Flash*. Untuk menjalankan suatu aplikasi perangkat ajar bahasa *latin* dibutuhkan suatu aplikasi - aplikasi yang digunakan dalam pembuatan perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia yaitu *Macromedia Flash* untuk membuat animasi lebih menarik dan *Adobe Photoshop* untuk membuat photo atau gambar menjadi lebih menarik lagi.

2. Deskripsi Pengguna

Perangkat lunak ini nantinya akan digunakan untuk masyarakat luas yang berkeinginan mempelajari bahasa *latin*, dan juga pelajar baik di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, maupun sekolah menengah atas selalu menggunakan bahasa *latin* dalam setiap pelajaran. Selain karena bahasa *latin* penting dalam setiap istilah – istilah ilmiah atau pun pengertian yang dijabarkan dengan bahasa *latin* yang dikarenakan memang karya ilmiah yang dibuat dulu berpedoman kepada bahasa *latin*, oleh sebab itu banyak masyarakat yang secara tidak langsung sangat memerlukan perangkat ajar bahasa *latin* seperti ini yang dapat memperkenalkan tentang bahasa *latin*.

3. *Design*

Tahap awal *design* terletak pada perancangan perangkat lunak, disini dijelaskan bagaimana pembuatan yang selanjutnya, setelah mendapat permasalahan yang terjadi ditahap analisisnya. Perangkat lunak yang dibangun menggunakan metode pengembangan multimedia, dimana metode ini memiliki enam tahap yaitu, *concept, design, collecting content material, assambly, testing* dan *distribution*.

Domain informasi adalah untuk menggambarkan permasalahan yang sedang berjalan secara manual, mengetahui atau mendata komponen-komponen yang sedang berjalan secara manual untuk dipelajari agar spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dapat diungkapkan. Dari menggambarkan permasalahan yang ada dapat dianalisis yang baik akan mengungkapkan hal-hal penting dari permasalahan dan mengabaikan yang tidak terlalu penting. Sistem yang berjalan saat ini terutama pada aplikasi haruslah praktis digunakan, Untuk itu dibuat suatu perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia

4. Tingkah Laku

Tingkah laku adalah mengetahui sistem kerja dari sistem yang sedang berjalan secara manual, mengetahui sering terjadinya pengulangan data

karena tidak ada pesan peringatan bila terjadi kesalahan dalam pemasukan data, lambatnya proses penyajian informasi saat dibutuhkan dan sering terjadinya kesalahan, perhitungan data. Menganalisis dan mempelajari permasalahan yang ada diantaranya adalah:

- a. Analisis masalah bagaimana membuat program yang dapat membuat “perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia”.
- b. Analisis masalah bagaimana cara menggunakan “perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia”.
- c. Analisis masalah bagaimana cara memahami perangkat lunak “perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia”.

5. Konsep Antarmuka

Unjuk kerja adalah membuat suatu sistem yang akan dirancang, untuk merancang sistem yang baru diperlukan metode pendekatan terstruktur yaitu sebuah metode Metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan *flowchart* sebagai gambaran dari informasi perangkat lunak yang akan dirancang informasi dan kinerja perangkat lunak.

6. Fungsi Aplikasi Perangkat Ajar Bahasa *latin*

Fungsi aplikasi perangkat ajar bahasa *latin* ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah pengguna untuk mempelajari bahasa *latin* .
2. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pengguna untuk mempelajari bahasa *latin* .
3. Dapat membantu pengguna untuk memperoleh pengalaman belajar tentang bahasa *latin* .

4.3 Metode Pengembangan Perangkat lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang penulis gunakan adalah metode pengembangan multimedia. Binanto. (2010: 259) mengemukakan bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap yaitu, *concept, design, collecting content material, assambly, testing* dan *distribution*.

1. *Concept*

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2. *Collecting Content Material*

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan tersebut,

antara lain gambar, foto, video dan audio.

3. *Design*

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting*.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *flowchat* dan struktur navigasi.

5. *Testing*

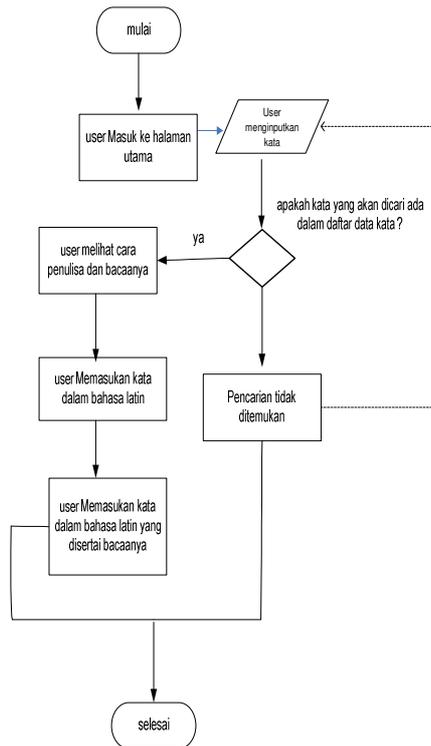
Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan

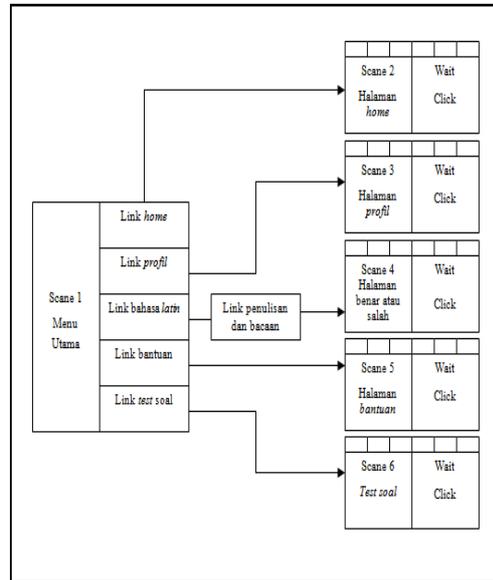
4.4 Rancangan

4.4.1 Flowchart masukan



Gambar 3.1 Flowchart Masukan

3.5.2 Flowchart View

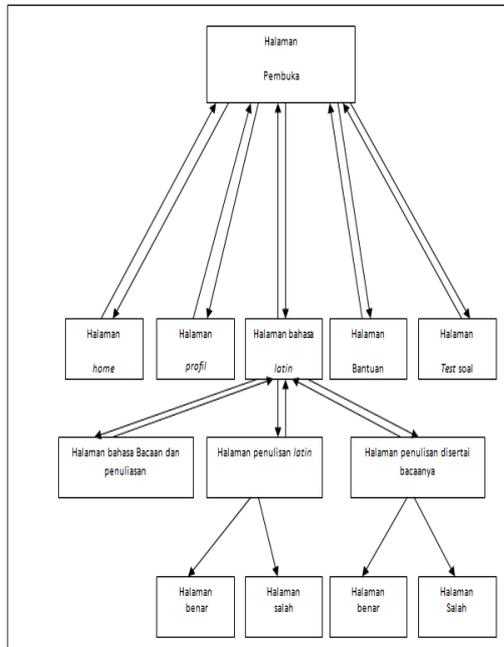


Gambar 3.2 Flowchart View

Flowchart view diatas adalah alur jalanya program yang akan dibuat dengan permulaan adalah scene 1 yang berisikan lima link yang berbeda fungsinya dan selalu tampil disetiap link tersebut, menu pertama yang akan langsung ditampilkan adalah menu home. Ketika kita memilih link profil maka kita akan menuju link profil. Bila kita memilih link bahasa latin pengguna akan masuk ke halaman pembelajaran bahasa latin yang diteruskan ke halaman benar dan salah sesuai apa yang kita masukan. Untuk link bantuan berfungsi untuk memberi informasi cara penggunaan program, dan yang terakhir adalah link test soal yang akan menampilkan sebanyak 10 soal dan

diakhiri dengan perolehan nilai sesuai jawaban benar yang dimasukkan.

3.5.3 Hierarchical Model



Gambar 3.3 Hierarchical Model

Hierarchical model di atas adalah alur jalan dari program yang akan dibangun dengan melihat dari atas sampai kebawah, *link* atas adalah awal mula program berjalan dan terus kebawah sampai yang paling bawah adalah hasil akhir dari *link* di atasnya. Menu utama dalam halaman pembuka memiliki 5 turunan *link* yang bisa dipanggil dengan memilih *link* nya adapun *link* yang terdapat pada halaman pembuka adalah *home*, *profil*, bahasa *latin*, bantuan dan *test* soal. Halaman yang memiliki turunan yang kedua

adalah *link* bahasa *latin*, didalam bahasa *latin* ini memiliki 3 turunan diantara lain bacaan dan penulisan serta penulisan yang disertai bacaannya. Halaman berikutnya yang memiliki turunan adalah penulisan, penulisan dan bacaan, adapun turunannya adalah sama antara penulisan, penulisan dan bacaan yaitu halaman benar dan salah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa perangkat ajar bahasa *latin* yang berbasis multimedia. Untuk merancang perangkat pembelajaran bahasa *latin* yang berbasis multimedia ini menggunakan *Macromedia Flash 8 Professional*, yang perlu dipersiapkan adalah berupa hardware dan software. Hardware dan Software merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam teknologi komputer, hardware tidak dapat bekerja tanpa adanya software demikian sebaliknya. Agar dapat menjalankan program perangkat ajar bahasa *latin* yang berbasis multimedia ini juga memerlukan perangkat lain diantara lain komputer *Macromedia Flash 8*.

Perangkat ajar bahasa *latin* ini memiliki halaman – halaman yang saling berhubungan satu sama lain, manfaat perangkat ajar ini adalah untuk membantu pembelajaran bahasa *latin* , dimana bahasa *latin* sendiri sangat penting untuk kemajuan dengan banyak sejarah yang menunjukkan pentingnya bahasa *latin* . Yang dimasanya bahasa ini sangat populer, karena itu banyak karya ilmiah yang menggunakan bahasa *latin* , diharapkan perangkat ajar ini dapat bermanfaat untuk pengguna baik kalangan pelajar maupun yang sudah alumni sekalipun.

Untuk masuk ke aplikasi kita haru punya perangkat lunak *macromedia flase 8* terlebih dahulu, setelah kita masuk ke perangkat ajar bahasa *latin* ini akan tampil halaman *home* yang bisa masuk ke *link* lainnya diantara lain *profil*, bahasa *latin* , bantuan dan *test* soal.

4.2 Pembahasan

Pada perangkat ajar bahasa *latin* ini memiliki beberapa *link* dimana setiap *link* memiliki fungsi masing – masing yang berbeda dimana untuk halaman awal ada menu *home* Setelah halaman utama diaktifkan maka pemakai atau user dapat masuk ke *link home profil*, bahasa *latin* , bantuan dan *test* soal. Dengan demikian pengguna

akan lebih mudah untuk menggunakan perangkat ajar bahasa *latin* ini. Adapun *link – link* yang terdapat di perangkat ajar bahasa *latin* ini diantara lain.

4.2.1 Tampilan Menu *home*

Halaman *home* merupakan halaman yang pertama sekali tampil setelah pengguna membuka aplikasi perangkat ajar bahasa *latin* , dalam menu ini disediakan tombol *link* untuk masuk ke menu selanjutnya. Adapun isi halaman *home* diantara lain adalah kata pengantar untuk memaparkan tentang pentingnya bahasa asing khususnya bahasa *latin* , dihalaman ini juga terdapat gambar. Untuk tampilan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.1 seperti dibawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Home*

4.2.2 Tampilan Bacaan

Halaman bacaan adalah *link* selanjutnya setelah halaman bahasa *latin* ketika pengguna memilih bacaan setelah mengetikkan kata bahasa Indonesia pada *inputan* kata, setelah pengguna memilih *link* bacaan pengguna akan memperoleh hasil dari kata yang penggunaan *inputkan* di halaman sebelumnya. Adapun hasil yang ditampilkan adalah penulisan kata bahasa *latin* dari kata yang di *inputkan* disertai cara bacanya. Untuk tampilan halaman bacaan dapat dilihat pada gambar 4.4 seperti dibawah ini.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Bacaan

Adapun data – data yang akan dimasukkan langsung dari scrip program macromedia flase 8 ini sendiri tanpa menggunakan database dari luar sehingga memudahkan dalam hal pemindahan

aplikasi ke perangkat laptop atau komputer lain. Dengan demikian akan mengefisiesikan waktu dan tenaga.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan sudah diuraikan dalam perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Bahasa *latin* adalah suatu bahasa yang sangat penting dalam peradapan manusia, karena bahasa ini sangat populer dan digunakan untuk menulis karya – karya ilmiah ilmuan – ilmuan terdahulu.
2. Hadirnya perangkat ajar bahasa *latin* berbasis multimedia seperti ini diharap dapat membantu untuk memperkenalkan dan membantu belajar bahasa *latin* bagi pengguna.
3. Melalui perangkat ajar bahasa *latin* ini akan membuat pengguna menjadi lebih mudah dan senang mempelajari bahasa *latin* dalam lingkup penggunaan dan pengoprasian komputer di era teknologi informasi pada saat sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori*, andi, Yogyakarta.
- Febrian, J, 2007. *Kamus Komputer Dan Tekhonologi Informasi*, Informatika, Bandung
- Kemp, Dayton, 2003. *Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran*. Diakses 19 Desember 2011, dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2146565-manfaat-dan-fungsi-media-pembelajaran/>
- Kristanto, A. 2004, *Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasara)*. Klaten Gava Media
- M.said, Ilham. 2008, *Pengembangan Sarana Pengajaran Dengan Sistem Multimedia Untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK*, Tugas Akhir, Universitas Muhamadiyah Gresik.
- Nugroho, A. 2005. *Rational Rose Untuk Pemodelan Berbasis Objek*, bandung : Informatika.
- Pressman, R. 2005, *Software Engineering : A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill Education, New York. Diakses 23 November 2011, dari Mediafire File Sharing.
- Irwandi, J. 2009. *Ada apa dengan bahasa latin ?*. Diakses 19 Desember 2011, dari <http://latin-online.blogspot.com/>
- Sommerville, I. 2006, *Software Engineering* 8, Pearson Education Limited, China. Diakses 22 November 2011, dari aimini free upload.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003, *multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M 2005, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keuntungan Bersaing*, Yogyakarta : Andi.
- Yusuf, H. 2009. *Perancangan Aplikasi Sistem Ajar Tematik Berbasis Multimedia*, Tugas Akhir, Universitas Nasional.