

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
ACEH PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 55 BANDA ACEH
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**



Oleh

**NAMA : JULIANTO
NIM : 131020120089**

**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
ACEH PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 55 BANDA ACEH
BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
STMIK U'Budiyah Indonesia**

Oleh

Nama : JULIANTO

Nim : 131020120089

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Fathiah S.T., M.Eng)

Katua Prodi Teknik Informatika

(Muslim, S.Si., M.Infotech)

Pembimbing,

(Fathiah S.T., M.Eng)

(Faisal Tifta Zany, M.Sc)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis J. Hius, ST, MBA)

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ACEH PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 55 BANDA ACEH BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8

Tugas Akhir oleh JULIANTO ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada
tanggal 23 bulan 07 tahun 2014

Dewan Penguji:

1. Ketua : Faisal Tifta Zany S.Si.,M.Sc

2. Anggota : Fathiah, S.T., M.Eng

3. Anggota : Muslim, S.Si.,M.Infotech

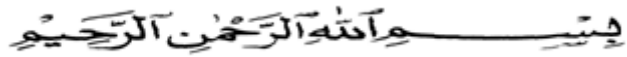
LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian - bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, (tanggal sesuai
tanggal pengesahan)
Materai, tanda tangan

JULIANTO
131020120089

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, Sehingga penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Selawat beriring Salam penulis panjatkan keharibaan junjungan alam Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarga beliau sekalian, yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam berilmu pengetahuan.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Teknik Informatika, di Universitas U'Budiyah Indonesia. Penulis menyadari bahwa penulisan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dedi Zefrizal, ST selaku Ketua Yayasan U'Budiyah Indonesia
2. Ibu Marniati MKes selaku Rektor Universitas U'Budiyah Indonesia.
3. Bapak Jurnalis J. Hius, ST, MBA Selaku Dekan Fakultas teknik Informatika Universitas U'Budiyah Indonesia.
4. Ibu Fathiah S.T., M.Eng selaku Ketua Prodi Teknik Informatika yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Faisal Tifta Zany S.Si.,M.Sc selaku Dosen Pembimbing I yang telah melaungkan waktu tenaga dan memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepada Staf Dosen yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Ibu Hj.Kamaliah Syamaun S.Pd selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh dan beserta guru-guru yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi ini.

8. Ibu Nurhalida selaku guru kelas III SD Negeri 55 Bnada Aceh yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data demi kelancaran dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Program Teknik Informatika Universitas U'budiyah Indonesia yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
10. Ibunda Hj.Jalimawati dan Ayahanda H.M.Yamin yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat.

Banda Aceh, 26 Juni 2014

JULIANTO

ABSTRAK

Bahasa merupakan hal sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat untuk berinteraksi dengan manusia yang lain. Agar tidak terjadi kesalahan pahaman antara dua bahasa, maka dibuatlah Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh Menggunakan Macromedia Flash 8. Media yang akan dibangun dalam bentuk *multimedia*. Aplikasi tersebut akan menghasilkan Animasi, Text, Suara, dan Gambar. Bahasa Aceh yang digunakan adalah bahasa yang standar yang bersumber dari Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan. Bahasa Indonesia yang digunakan bahasa yang sesuai dengan EYD.

Kata Kunci : Kamus, Macromedia Flash 8, Adobe Audition 1.5, Adobe Photoshop Cs4

ABSTRACT

Language is very important in the life of a community to interact with other human beings. The error does not occur to unfamiliarity between the two languages, then the interactive learning Media harsher Acehnese Use Macromedia Flash 8. The Media that will be built in the form of multimedia. The application will generate Animations, Text, sound, and images. Acehnese language used was sourced from standard Depatemen of culture and education. Indonesian Language that was used was in accordance with the language.

Keywords: Dictionary, Macromedia Flash 8, Adobe Audition 1.5, Adobe Photoshop Cs4

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Multimedia	4
2.1.1 Komponen Multimedia.....	4
2.2 Kamus	6
2.3 Multimedia Flash.....	7
2.4 Adobe Photoshop.....	8
2.5 Adobe Audition	9
BAB III METODELOGI PENELITIAN	11
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	11
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	11
3.3 Metode Penelitian	12

3.1.1 Observasi Lapangan	12
3.1.2 Observasi Ruangan.....	12
3.4 Prosedur Penelitian	13
3.5 Pengambilan Data.....	24
3.6 Diagram Informasi.....	26
3.7 Storyboard	26
BAB VI ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Layar Utama pada Media Pembelajaran	28
4.2 Menu Utama Media Pembelajaran	29
4.2.1 Menu Peulajaran	29
4.2.2 Abjad Bahasa Aceh	30
4.3.3 Menu Hikayat Aceh	30
4.3 Pembahasan Penelitian.....	31
4.4 Hasil Kuisioner	31
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN	36
BIODATA PENULIS	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Setup awal penginstallan Photoshop</i>	13
Gambar 3.2 <i>Pilihan bahasa</i>	14
Gambar 3.3 <i>Licence Agreement</i>	14
Gambar 3.4 Kotak informasi yang harus diisi oleh <i>User</i>	14
Gambar 3.5 Kotak <i>Validasi</i>	15
Gambar 3.6 <i>Detination Folder Photoshop</i>	15
Gambar 3.7 <i>Setting Ektensi pada Photoshop</i>	16
Gambar 3.8 kotak informasi lanjutan.....	16
Gambar 3.9 <i>Finishing Installation Photoshop</i>	16
Gambar 3.10 <i>Setup Awal Macromedia Flash 8</i>	17
Gambar 3.11 <i>License Agreement Macromedia Flash 8</i>	17
Gambar 3.12 <i>Destination Folder Macromedia Flash 8</i>	18
Gambar 3.13 <i>Installation Macromedia Flash Player</i>	18
Gambar 3.14 <i>Ready to Install the Program Website</i>	19
Gambar 3.15 <i>Installation Process</i>	19
Gambar 3.16 <i>Finishing Penginstalan Program</i>	20
Gambar 3.17 <i>Setup pada Adobe Audition</i>	20
Gambar 3.18 <i>Setup Laguage</i>	21
Gambar 3.19 <i>Sceen Welkom to Adobe Audition</i>	21
Gambar 3.20 <i>Screen Select User</i>	22
Gambar 3.21 <i>Informasi Screen Abaut Adobe Audition</i>	22
Gambar 3.22 <i>Costumer Informasi User and serial number</i>	23
Gambar 3.23 <i>Proses Instaling Adobe Audition</i>	23
Gambar 3.24 <i>Installing Adobe Audition Complite</i>	24
Gambar 3.25 <i>Digram Informasi</i>	26
Gambar 3.26 <i>Tampilan Utama</i>	27
Gambar 3.27 <i>Tampilan Menu Utama</i>	27
Gambar 3.28 <i>Tampilan Isi Kategori</i>	27
Gambar 4.1 <i>Halaman Utama Aplikasi</i>	28

Gambar 4.2 Menu Utama Aplikasi	29
Gambar 4.3 Menu Kategori Aplikasi.....	30
Gambar 4.4 Menu Abjad Bahasa Aceh.....	30
Gambar 4.5 Menu Hikayat Aceh.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal kegiatan	11
Tabel 3.2 Perangkat Keras	12
Tabel 3.3 Perangkat Lunak.....	12
Tabel 3.4 Nilai	25

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuisisioner	37
Lampiran 3 Hasil Kuisisioner	38
Lampiran 4 RPP Sekolah Dasar Negeri 55 Banda aceh	39
Lampiran 5 Pengkodean.....	40
Lampiran 6 Dokumentasi	41
Lampiran 7 Biodata.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari perkembangan kebutuhan manusia. Berbagai kebutuhan mendorong daya pikir manusia untuk mengembangkan teknologi sehingga dapat memberi kemudahan-kemudahan dalam setiap bidang kehidupan, salah satu bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang dewasa ini adalah aplikasi bahan ajar alternatif yang berbasis multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk visual yang menggabungkan animasi gerak, text, suara dan video sehingga dapat di manfaatkan dalam menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional seperti kamus biasa.

Pemanfaatan pembelajaran multimedia ini merupakan bagian yang harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran yang bisa memberikan informasi lebih jelas terhadap siswa khususnya dan masyarakat pada umumnya. Pemahaman tentang media pembelajaran Bahasa Aceh Sehingga sangat mudah untuk memahaminya bagi siswa–siswa Sekolah Dasar memahami media pembelajaran Bahasa Aceh tersebut.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi **Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia**. Dengan adanya aplikasi pembelajaran seperti ini diharapkan dapat mengantisipasi kendala dalam proses belajar mengajar tersebut maka perlu dibuat sebuah “**Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia Menggunakan Macromedia flash 8 Pada Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh**” yang dapat mempermudah dalam terjemahan kata bahasa Aceh ke dalam suara bahasa Indonesia dan teks bahasa Aceh ke dalam teks bahasa Indonesia. Dan disertai dengan contoh gambar setiap pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi Media Pembelajaran Dua Bahasa Aceh - Indonesia menggunakan multimedia dengan tampilan desktop, sehingga tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankan aplikasi.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia yang bersifat teks, suara berbasis multimedia ini, yaitu:

1. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis multimedia yang akan dibuat adalah teks, animasi, suara, dan Gambar. Multimedia menggunakan *software Macromedia flash 8*, Adobe Photoshop dan *Adobe Audition 1.5*.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif multimedia Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia ini berisi tampilan slide animasi yaitu:
 - a. Tampilan Aplikasi Utama
 - b. Tampilan Aplikasi Menu Utama
 - c. Tampilan Aplikasi Teks kosa kata Multimedia
 - d. Tampilan Aplikasi Gambar
 - e. Tampilan Aplikasi Kalimat Suara
3. Menu tambahan pada Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia yaitu Abjad dalam Bahasa Aceh dan Syair Aceh.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan membuat aplikasi kamus suara dua Media Pembelajaran Interaktif multimedia dua bahasa Indonesia-aceh adalah

1. Sebagai media informasi yang mampu memberikan terjemahan Bahasa Aceh ke dalam Bahasa Indonesia.
2. Sebagai media para Guru dalam memberikan pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia yang berbasis multimedia pada siswa – siswa Sekolah Dasar.

3. Dapat menjadi referensi bagi pihak – pihak yang berkepentingan tentang proses penerjemahan Bahasa Aceh ke Bahasa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan Adanya Media Pembelajaran Interaktif siswa untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar pada pelajaran bahasa Aceh pada SDN 55 Kota Banda Aceh.
2. Membantu Instansi Pariwisata dalam penataan bahasa daerah kepada tamu yang berpariwisata ke Provinsi Aceh. Sehingga dapat memudahkan dalam komunikasi dua bahasa berbeda.
3. Bagi Pihak Umum kamus suara multimedia ini sangat bermanfaat, selain mudah dan praktis dalam menjalankan programnya karena tanpa terkoneksi internet, dan Media Pembelajaran Interaktif ini di susun sesuai dengan EYD.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan animasi. Definisi lain dari Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Media Multimedia dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar dan video (Aryus, 2009:20).

2.1.1 Komponen Multimedia

Multimedia merupakan satu teknik yang didalamnya terkandung proses pengolahan dan pengembangan aplikasi yang bertujuan menampilkan data yang berupa teks, suara, video, gambar, dan animasi baik statis maupun dinamis, yang disajikan baik itu secara interaktif maupun linier.

Aplikasi Multimedia yang disajikan secara linier artinya, pemakai hanya dapat menyaksikan aplikasi tersebut tanpa harus terlibat. Namun pada aplikasi yang disajikan secara interaktif, maka pemakai terlibat dalam pengoperasian aplikasi tersebut. Aplikasi Multimedia yang interaktif membutuhkan kendali yang biasanya disebut *Navigasi*, agar pemakai dapat mengoperasikannya. Komponen Multimedia terdiri dari:

a. Komponen Teks

Teks bentuk data Multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam Multimedia yang

menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi Multimedia. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronis dan *hyperteks*.

b. Komponen *Graphic*

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi Multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata. Tapi ini berlaku hanya ketika kita biasa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya. Multimedia membantu kita melakukan hal ini, yakni ketika gambar grafis menjadi objek suatu link. Grafis sering kali muncul sebagai *background* (latar belakang) suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks. Secara umum ada lima macam gambar atau *graphic* yaitu gambar vektor (*vector image*), gambar bitmap (*bitmap image*), *clip art*, *digitized picture* dan *hyperpicture*.

c. Komponen *Sound* (Suara)

Bunyi atau *Sound* dalam komputer Multimedia, khususnya pada aplikasi dan game sangat bermanfaat. Komputer Multimedia tanpa bunyi hanya disebut *Unimedia*, bukan Multimedia. Bunyi atau *Sound* dapat kita tambahkan dalam produksi Multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Seperti halnya pada grafik, kita dapat membeli koleksi *Sound* disamping juga menciptakan sendiri. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi Multimedia yakni format *waveform audio*, *compact disc audio*, *MIDI sound track* dan *mp3*.

d. Komponen *Video*

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu *video analog* dan *video digital*. *Video analog* dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan *video digital* dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk

yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk *video digital* yaitu *frame rate*, *frame size* dan *data type*. *Frame rate* menggambarkan berapa kali bingkai gambar muncul setiap detik, sementara *frame size* merupakan ukuran fisik sebenarnya dari setiap bingkai gambar dan *data type* menentukan seberapa banyak perbedaan warna yang dapat muncul pada saat bersamaan.

e. **Komponen Animasi**

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran (James, 2009:255).

2.2 Kamus

Kamus merupakan khazanah perbendaharaan kata suatu bahasa yang menggambarkan tingkat peradaban bangsa pemiliknya (Hasan Alwi, 200:342)

Kamus yaitu buku acuan yang memuat kata dan ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang maknanya (Hoetomo, 2005:43).

Dalam kamus bahasa Indonesia kamus juga diartikan sebagai suatu media yang dapat dijadikan sebagai acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian atau terjemahannya (Hoetomo, 2005:22)

2.3 Macromedia Flash

Software untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Misalnya, untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.

Flash dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama SmartSketch. SmartSketch sendiri merupakan aplikasi untuk menggambar yang diluncurkan pada 1994 oleh FutureWave, bukan oleh Macromedia. Aplikasi ini cukup sukses ditengah pasar aplikasi menggambar yang dikuasai Illustrator dan Freehand.

Pada musim panas 1995, SmartSketch memperoleh masukan dari penggunanya agar SmartSketch dapat digunakan untuk membuat animasi. FutureWave sangat tertarik untuk membuat suatu aplikasi untuk membuat animasi. Namun, FutureWave agak pesimis mengenai pemasarannya, karena pada saat itu animasi hanya didistribusikan dengan VHS atau CD-ROM. Kemudian World Wide Web mulai mengembangkan sayapnya, dimana grafik dan animasi menjadi vital. FutureWave melihat kesempatan ini untuk memasarkan aplikasi yang mampu menghasilkan animasi dua dimensi. Kemudian SmartSketch dimodifikasi sehingga mampu menghasilkan animasi dengan menggunakan pemrograman Java sebagai playernya. Namanya juga sedikit dimodifikasi menjadi SmartSketch Animator. Namun, nama SmartSketch Animator dirasakan kurang menjual, sehingga nama tersebut diubah menjadi CelAnimator. Tetapi kemudian, karena khawatir di cap sebagai aplikasi pembuat kartun, CelAnimator diubah menjadi FutureSplash Animator.

Walaupun dengan ide yang cukup revolusioner, FutureSplash sulit populer. Oleh karena itu, FutureWave mendekati Adobe. Namun, karena demo FutureSplash yang kurang memuaskan dengan lambatnya animasi, Adobe menolak memproduksi FutureSplash. Baru pada November 1996, Macromedia mendekati FutureWave untuk bekerja sama. FutureWave menyetujui tawaran Macromedia. Kemudian FutureSplash Animator diubah namanya menjadi Macromedia Flash 1.0.

2.4 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah Software (Perangkat Lunak) buatan Adobe Systems yang digunakan untuk pengeditan foto/gambar, termasuk pembuatan efek grafis.

Adobe Photoshop sering digunakan oleh Fotografer Digital dan Perusahaan Iklan (Advertising). Ada banyak versi Adobe Photoshop, seperti : versi 5.5, versi 7.0, hingga versi kedelapan disebut Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan Photoshop CS2, versi kesepuluh Adobe Photoshop CS3, kemudian versi kesebelas Adobe Photoshop.

Keunggulan Adobe Photoshop

1. Lebih familier dan mudah digunakan dibanding software editing gambar selevel Adobe Photoshop.
2. Fasilitas editing gambar hingga efek variasi gambar lebih lengkap.
3. Bisa menyimpan dalam berbagai format dengan berbagai kualitas gambar beserta resolusi dan ukurannya.
4. Bisa untuk memanipulasi/merekayasa foto, misalnya mengganti background, dll untuk kebutuhan positif.
5. Selain untuk editing foto, sangat bagus juga untuk pembuatan produk lain, seperti banner atau spanduk, kartu nama, dll.
6. Fasilitas efek bisa ditambah lagi, yang didapat dari download pada situs resminya.
7. File hasil editan bisa disimpan dalam format JPG dengan kualitas bagus.

Kelemahan Adobe Photoshop

- a. Kurang bagus untuk pembuatan desain majalah atau cetak brosur dengan banyak teks, karena tidak bisa membuat paragraf tulisan dengan sempurna.

- b. Ukuran penyimpanan file relatif besar bila terdapat banyak layer dan ukuran gambar yang besar.
- c. Proses cetak dalam ukuran kertas pada umumnya, atau ukuran kertas yang besar relatif lebih sulit.
- d. Akan lebih rumit ketika mengedit gambar dari banyak layer yang digabung, sebab setiap mengedit satu bagian harus di klik dulu layer yang dimaksud. Ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding software lain yang bisa untuk mengedit dari banyak gabungan gambar tanpa kesulitan.

2.5 Adobe Audition

Adobe Audition Salah satu software untuk melakukan editing audio yang banyak dipakai di radio adalah Adobe Audition. Anda yang sudah terbiasa menggunakan software Cool Edit Pro akan segera bisa menyesuaikan diri dengan beberapa fitur yang ada di Adobe Audition. Karena, Adobe Audition sendiri memang ‘berasal’ dari Cool Edit Pro. Tampilan Adobe Audition 1.5 masih serupa dengan Cool Edit Pro 2.0. Namun, mulai Adobe Audition 2.0 tampilan fitur-fiturnya sudah banyak yang berubah dan memiliki beberapa fasilitas baru yang lebih memudahkan penggunaanya.

Beberapa fitur terbaru dari Adobe Audition 2.0 antara lain :

- 1.) Terintegrasi dengan software editing video yang diproduksi oleh Adobe, yaitu Adobe Premiere dan Adobe After Effect, sehingga akan memudahkan bagi Anda yang melakukan pekerjaan editing audio dan video.
- 2.) Memiliki kinerja yang lebih cepat, karena didukung oleh ASIO (Audio Stream Input/Output) merupakan driver audio khusus bawaan Adobe Audition 2.0 yang dapat meningkatkan performa system dalam memainkan dan merekam audio.
- 3.) Didukung dengan *unlimited tracks*, sehingga pengguna bisa menambah track sebanyak-banyaknya dengan tidak terbatas.

- 4.) Mampu melakukan CD Audio burning yang mentransfer track list CD Audio ke dalam cakram CD.
- 5.) Didukung dengan format video, sehingga pengguna dapat menampilkan file video dalam bentuk AVI, MPEG, WMV, atau Quicktime dan mengeksport menjadi format video yang telah diberi tambahan audio.
- 6.) Memiliki fitur *Direct to file recording* untuk mengatur penyimpanan secara otomatis klip-klip yang digunakan pada multitrack.
- 7.) Memiliki tampilan spectral Pan dan Phase yang memberi gambaran output stereo yang keluar pada kanal kanan dan kiri, dimana amplitude ditunjukkan dalam ukuran intensitas warna tertentu.

Memiliki lebih dari 96 live input dan output sehingga lebih memaksimalkan dalam proses rekaman dan mixing.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pembuatan Tugas Akhir ini dilaksanakan selama lebih kurang 5 (lima) bulan. Adapun pelaksanaannya dimulai dari bulan Februari 2014 sampai dengan Juni 2014 yang bertempat di Sekolah Dasar Negeri 55 Kota Banda Aceh.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan																			
		Feb				Mar				Apr				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																				
2	Studi Kepustakaan																				
3	Penyusunan Proposal																				
4	Pembuatan Aplikasi																				
5	Penulisan Laporan																				

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Dalam melaksanakan Tugas Akhir ini digunakan komponen perangkat keras dan perangkat lunak. Spesifikasi perangkat keras dan lunak yang digunakan adalah:

1. Komponen Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 3.2 Perangkat Keras

No	Alat dan bahan	Jumlah
1	a. unit laptop dengan spesifikasi:	1 unit
	b. Prosesor Dual Core	1 unit
	c. RAM 2 GB	1 unit
	d. VGA	1 unit

2. Komponen Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 3.2.2 Perangkat Lunak

No	Alat dan bahan	Jumlah
1	a) Sistem Operasi <i>Microsoft Windows 7</i>	1 paket
	b) <i>Macromedia flash versi 8</i>	1 paket
	c) <i>Adobe audition cs3 versi 1.5</i>	1 paket
	d) <i>Adobe Photoshop CS3</i>	1. paket

3.3 Motode Penelitian

Dalam pengolahan data-data yang diperlukan untuk menunjang dan melengkapi kesempurnaan pembuatan laporan penulis melakukan beberapa metode kerja pencarian data sebagai berikut.

3.3.1 Observasi Lapangan

Penulis melakukan peninjauan langsung ke Sekolah Dasar negeri 55 untuk mengumpulkan data dan melakukan metode wawancara langsung dengan para guru yang bersangkutan dengan mata pelajaran Bahasa Aceh.

3.3.2 Observasi Ruangan

Penulis menjumpai langsung dengan siswa-siswa Sekolah Dasar 55 kota Banda Aceh.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam Pembuatan aplikasi kamus suara dua bahasa multimedia Indonesi Aceh ini melalui beberapa tahapan kerja yaitu:

1. Studi Literatur

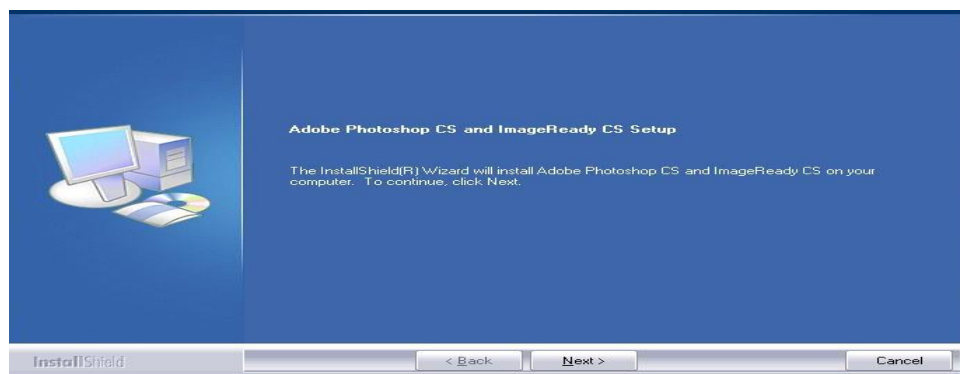
Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan bahan rujukan berupa referensi yang bersifat teoritis dari buku maupun artikel-artikel dan sumber bacaan lain yang dapat mendukung topik.

2. Perancangan *Design Software*

Merancang *design* sistem yang akan dibuat, dari *design* awal hingga akhir agar memudahkan dalam pembuatan *software*. Pada tahapan ini terdapat juga proses penginstalan aplikasi-aplikasi penunjang yang berguna untuk membantu dalam pembuatan aplikasi yaitu *Adobe Photoshop CS 3*, *Macromedia Flash Professional 8* dan *Adobe Audition*. Berikut merupakan fase-fase dalam penginstalan *software* tersebut.

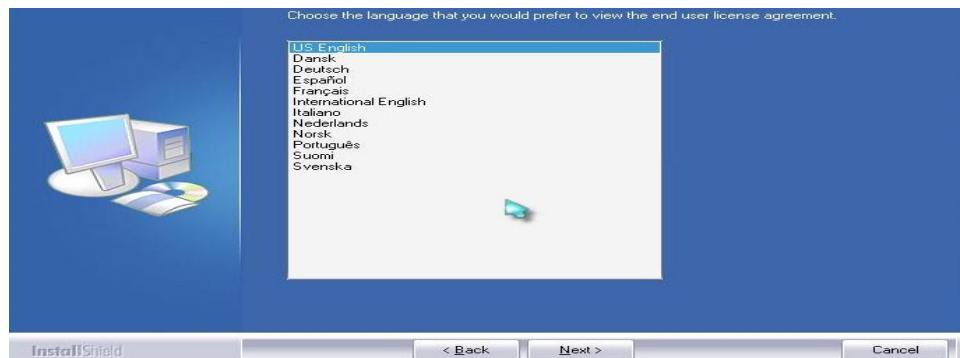
a. Instalasi *Adobe Photoshop CS 3*

1. Cari file *Setup.exe* dalam *Adobe Photoshop*, kemudian klik ganda file tersebut sehingga muncul pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Setup Awal Penginstalan Photoshop*

2. Klik *Next* untuk melanjutkannya
3. Muncul kotak pilihan bahasa, kemudian klik *Next* untuk melanjutkan proses instalasi lihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Pilihan Bahasa Adobe Photoshop

4. Muncul screen *License Agreement* dari Adobe, setelah membacanya klik *Accept* untuk melanjutkan proses instalasi. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.3.



Gambar 3.3 License Agreement

5. Kemudian muncul screen informasi yang harus diisi supaya bisa melanjutkan proses instalasi pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Kotak Informasi yang Harus di Isikan User

6. Lalu muncul kotak validasi yang menyatakan apakah informasi yang diisikan benar. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.5.



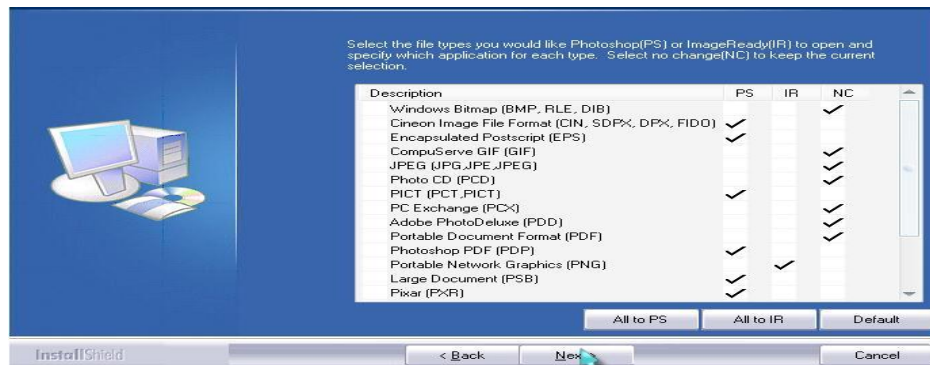
Gambar 3.5 Kotak Validasi

7. Aplikasi *photoshop* akan meminta *folder* dimana aplikasi ini akan di *install*. Isikan folder tujuan instalasi sesuai keinginan, kemudian tekan tombol *Next* untuk melanjutkan proses instalasi. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.6.



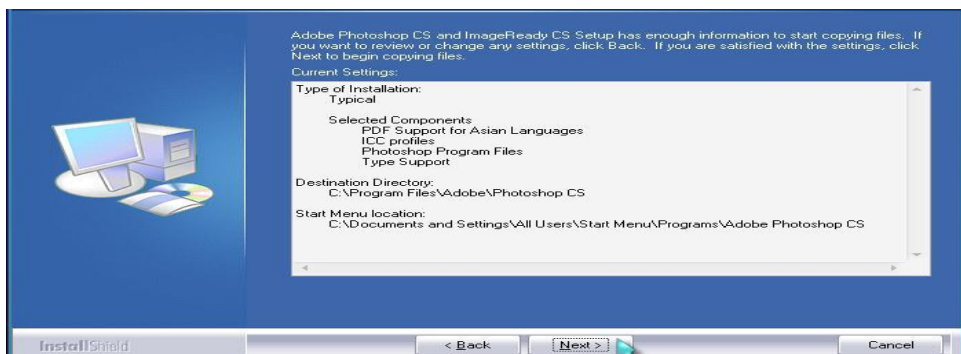
Gambar 3.6 *Destination Folder Photoshop*

8. Aplikasi akan meminta *user* untuk mensetting tipe *extension* apa saja yang bisa dibuka oleh *photoshop*. Klik *Next* untuk melanjutkan proses instalasi lihat pada gambar 3.7



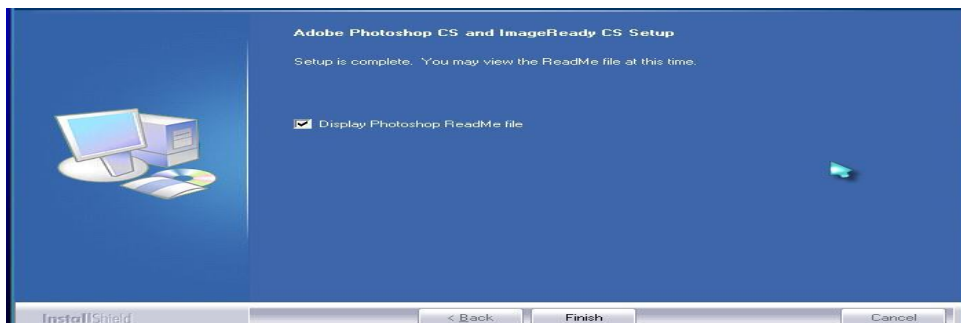
Gambar 3.7 Setting Ekstensi pada Photoshop

9. Muncul kotak yang menginformasikan data-data yang telah kita isikan sebelumnya. Klik *Next* untuk melanjutkan lihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 Kotak Informasi Lanjutan

10. Kemudian klik *Finish* untuk menyelesaikan proses instalasi. Jika pengguna ingin melihat informasi-informasi pada photoshop, centang pada *Display Photoshop Readme File*. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.9.



Gambar 3.9 Finishing Installation Photoshop

- b. Instalasi *Macromedia Professional Flash 8*
1. Cari file *Setup.exe* dalam *CD Macromedia Flash Professional 8*, kemudian klik ganda file tersebut sehingga muncul gambar berikut lihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Setup Awal *Macromedia Flash 8*

2. Klik *Next* untuk melanjutkan proses instalasi. Akan muncul *License Agreement* lihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 *License Agreement Macromedia Flash*

3. *License Agreement* berisi tentang aturan-aturan lisensi yang harus disepakati oleh pengguna aplikasi ini. Jika Anda setuju dengan aturan lisensi tersebut, pilih opsi *I accept the term in the license agreement* dan klik *Next*.
4. Isikan folder tujuan instalasi sesuai keinginan, kemudian tekan tombol *Next* untuk melanjutkan proses instalasi lihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 *Destination Folder Macromedia Flash 8*

5. Kemudian muncul fase dimana aplikasi memberikan opsi kepada user untuk menginstal *macromedia flash player* atau tidak. Jika sebelumnya belum terdapat *flash player* maka diharuskan untuk mengcentang *Install Macromedia Flash Player*. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.13.



Gambar 3.13 *Installation Macromedia Flash Player*

6. Muncul kotak *Ready to Install the Program*. Klik Install untuk melanjutkan proses penginstalan lihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14 *Ready to Install the Program*

7. Proses instalasi akan berjalan dan tunggu sampai kotak indikator menunjukkan proses sampai dengan 100% yang menunjukkan bahwa proses instalasi telah selesai. Klik finish untuk mengakhiri program penginstalan lihat pada gambar 3.15



Gambar 3.15 *Installation Process*

8. Klik *Finish* untuk mengakhiri proses penginstalan program. Jika user ingin melihat tentang informasi yang terdapat pada *Macromedia FlashProfessional 8*, centang kotak *Show Readme* lihat pada gambar 3.16

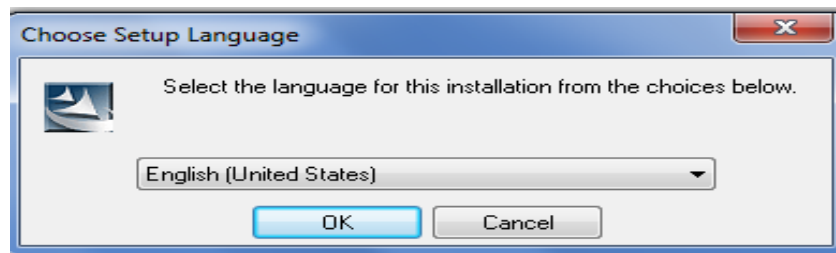


Gambar 3.16 *Finishing* Penginstalan Program

- c. Instalasi *Adobe Audition 1.5*
 - 1. *Download* aplikasi *Adobe Audition 1.5*
 - 2. Cari file *Setup.exe*, kemudian klik ganda pada file tersebut. Kemudian akan muncul *welcome screen* lihat pada gambar 3.17

Gambar 3.17 *set up.exe* pada *Adobe Audition*

- 3. Klik OK jika bahasa yang dipilih sudah benar, untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.18.



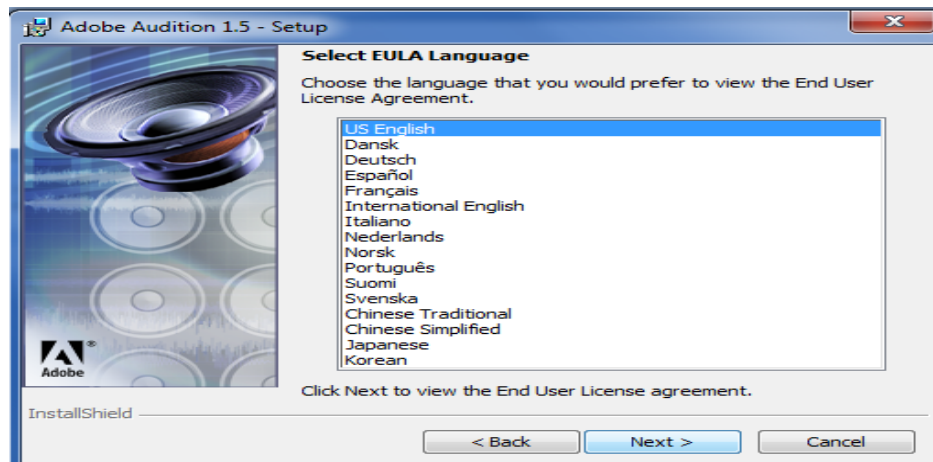
Gambar 3.18 *Setup Language*

4. Klik OK untuk melanjutkan proses penginstalan.
5. Pada Aplikasi *Adobe Audition* akan muncul tampilan *Welcome to Adobe Audition 1.5 setup* kemudian klik Next untuk lanjut. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.19.



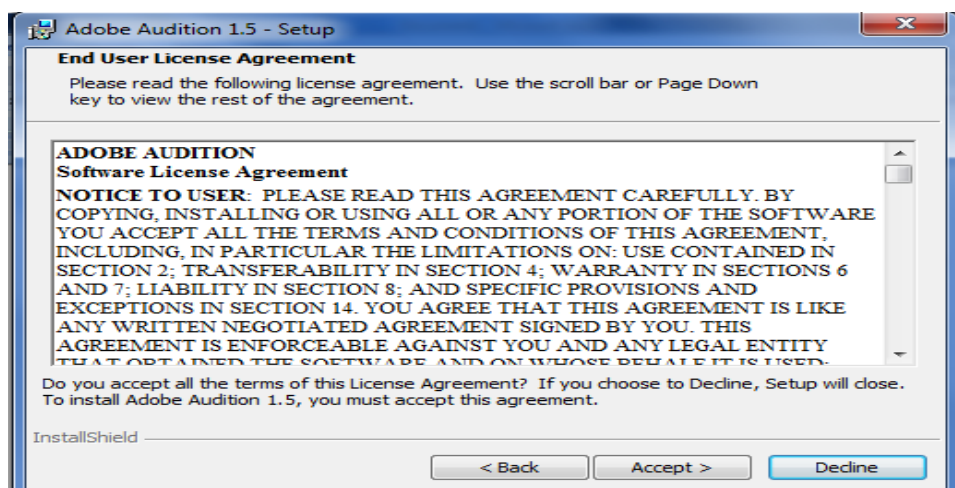
Gambar 3.19 *Scen Welcome to Adobe Audition*

6. Muncul *Screen* yang mengharuskan anda untuk memilih bahasa, setelah bahasa dipilih klik *Next* untuk melanjutkan proses instalasi. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.20.



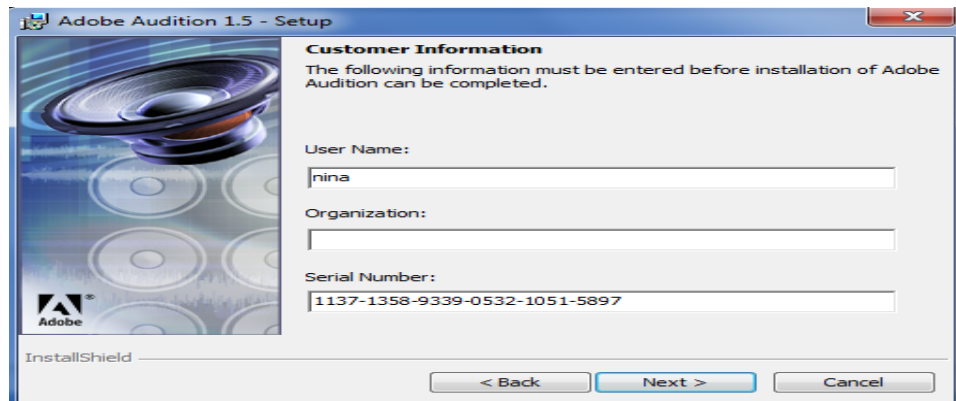
Gambar 3.20 *Screen Select Language User*

7. Muncul *screen* informasi program dimana untuk di akses. Pilih *Accept* untuk melanjutkannya. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.21.



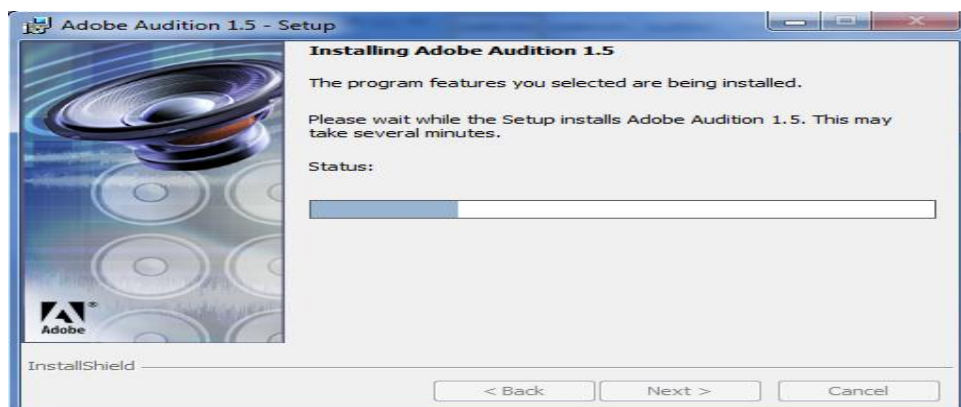
Gambar 3.21 *Information Screen About Adobe Audition 1.5*

8. *Customer Informastion* dimana harus mengisi *User Name* dan *Serial Number* untuk proses instalasi program . Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.22.



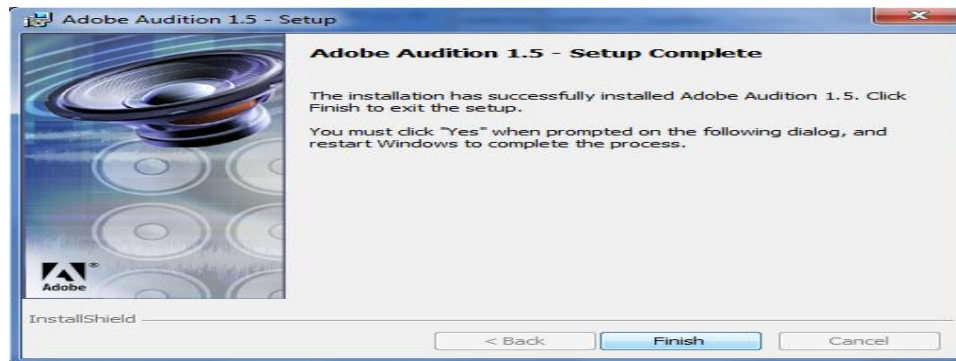
Gambar 3.22 *Customer Informasi User and Serial Number Program*

9. Proses instalasi akan berjalan dan harap tunggu sampai kotak indikator menunjukkan proses sampai dengan 100% yang menunjukkan bahwa proses instalasi telah selesai. Klik finish untuk mengakhiri program penginstalan. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.23.



Gambar 3.23 *Proses Instaling Adobe Audition*

10. Klik *Finish* untuk mengakhiri proses penginstalan program. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat gambar 3.24.



Gambar 3.24 *Instaling Adobe Audition Complite*

3. Perancangan Sistem

Perencanaan ini merupakan tahap awal dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif multimedia bahasa Aceh yang pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dengan pihak sekolah tentang perencanaan media pembelajaran dua bahasa akan dilakukan.

4 Implementasi

Implementasi yang dilakukan, menentukan warna background, warna huruf, memasukan gambar atau slide dan memasukan suara, indonesia, Aceh.

5 Testing

Di tahap testing dimana aplikasi yang sudah selesai. dicoba jalankan dengan melihat dimana ada kesalahan dalam pemasukan suara, maupun gambar, sampai aplikasi dianggap sempurna, dan bisa digunakan.

3.4 Pengambilan Data

Kuisisioner merupakan pengumpulan data yang berbentuk sebuah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden, menurut Sugiyono, 2008, angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pengumpulan data dengan kuisisioner ini salah satunya bertujuan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya, sehingga mudah untuk memperoleh sebuah data.

Menurut Sujanto (2006), sikap merupakan arah daripada energi psikis umum atau libido yang menjelma dalam bentuk orientasi manusia terhadap dunianya. Tiap orang mengadakan orientasi terhadap dunia sekitarnya, namun dalam mengadakan orientasi setiap orang memiliki cara yang berbeda. Arah orientasi manusia terhadap dunianya ini dapat keluar ataupun kedalam.

Gibson (2003), menjelaskan sikap sebagai perasaan positif atau negatif atau keadaan mental yang selalu disiapkan, dipelajari dan diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh khusus pada respon seseorang terhadap orang, obyek ataupun keadaan. Sikap lebih merupakan determinan perilaku sebab, sikap berkaitan dengan persepsi, kepribadian dan motivasi.

Tahapan ini merupakan analisa data terhadap penggunaan aplikasi rancang bangun media pembelajaran interaktif bahasa indonesia berbasis flash yang akan di terapkan di sekoalah dasar 55 kota Banda Aceh dengan menggunakan *skala likert* yang datanya diperoleh dari kuisisioner. Skala Likert digunakan untuk mendapat sebuah pendapat, sikap, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang sebuah penelitian.

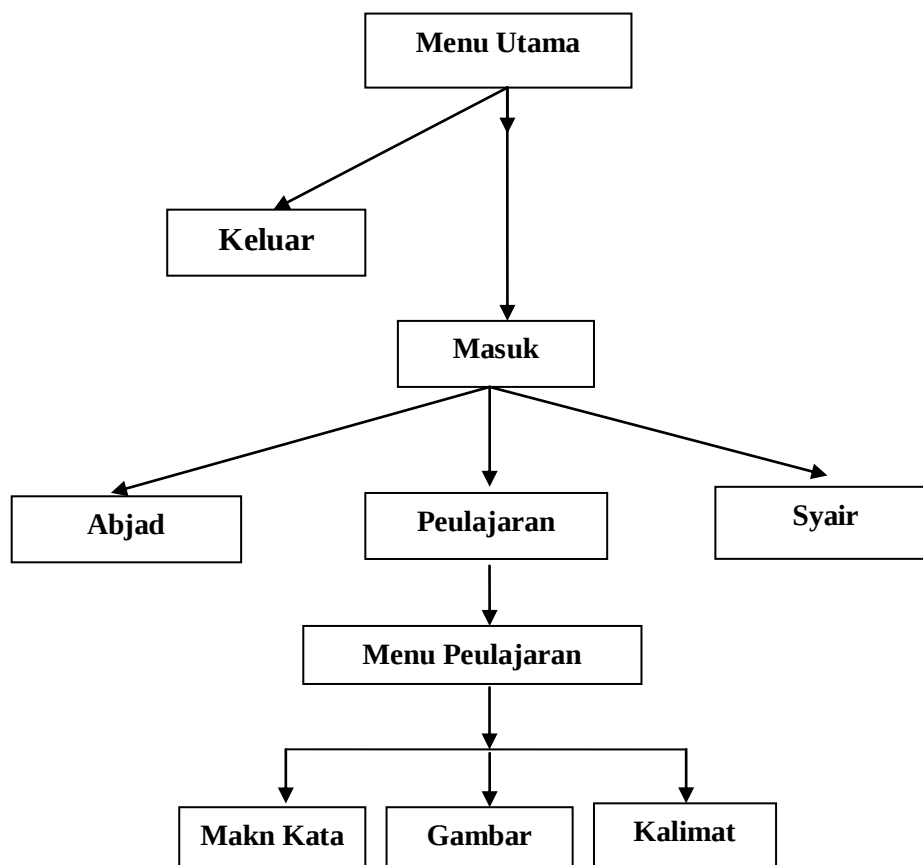
Variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan, Untuk keperluan analisa kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor misalnya,

Tabel 3.3 Nilai

1	Sangat Setuju/Sangat Positif dengan Skor	5
2	Setuju/Positif dengan Skor	4
3	Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral dengan Skor	3
4	Tidak Setuju/hampir tidak pernah/negatif dengan Skor	2
5	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah dengan Skor	1

3.5 Diagram informasi

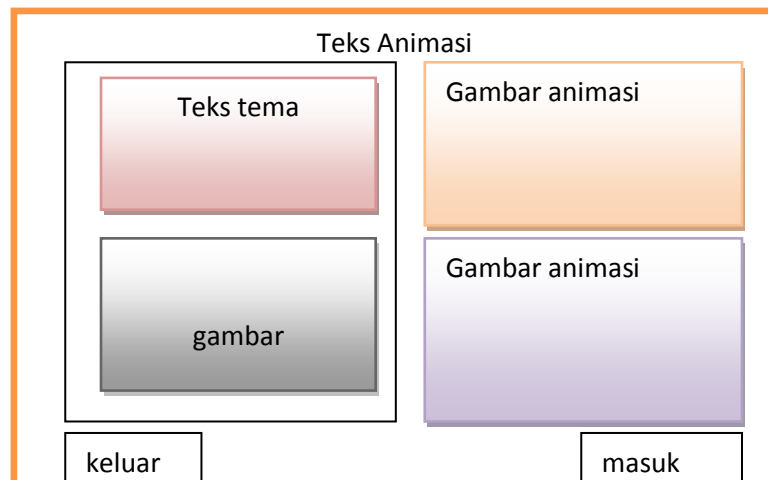
Diagram tersebut dimaksudkan untuk menjelaskan isi dari aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh yang digunakan pada Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh menggunakan Macromedia Flash 8. Berikut diagram informasi dari Media Pembelajaran Interaktif , untuk lebih jelas lihat pada gambar 3.5.1:



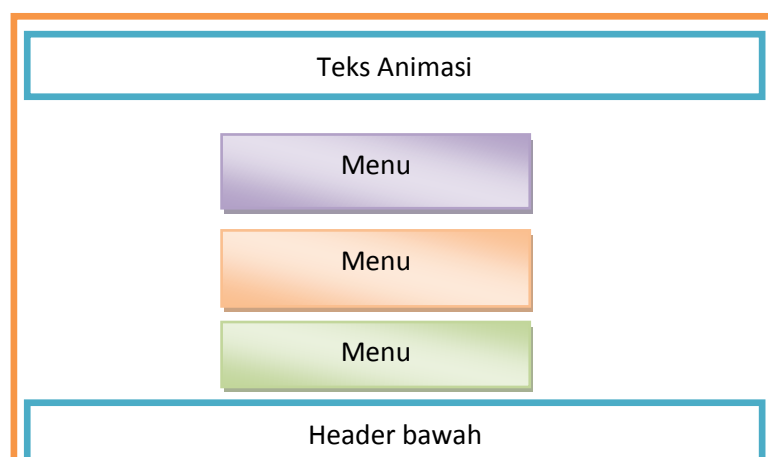
Gambar 3.5.1 Diagram informasi

3.6 Storyboard

Storyboard ini merupakan gambaran aplikasi yang akan dibangun secara komputerisasi. Adapun storyboard aplikasi Media Pembelajaran Interkatif Bahasa Aceh berbasis multimedia sebagai berikut:



Gambar 3.25 Tampilan Utama



Gambar 3.26 Tampilan Menu Utama



Gambar 3.27 Tampilan isi katagori

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang aplikasi hasil Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh pada Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh menggunakan *Macromedia Flash 8* yang telah dibuat penulis merujuk pada Kamus Umum Indonesia-Aceh yang disusun Oleh M.hasan Basri dan Kamus Percakapan Bahasa Aceh yang disusun oleh Razali Abdullah .

4.1 Layar Utama pada Media Pembelajaran

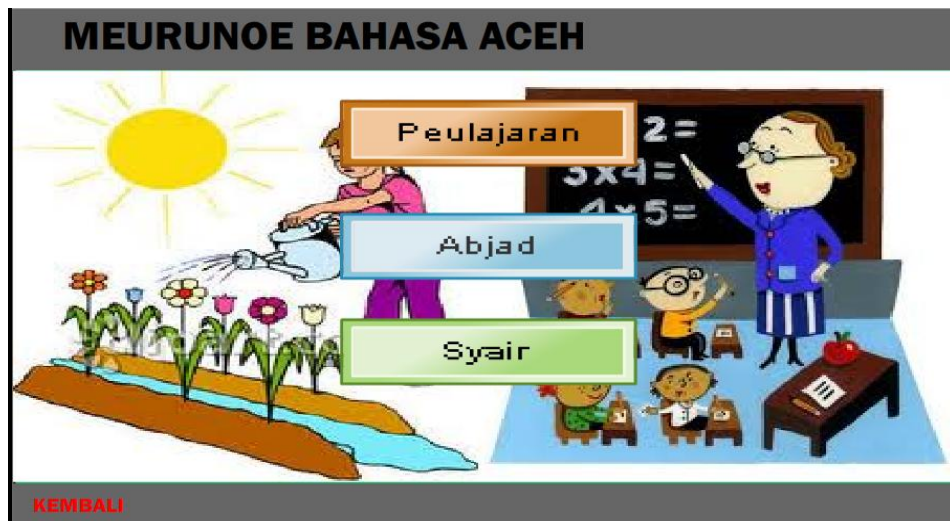
Layar utama merupakan layar yang berfungsi untuk memulai Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif. Pada layar ini terdapat dua tombol yaitu untuk masuk program dan keluar dari program. Untuk mengakses program pengguna/user menekan tombol masuk. Berikut tampilan layar selamat datang pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 : Layar Halaman Utama pada Aplikasi

4.2 Menu Utama pada Media Pembelajaran

Pada halaman Menu Utama Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh merupakan screen yang menampilkan Button-button Menu yang terdapat pada halaman menu utama Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh yaitu Button Peulajaran, Abjad Bahasa Aceh, dan Syair. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 4.2.



Gambar 4.2 : Menu Utama dari Aplikasi

4.2.1 Menu *Peulajaran*

Menu Peulajaran tersebut menampilkan Peulajaran bahasa Aceh dari bab satu sampai dengan bab duabelas yang ada di bukr peu.ajaran bahasa aceh. untuk memudahkan bagi pengguna mencari bab yang diinginkan, jika pengguna telah mendapat bab peulajaran yang diingi dipelajari maka pengguna cukup klik pada peulajaran yang diinginkan maka akan keluar bagian pada dari bab pelajaran yaitu Makna Kata Bahasa Aceh, Contoh Gamabar, Dan Kaliamat Bahasa Aceh.. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 4.3



Gambar 4.3 : Menu Indonesia-Aceh

4.2.2 Menu *Abjad Bahasa Aceh*

Menu *Abjad Bahasa Aceh* adalah menu yang menjelaskan tentang Abjad yang digunakan dalam penggunaan dalam kosa kata bahasa Aceh. Dikarenakan dalam abjad bahasa Aceh ada penambahan pada abjad vokal. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 4.4

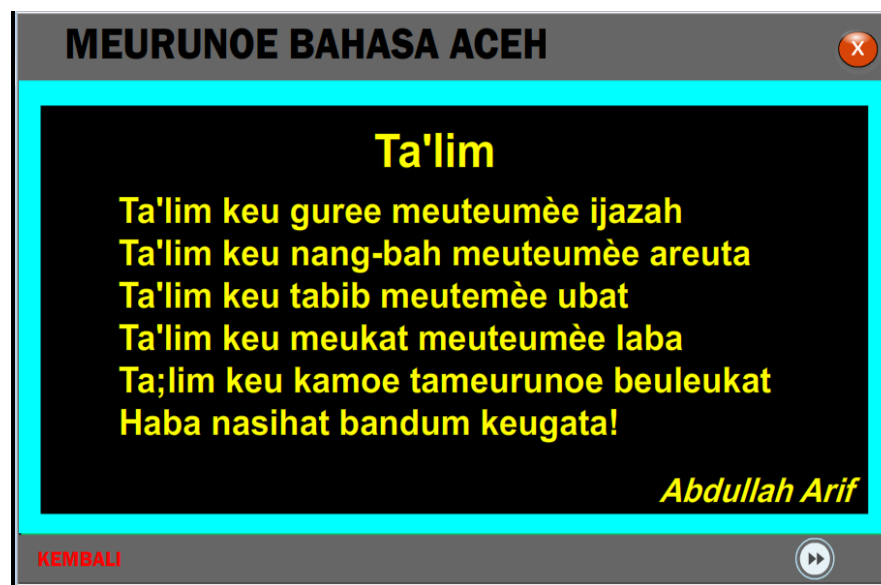


Gambar 4.4 : Menu Abjad Bahasa Aceh

4.2.3 Menu *Hikayat Aceh*

Menu *Syair* dimana pada aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa aceh ini juga menampilkan untuk memudah siswa-siswa

mengenal kosa kata dan kalimat dalam bentuk Bahasa Aceh. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 4.5



Gambar 4.5 : Menu dari Hikayat Aceh

4.3 Pembahasan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini, uraian tentang pembahasan penelitian media pembelajaran interaktif pada Sekolah Dasar menguraikan tentang: 1) kemampuan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh. 2) efektivitas Belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Aceh siswa Sekolah Dasar Negeri 55 Bnada Aceh. dan 3) proses pembelajaran membaca bahasa Aceh - Indonesia menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia.

4.4 Hasil Kuisisioner

Kuisisioner pengujian merupakan media yang digunakan pengguna untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. kuisisioner ini disebarakan menggunakan teknik sampling yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarakan kepada banyak pengguna. Dari hasil kuisisioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi

yang dibangun. Kuisioner ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5. Hasil dari kuisioner dapat dilihat lampiran 3.

Pertanyaan yang diajukan terhadap siswa ada 10 pertanyaan yaitu “Apakah Aplikasi membantu adik - adik dalam memahami materi pelajaran bahasa Aceh menggunakan media pembelajaran multimedia? siswa menganggap bahwa materi media ajar bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran membaca bahasa Aceh? Jawaban yang disampaikan oleh penulis adalah sebagai berikut. “Sangat Setuju” dilihat dari tanggapan dari jawaban siswa-siswa Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh, aplikasi media pembelajaran Interaktif ini termasuk media pembelajaran cocok dan bisa dijadikan alternatif untuk peningkatan kemampuan membaca Bahasa Aceh bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 55 yang efektifnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini telah diuraikan bagaimana Proses pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Indonesia berbasis multimedia, maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia berbasis Multimedia ini menggunakan dua bahasa Aceh dan Bahasa Indonesia, pada halaman Menu terdapat 3 (tiga) Menu Utama yaitu Menu Peulajaran, Menu Abjad, Menu Hikayat.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Aceh yang dibangun berbasis multimedia, pada Menu Peulajaran jumlah kosa kata pada Aplikasi Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Aceh menunggunakan 73 kosa kata bahasa Aceh dan 73 kosa kata Bahasa Indonesia, dengan terjemahan suara Bahasa Aceh.
3. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh yang berbasis multimedia, jumlah kalimat yang digunakan pada aplikasi Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Aceh 61 kalimat suara bahasa Aceh dan 61 kaliamat suara bahasa Indonesia dengan terjemahan teks Indonesia.
4. Aplikasi Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Aceh yang berbasis multimedia, dengan jumlah gambar yang digunakan pada aplikasi Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Aceh yaitu 36 gambar, dengan 3 gambar setiap pelajaran.
5. Adapun menu-menu yang tersedia pada Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Aceh – Bahasa Indonesia menggunakan Macromedia Flash 8 pada sekolah Dasar negeri 55 Banda Aceh yang berbasis multimedia terdapat Menu Peulajaran, Menu Abjad, Dan Menu Hikayat, pada Menu Abjad terdapat huruf Abjad yang digunakan dalan penulisan bahasa Aceh, dan sertai dengan suara abjad pembacaannya.

5.2 Saran

Untuk kesempurnaan Aplikasi Media Pembelajaran Inteaktif Bahasa Aceh dan Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar Negeri 55 Banda Aceh yang berbasis multimedia untuk masa yang akan datang, aplikasi ini dapat disempurnakan dengan cara:

1. Kedepan tidak hanya dapat menerjemahkan kosa kata tetapi dapat menerjemahkan kalimat ataupun paragraph lebih banyak lagi.
2. Kedepan tidak hanya dapat Menampilkan gambar tetapi dapat berjalan animasi panjang atau pendek agar lebih memudahkan pembelajaran bahasa Aceh kedepan.
3. Kedepan tidak hanya dapat menampilkan data tetapi dapat menyimpan data dalam bentuk database yang bisa mengedit, dan menambah data, sehingga memudahkan dalam belajar bahasa Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2011. ***Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS5.5***. Yogyakarta: Madcoms
- Ariyus, D. 2009. ***Keamanan Multimedia***. Yogyakarta: Andi
- Astuti, Dwi. 2006. ***Macromedia Flash 8***. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Daryanto, 2003, ***Belajar Computer Animasi Macromedia Flash***, Cv Yrama Widya, Bandung.
- Hasan, Alwi. 2005. ***Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga***. Jakarta: Balai Pustaka
- Hoetomo, M, A. 2005. ***Kamus Lengkap Bahasa Indonesia***. Surabaya: Mitra Pelajar
- Nazir, M. 1988. ***Metode Penelitian***. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Narimawati,U.2007.***Riset Manajemen Sumber Daya Manusia***. Jakarta: Agung Media
- Pramono, 2004a, ***Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX***, ANDI, Yogyakarta.
- Pramono, 2004b, ***Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash***, ANDI , Yogyakarta.
- Soeheman,B, 2007, ***Photo to Cartoon With Photoshop***, PT Elex Media Computindo, Jakarta.
- Sunyoto, A, 2010, ***Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application***, Andi, Yogyakarta.
- Ranang, A.S, Basnendar H, Asmoro N.P. 2010. ***Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital***. Penerbit PT. Indeks
- Sugiyono. 2007. ***Metode Penelitian Bisnis***. Bandung: Alfabeta
- Wibawanto, W, 2005, ***Membuat Game dengan Macromedia Flash***, ANDI , Yogyakarta.
- Zeembry. 2005. ***123 Tip & Trik Actions Script***. Jakarta: Elex Media Komputindo

BIODATA

Nama : Julianto

Tempat/Tanggal Lahir : Seuneubok Punto/ 21 juni 1989

Alamat : Dusun Rawa Sakti Lr X no 11A, Gampong
Jeulingke, Kecamatan Syaiah Kuala, Kota Banda
Aceh, Provinsi Aceh

Nama Ayah : M.Yamin

Pekerjaan Ayah : Tani

Nama Ibu : Jalimawati

Pekerjaan Ibu : IRT

Alamat Orang Tua : Desa Seuneubok Punto, Kecamatan Trumon Timur,
Kabupaten Aceh Selatan,Provinsi Aceh

Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Nama Sekolah	Bidang Studi	Tempat	Tahun Ijazah
SD	SDN1 Seunebok pusaka	-	Seunebok pusaka	2002
SMP	SMPN2 Trumon Timur	-	Trumon Timur	2005
SMA	SMAN1 Tapaktuan	IPA	Tapaktuan	2008
DIII	Universitas Syiah Kuala	Manajemen Informatika	Banda Aceh	2012

Karya Tulis :

1. PENERAPAN APLIKASI JOOML PADA BALAI PENGKAJIAN
TEKNOLOGI PERTANIAN LAMPINEUNG DENGAN
MENGUNAKAN CMS (*CONTENT MANAGEMENT SYSTEM*)
Joomla 1.5.18.
2. PEMBUATAN APLIKASI KAMUS SUARA MULTIMEDIA
INDONESIA-ACEH MENGGUNAKAN SOFTWARE
MACROMEDIA FLASH 8