

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan kajian teori, analisis, desain dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat dengan mengikuti tahapan pengembangan animasi, meliputi: studi pendahuluan, analisis, desain, dan implementasi.
2. Media pembelajaran ini jika diterapkan dapat membantu pemahaman terhadap siswa mengenai rambu-rambu lalu lintas dengan media interaktif, selama ini umumnya masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media gambar atau papan.
3. Media pembelajaran ini di lengkapi dengan game simulasi dimana siswa/siswi dapat melakukan simulasi nya secara langsung setelah mempelajari materi, dan mungkin siswa/siswi menjadi lebih paham
4. Media yang dibuat telah melalui proses ujicoba dan dapat disimpulkan telah sesuai dengan spesifikasi, serta layak digunakan.
5. Berdasarkan hasil kuisioner dari 5 soal yang di ajukan kepada siswa di peroleh informasi sebagai berikut, 28 (96%) responden menyukai aplikasi yang saya buat, dan 2 (4%) kurang begitu tertarik. Dapat di simpulkan sebagian besar responden menyukai aplikasi saya.

B. Saran

1. Diharapkan akan ada sistem update sehingga aplikasi yang dibuat akan menjadi menarik dan bagus.
2. Media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan untuk mata pelajaran yang lain.
3. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan menambahkan objek-objek yang lebih lengkap, contohnya seperti animasi cerita, atau membuat film kartun lebih interaktif.
4. Game simulasi dan animasi bisa dibuat lebih menarik sehingga anak-anak bisa betah lama dalam belajar dan bermainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2012. Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Anonim, Adobe Roadmap For The Flash Runtimes, , di akses 21 february 2015, <http://www.adobe.com/devnet/flashplatform/whitepapers/roadmap.html>
- Anonim, 2014. Flash Professional CS6 / Tech Specs, , di akses 22 maret 2015, <http://www.adobe.com/products/flash/tech-specs.html>
- Falah Timor Kalanriman, 2012. Game Memori Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak-Anak Menggunakan Flash. Jurusan Teknik Informatika . Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIMIK) AMIKOM Yogyakarta
- Harwis Apriani, 2014. Pembuatan Aplikasi Pengenalan Rambu-Rambu lalu lintas Menggunakan Marcomedia Flash Profesional 8.0. Jurusan Teknik Informatika (UMY) Universitas Muhamadyah Yogyakarta.
- Lidia Ignacia, 2013. Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu lintas Berbasis media Interaktif. Jurusan Teknik Informatika (UMY) Universitas Muhamadyah Yogyakarta.
- Yopy,2014. Media Interaktif Pengenalan Rambu-Rambu Lalu-Lintas Untuk Anak-Anak Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Jurusan Teknik Infoematika .Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIMIK) AMIKOM Yogyakarta.

LAMPIRAN

Action Script

Intro

```
fscommand("fullscreen", "true");  
loadMovieNum("sound2.swf",01);  
play();
```

Menu utama

```
play();  
stop();  
btn_mulai  
on (release) {  
    _root.gotoAndStop("menu_belajar");  
}  
btn_petunjuk  
on (release) {  
    _root.gotoAndStop("petunjuk");  
}  
btn_penyusun  
on (release) {  
    _root.gotoAndStop("profil");  
}  
Btn_keluar  
on (release) {  
    _root.keluar.gotoAndPlay(2);  
}
```

Profil

```
Layer 1 : Frame 1
play();
Layer 1 Frame 54
stop();
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("menu_utama");
}
```

Petunjuk

```
Layer 1 : Frame 1
play();
Layer 1 Frame 54
stop();
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("menu_utama");
}
```

Menu

```
Layer 1 : Frame 1
play();
Layer 1 Frame 54
stop();
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("menu_utama");
}
button 160dad
on (release){
    _root.gotoAndStop("pilih_rambu");
}
```

```
button 169dada
on (release){
    _root.gotoAndStop("pilih_kuis");
}
Button 122adada
on (release){
    _root.gotoAndStop("simulasi");
}
```

Simulasi

```
Layer 1 : Frame 1
stop();
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("menu_belajar");
}
Rambu peringatan
play();
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("pilih_rambu");
}
on (release) {
    _root.peringatan.gotoAndStop(1)
    } on (release) {
    _root.peringatan.gotoAndStop(2)
    }
rambu perintah
on (release) {
```

```

_root.perintah.gotoAndStop(1)
    }
rambu larangan
on (release) {
_root.larangan.gotoAndStop(3)
    }
rambu tambahan
on (release) {
_root.tambahan.gotoAndStop(1)
    }
rambu petunjuk
on (release) {
_root.petunjuk.gotoAndStop(3)
    }

```

Pilih kuis

```

play();
stop();
symbol 2
fscommand("fullscreen", "true");
on (release) {
_root.gotoAndStop("tebak_gambar");
    }
Symbol 3
on (release) {
_root.gotoAndStop("puzzle");
    }

```

Soal

```
Layer 1 : Frame 1
play();
Layer 1 Frame 54
stop();
score = 0;
benar = 0;
salah = 0;
btn_mauk copy
on (release) {
    _root.gotoAndStop("menu_rambu");
}
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("pilih_kuis");
}
```

Isi soal

```
Action Frame 1
stop();
score = 0;
benar = 0;
salah = 0;
nosoal=1;

//total frame dimulai dari soal 1
total_frame = 21;
array_frame = [];
for (i=2; i<=total_frame; i++) {
    array_frame.push(i);
}
```



```
array_frame.sort(function () {
    return random(2) ? 1 : -1;
});
jumlah_frame = array_frame.length;

jumlah_frame--;
gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
Action Frame 2
stop();
piliha.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihb.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}
```

```
pilihc.onRelease = function(){
    benar += 1;
    score += 5;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihd.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

    action : Frame 3
stop();
piliha.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
```

```
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihb.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihc.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}
```

```
pilihd.onRelease = function(){
    benar += 1;
    score += 5;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

Action : Frame 4
stop();
piliha.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihb.onRelease = function(){
    benar += 1;
    score += 5;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
```

```
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihc.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihd.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

Action : Frame 5
```

```
stop();

piliha.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihb.onRelease = function(){
    benar += 1;
    score += 5;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihc.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
}
```

```
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihd.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

action : Frame 6
stop();
piliha.onRelease = function(){
    benar += 1;
    score += 5;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}
```

```
pilihb.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihc.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}

pilihd.onRelease = function(){
    salah += 1;
    if (jumlah_frame>=0) {
        jumlah_frame--;
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);
    }
    if (jumlah_frame<0) {
        gotoAndStop(22);
    }
}
```



```

}
}

```

Puzzle

```

action : Frame 1
play();
action : Frame 54
stop();
btn_mauk copy
on (release) {
    _root.gotoAndStop("main1");
}
btn_kembali
on (release) {
    _root.gotoAndStop("pilih_kuis");
}
a=1;
Skor=0;

onEnterFrame=function() {
    Mouse.show();
    //fungsi untuk membuat nilai alpha msg2 bagian gambar
    asli
    for (i=1;i<=4;i++){
        _root["As"+i]._alpha=10;
    };
}

bAcak.onPress=function() {

```

```
menit=0;
detik=30;
cdetik=0;
ket=a;
nextFrame();
if(a>2){
    gotoAndStop(2);
    a=1;
}
a++;
if(a>=5){a=2};

// ganti sesuai puzzle
for (i=1;i<=4;i++){
    _root["bag"+i]._x="PosisiXbag"+i;
    _root["bag"+i]._y="PosisiYbag"+i
};
};

bMulai.onPress=function(){

    bAcak.enabled=0;
};

bUlang.onPress=function(){

    cDetik=1;cMenit=0;
    menit.text="";
    //menampilkan gambar asli
    gotoAndStop("main1");
```

```
//menghilangkan gambar yang acak
for (i=1;i<=4;i++){
    _root["bag"+i].gotoAndStop("main1");
};

//menghilangkan susunan bagian gambar
for (i=1;i<=1;i++){
    _root["As"+ i]._alpha=0;
};

//menonaktifkan tombol bAcak
bAcak.enabled=true;

};

menit=0;          //menit game
detik=30;        //detik game
cdetik=0         //mili detik
Benar=0;         //count benar
arBenar=[];      //array untuk score

onEnterFrame=function(){
    //mengatur waktu game
    cdetik++;
    if (cdetik>=20){
        cdetik=0;
        detik--;
    }
    if(detik<=0){
        detik=59;
    }
}
```

```

        menit--;

    }

    //kondisi waktu untuk game over
    if (detik==1){
        gotoAndStop("selesai2");
    }

    //kondisi jika gambar telah tersusun semua sebelum
waktu habis
    if(arBenar[1]==1 && arBenar[2]==1 && arBenar[3]==1 &&
arBenar[4]==1 && arBenar[5]==1) {
        _root.menang.gotoAndPlay(2);
        gotoAndStop("main3");
    }
}

//untuk memulai drag pada masing2 bagian gambar
//sekaliggus untuk memberikan score jika posisi bagian
benar/salah
for (i=1;i<=5;i++){
    _root["bag"+i].onPress = function() {
        this.startDrag();
    };
}
for (i=1;i<=5;i++){
    arBenar[i]=0;
}

bag1.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
    if (eval(this._droptarget) == As1) {
        this._x=As1._x;this._y=As1._y;
    }
}

```

```
        arBenar[1]=1;
        _root.cring.gotoAndPlay(2);
    }else if (eval(this._droptarget) <> As1) {
        this._x=bag1._x;this._y=bag1._y;
        arBenar[1]=0;
    }
};

bag2.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
    if (eval(this._droptarget) == As2) {
        this._x=As2._x;this._y=As2._y;
        arBenar[2]=1;
        _root.cring.gotoAndPlay(2);
    }else if (eval(this._droptarget) <> As2){
        this._x=bag2._x;this._y=bag2._y;
        arBenar[2]=0;
    }
};

bag3.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
    if (eval(this._droptarget) == As3) {
        this._x=As3._x; this._y=As3._y;
        arBenar[3]=1;
        _root.cring.gotoAndPlay(2);
    }else{
        this._x=bag3._x;this._y=bag3._y;
        arBenar[3]=0;
    }
}
```

```
};

bag4.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
    if (eval(this._droptarget) == As4) {
        this._x=As4._x; this._y=As4._y;
        arBenar[4]=1;
        _root.cring.gotoAndPlay(2);
    }else{
        this._x=bag4._x;this._y=bag4._y;
        arBenar[4]=0;
    }
};

bag5.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
    if (eval(this._droptarget) == As5) {
        this._x=As5._x; this._y=As5._y;
        arBenar[5]=1;
        _root.cring.gotoAndPlay(2);
    }else{
        this._x=bag5._x;this._y=bag5._y;
        arBenar[5]=0;
    }
};
```