

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi media pengenalan anatomi tubuh manusia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil pengujian media pengenalan anatomi tubuh manusia menunjukkan sistem dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai terbanyak hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba tampilan aplikasi 60% menjawab sangat menarik, kemudahan memahami materi 50% menjawab mudah, efektivitas media pembelajaran 60% menjawab efektif, kemudahan menjalankan program 50% menjawab sangat mudah, dan kelengkapan materi 63% menjawab lengkap.
2. Penelitian ini telah mampu menghasilkan media pengenalan anatomi tubuh manusia menggunakan Adobe Flash CS6, sehingga pengguna mendapatkan kemudahan memahami anatomi tubuh manusia.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pengenalan anatomi tubuh manusia yang selanjutnya yaitu media pengenalan anatomi tubuh manusia yang selanjutnya lebih melengkapi materi yang sudah terdapat dalam media ini dan lebih memaksimalkan dalam menggunakan animasi, sehingga tampilan menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Adri. M. (2008). *Guru Go Blog Optimalisasi Blog Untuk Pembelajaran*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Alisa (2010). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Panca Indera untuk Siswa SD berbasis Multimedia*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Arfan (2010). *Efektivitas Pendidikan Kesehatan Melalui E-File Multimedia Materi KRR Dan Tatap Mukadi Kelas Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja*. UGM, Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binanto, Iwan (2010). *Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Devi (2013) *Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia berbasis Multimedia*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.
- Nasrulloh (2012) *Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh Pada Hewan Berupa Game Puzzle Dengan Metode Used And Gratification Untuk Siswa Kelas IV Semester I (Studi Kasus: MI Depokharjo Temanggung)*. Yogyakarta.
- Rustaman, N. 2001. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- M. Adi Fauzi. (2012). *Jurnal Kesehatan Reproduksi*. (online). (<http://www.kespro.info.com>). Diakses tanggal 22 Maret 2015.

LAMPIRAN

SCRIPT PROGRAM

1. Introo

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var bgm:Sound = new Sound();  
bgm.loadSound('judul.wav',true);  
stop();
```

2. Materi

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
  
on(rollOver){  
    dropmenu.play();  
}  
on(rollOver){  
    dropmenu2.play();  
}  
on(rollOver){  
    dropmenu3.play();  
}  
on(release){  
    _root.loadMovie('introo.swf');  
}
```

3. Telinga

```
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('telinga.wav',true);  
layar._visible=false;  
loadMovie('telinga2.swf',0);  
on(release){  
    _root.loadMovie('materi.swf');  
}
```

4. Telinga2

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/telinga2.mp3',true);  
layar._visible=false;  
stop();  
on(release){  
    _root.loadMovie('materi.swf');  
}
```

5. Hidung

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var suara:Sound = new Sound();  
suara.loadSound('suara/Hidung.mp3',true);  
layar._visible=false;  
loadMovie('hitung2.swf',0);
```

6. Hidung2

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/hidung2.mp3',true);  
layar._visible=false;  
stop();
```

7. Mata

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/Mata.mp3',true);  
layar._visible=false;  
loadMovie('mata2.swf',0);  
on(release){  
    _root.loadMovie('materi.swf');  
}
```

8. Mata2

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/mata2.mp3',true);  
layar._visible=false;  
stop();  
on(release){  
    _root.loadMovie('materi.swf');  
}
```

9. Hati

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/Hati.mp3',true);  
layar._visible=false;  
stop();
```

10. Jantung

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/Jantung.mp3',true);  
layar._visible=false;  
stop();
```

11. Kulit

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");  
var narasi:Sound = new Sound();  
narasi.loadSound('suara/Kulit.mp3',true);  
layar._visible=false;  
stop();
```

12. Lidah

```
fscommand("fullscreen", "TRUE");
```

```

var narasi:Sound = new Sound();
narasi.loadSound('suara/Lidah.mp3',true);
layar._visible=false;
stop();

```

13. Paru2

```

fscommand("fullscreen", "TRUE");
var narasi:Sound = new Sound();
narasi.loadSound('suara/Paruparu.mp3',true);
layar._visible=false;
stop();

```

14. Pencernaan

```

fscommand("fullscreen", "TRUE");
var narasi:Sound = new Sound();
narasi.loadSound('suara/pencernaan.mp3',true);
layar._visible=false;
loadMovie('pencernaan2.swf',0);
    on(release){
        _root.loadMovie('materi.swf');
    }

```

15. Pencernaan2

```

fscommand("fullscreen", "TRUE");
var narasi:Sound = new Sound();
narasi.loadSound('suara/pencernaan2.mp3',true);
layar._visible=false;
stop();

```

16. Pernapasan

```

fscommand("fullscreen", "TRUE");
var narasi:Sound = new Sound();
narasi.loadSound('suara/pernapasan.mp3',true);
layar._visible=false;
loadMovie('pernapasan2.swf',0);
    on(release){
        _root.loadMovie('materi.swf');
    }

```

17. Pernapasan2

```

fscommand("fullscreen", "TRUE");
var narasi:Sound = new Sound();
narasi.loadSound('suara/pernapasan2.mp3',true);
layar._visible=false;
stop();

```

18. Kuis

```

stop();
import mx.transitions.Tween;
import mx.transitions.easing.*;
blitz.gotoAndPlay(2);

```

```

    }
    trace ('zaidsoal :'+za[idxsoal]);
    soalId = za[idxsoal];
    trace('soalid :'+soalId);
    katasekarang = xmlReadValue(item, za[idxsoal],
0);
    mcidx = 0;
    mcidx++;
    blank_height = tekssoal._height;

    _root.tekssoal = katasekarang;

    tekssoal.autoSize = "center";

    tekssoal._y = tekssoal._y + (blank_height -
    tekssoal._height) / 2;

    for (i=1; i<=4; i++) {
        obj["ans"+i].teks = xmlReadValue(item,
za[idxsoal], i);
        obj["ans"+i].idx = i;
        obj["ans"+i].onRelease = function() {
            xx = this.teks;

            jawab(this.idx);
        };
        obj['ans'+i].onRollOver = function() {
            this.gotoAndPlay(2);
            coin.start();
        };
        obj['ans'+i].onRollOut = function() {
            this.gotoAndPlay(1);
        };
    }
    kunci = xmlReadValue(item, za[idxsoal], 5);

    };
    trace('idxsoal =' + idxsoal);
}
function showbuttons(stat:Boolean) {
    for (i=1; i<=4; i++) {
        obj["ans"+i]._visible = stat;
        obj["lbl"+i]._visible = stat;
    }
}

var soalSalah:Array = new Array();
var sS:Number = 0;

function jawab(jawaban:Boolean):Void {
    if (!inGame) {
        return;
    }
    var nrs:Sound = new Sound();
    trace(jawaban+'---'+kunci);
    jawabs+=pilihan[jawaban-1]+'\\n';

```

