

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, 2006, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash*, Yogyakarta,
- Jepri Mohammad, 2007, *Mahir dalam 7 hari : Macromedia FLASH Pro 8*, Andi : Yogyakarta
- Misky Dudi, 2005, *Kamus Informasi dan Teknologi*, Edsa Mahkota : Jakarta
- Tim pengarang kamus, 2005, *Kamus besar bahasa Indonesia*, departemen pendidikan nasional – balai pustaka, Jakarta
- Chandra .2006. *7 Jam Belajar Interaktif Flash Profesional 8 untuk orang awam*. Palembang . Cv. Maxicom.
- Darmojo. 1991. *Pengertian Media Pembelajaran dan Klasifikasinya yang Dikemukakan Oleh Romiszowki*. Diakses pada tanggal 23 Maret 2012 pukul 15.00. <http://www.sekolahdasar.net/2012/03/pengertian-mediapembelajaran-dan.html>.
- Djamarah. 1995. *Pengertian Media menurut Djamarah (1995)*. Diakses pada tanggal 12 September 2012 pukul 10.31. <http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>.
- Hopper. 2002. *Definisi Multimedia*. Diakses pada tanggal 5 September 2012 pukul 07.02. <http://www.m-edukasi.web.id/2011/10/definisi-multimedia.html?m=0>

Muharam, Rositawaty. 2008. Senang Belajar Ilmu Pengatahuan alam Untuk SD dan MI Kelas 6. Pusat Pembukuan Depaetemen Pendidikan Nasional.

Purnamawati, Eldarni. 2001. Pengertian Media menurut Purnamawati dan Eldarni (2001). Diakses pada tanggal 12 September 2012 pukul 10.31. <http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>

Rohani. 1997. Pengertian Media Pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang Dikutip Oleh Rohani (1997). Diakses pada tanggal 12 September 2012 pukul 10.31. <http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>.



# LAMPIRAN



Lampiran 1 : menampilkan video play

```
loadMovie("SOLAR SYSTEM HD - YouTube.swf",silang);
```

Lampiran 2 : Script untuk play music

```
stop();  
suara = new Sound();  
suara.attachSound("Need For Speed.mp3");  
suara.start(0, 1);
```

Lampiran 3 :Script mengubah kursor

```
onClipEvent (load) {  
    Mouse.hide();  
}  
onClipEvent (mouseMove) {  
    Mouse.hide();  
    _root.astronot._x = _root._xmouse;  
    _root.astronot._y = _root._ymouse;  
    if ((_root._ymouse>0 && _root._ymouse<400) && (_root._xmouse>0  
&& _root._xmouse<550)) {  
        _root.astronot._xscale = 100;  
        _root.astronot._yscale = 100;  
        _root.astronot._alpha = 100;  
    }else {
```

```

        _root.astronot._xscale = 0;

        _root.astronot._yscale = 0;

        _root.astronot._alpha = 0;

    }

    updateAfterEvent();

}

```

Lampiran 4 : Script membuat kuis

```

stop();

stopAllSounds();

tombol_masuk.onRelease = function() {

    kuis();

};

function kuis() {

    score = 0;

    getPertanyaan();

    setpilihan_abjad();

}

function getPertanyaan() {

    soal_ujian = new LoadVars();

    soal_ujian.load("soal.txt");

    soal_ujian.onLoad = function(success) {

        if (success) {

```



```

        setPertanyaan(1);
    } else {
        peringatan.text = "PERINGATAN!!!! soal tidak keluar
diakibatkan salah dalam penamaan soal. Contoh pemanaan soal yang benar
adalah'soal(no soal).txt'";
    }
};
gotoAndStop("kuis");
}

tombol_masuk1.onRelease = function() {
    kuis1();
};
function kuis1() {
    score = 0;
    getPertanyaan1();
    setpilihan_abjad();
}

function getPertanyaan1() {
    soal_ujian = new LoadVars();
    soal_ujian.load("soal1.txt");
    soal_ujian.onLoad = function(success) {
        if (success) {

```



```
        setPertanyaan(1);
    } else {
        peringatan.text = "PERINGATAN!!!! soal tidak keluar
diakibatkan salah dalam penamaan soal. Contoh pemanaan soal yang benar
adalah'soal(no soal).txt'";
    }
};
gotoAndStop("kuis");
}

tombol_masuk2.onRelease = function() {
    kuis2();
};
function kuis2() {
    score = 0;
    getPertanyaan2();
    setpilihan_abjad();
}

function getPertanyaan2() {
    soal_ujian = new LoadVars();
    soal_ujian.load("soal2.txt");
    soal_ujian.onLoad = function(success) {
        if (success) {
```



```

        setPertanyaan(1);
    } else {
        peringatan.text = "PERINGATAN!!!! soal tidak keluar
diakibatkan salah dalam penamaan soal. Contoh pemanaan soal yang benar
adalah'soal(no soal).txt'";
    }
};
gotoAndStop("kuis");
}

tombol_masuk3.onRelease = function() {
    kuis3();
};
function kuis3() {
    score = 0;
    getPertanyaan3();
    setpilihan_abjad();
}

function getPertanyaan3() {
    soal_ujian = new LoadVars();
    soal_ujian.load("soal3.txt");
    soal_ujian.onLoad = function(success) {
        if (success) {

```





```

        setPertanyaan(1);
    } else {
        peringatan.text = "PERINGATAN!!!! soal tidak keluar
diakibatkan salah dalam penamaan soal. Contoh pemanaan soal yang benar
adalah'soal(no soal).txt'";
    }
};
gotoAndStop("kuis");
}

function setpilihan_abjad() {
    tombol_a.onRelease = function() {
        cekJawaban("a");
    };
    tombol_b.onRelease = function() {
        cekJawaban("b");
    };
    tombol_c.onRelease = function() {
        cekJawaban("c");
    };
    tombol_d.onRelease = function() {
        cekJawaban("d");
    };
};

```



```
tombol_e.onRelease = function() {  
    cekJawaban("e");  
};  
}  
function setPertanyaan(i) {  
    mulai_kuis = i+1;  
    if (soal_ujian["soal"+i] != undefined) {  
        judul.text = "Soal ke-" + i;  
        soal.text = soal_ujian["soal"+i];  
        jawaban_a.text = soal_ujian["a"+i];  
        jawaban_b.text = soal_ujian["b"+i];  
        jawaban_c.text = soal_ujian["c"+i];  
        jawaban_d.text = soal_ujian["d"+i];  
        jawaban_e.text = soal_ujian["e"+i];  
        jawaban = soal_ujian["benar"+i];  
    } else {  
        simpanScore(score, player);  
        gotoAndStop(601);  
    }  
}  
}  
function cekJawaban(kunci)  
keterangan._visible = true;  
silang._visible = true;
```



```
if (kunci != jawaban) {  
    score = score-0;  
  
    loadMovie("silang.swf",silang);  
  
    suara = new Sound();  
  
    suara.attachSound("Mario Die.mp3");  
  
    suara.start(0, 1);  
  
} else {  
    score = score+2.5;  
    loadMovie("contreng.swf",silang);  
    suara = new Sound();  
    suara.attachSound("Mario Coin.mp3");  
    suara.start(0, 1);  
}  
}  
function kuis_selesai() {  
    gotoAndStop("selesai");  
    nilai.text = score+" points";  
}
```

