

**PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS MELALUI
MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC
BAGI SISWA SD NEGERI 2 GUMUL KARANGNONGKO**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III

Program Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Ahmad Saifulhuda

1972100001

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS MELALUI
MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC
BAGI SISWA SD NEGERI 2 GUMUL KARANGNONGKO

Diajukan oleh :

Ahmad Saifulhuda

1972100001

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama



Mariana Windarti, ST.MT
NIK. 690 116 375

tanggal. 11 - 07 - 2022

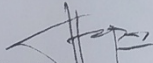
Pembimbing Pendamping



Agustinus Suradi, M.Kom.
NIK. 690 116 374

tanggal. 11 - 07 - 2022

Mengetahui
Ketua Program Studi



Hendro Joka Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

tanggal. 12 - 07 - 2022

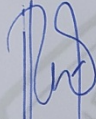
HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Selasa
Tanggal : 19 Juli 2022
Tempat : UNWIDHA

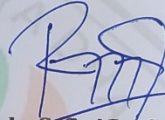
Susunan Dewan Penguji :

Ketua



Niken Retnowati, M.Sc.
NIK. 690 116 364

Sekretaris



Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng.
NIK. 690 116 362

Anggota I



Mariana Windarti, MT.
NIK. 690 116 375

Anggota II



Agustinus Suradi, M.Kom.
NIK. 690 914 344

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk

memperoleh gelar Diploma III oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Ir. Agus Santoso, MP.
NIP. 19650408 199010 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Saifulhuda

NIM : 1972100001

Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : “Pengenalan rambu-rambu lalu lintas melalui media animasi menggunakan adobe animate cc bagi siswa SD Negeri 2 Gumul Karangnongko”

Adalah karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya atau plagiat dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir.

Klaten, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



(AHMAD SAIFULHUDA)

PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah memberi rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu Tri Nurtiningsih, S.Ag, Ibu Fitriah, Bapak Mukhtar Solih, dan Bapak A.Makhrus Subhan, S.Ag, ke-4 orang tua tersayang yang telah mendidik, memberikan doa, dan dengan penuh kesabaran menghadapi saya.
2. Ibu Sri Purwaningsih, nenek tersayang yang senantiasa memberi dukungan.
3. Ahmad Habi Bullah, S.Pd, Gilang, kakak dan adek yang menjadi motivasi saya.
4. Veronika, seseorang yang memberi semangat kepada saya.
5. Keluarga besar yang memberikan doa.
6. Teman-teman Manajemen Informatika 2019 yang telah membantu saya selama menjadi mahasiswa.
7. Semua dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah membimbing dan memberikan ilmu.

MOTTO

“ OK ” - Saitama

“ Mada da ” - Asta

“ Pertama, kau harus merubah dirimu sendiri, atau tidak akan ada yang
berubah untukmu ” - Sakata Gintoki

“ Ketika dunia ternyata jahat kepadamu, maka kau harus menghadapinya,
karena tidak ada seorangpun yang akan menyelamatkanmu, jika kau tak
berusaha ”

- Roronoa Zoro

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini dengan judul “ Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Melalui Media Animasi Menggunakan Adobe Animate CC Bagi Siswa SD Negeri 2 Gumul Karangongko”.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, maka tugas akhir ini tidak akan terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Ir. Agus Santosa, MP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Ibu Mariana Windarti, ST.MT, dan Bapak Agustinus Suradi, M.Kom, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan membimbing penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Kepala sekolah SD Negeri 2 Gumul beserta guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan informasi data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Dengan sepenuh hati, penulis sadar bahwa tugas akhir ini masih penuh dengan kekurangan dan keterbatasan, oleh sebab itu penulis memerlukan saran serta kritik yang membangun yang dapat menjadikan tugas akhir ini lebih baik.

Klaten, Juli 2022

Ahmad Saifulhuda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Batasan Masalah	4
E. Keaslian Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Penelitian Terdahulu.....	6
2. Profil SD Negeri 2 Gumul.....	9

B. Landasan Teori	10
1. Rambu-Rambu Lalu Lintas	10
2. Multimedia	12
a. Pengertian Multimedia	12
b. Jenis Multimedia.....	13
3. Animasi	15
a. Pengertian Animasi.....	15
b. Tipe Animasi	16
4. Adobe Animate CC	18
a. Pengertian Adobe Animate CC	18
b. Sejarah Adobe Animate CC	18
c. Kelebihan Adobe Animate CC	20
d. Kekurangan Adobe Animate CC	20
e. Fitur Utama Adobe Animate CC	20
5. Media Pembelajaran	23
6. Perancangan Animasi	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bahan Dan Materi Penelitian	28
B. Alat Penelitian.....	28
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	28
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	29
C. Jalannya Penelitian.....	30

1. <i>Concept</i>	32
2. <i>Design</i>	33
3. <i>Material Collecting</i>	38
4. <i>Assembly</i>	43
5. <i>Testing</i>	96
6. <i>Distribution</i>	97

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	99
1. Tampilan Menu Home	99
2. Tampilan Menu Materi	99
3. Tampilan Menu Quiz.....	109
4. Tampilan Menu Game.....	112
B. <i>Testing</i>	112
C. <i>Distribution</i>	119
D. Pembahasan	120

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	123

DAFTAR PUSTAKA

LISTING PROGRAM

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan MDLC.....	25
Gambar 3.1 Perancangan Animasi	33
Gambar 3.2 Langkah Animasi Tampilan Home	44
Gambar 3.3 Tampilan Jenis Rambu-rambu Lalu Lintas	46
Gambar 3.4 Tampilan Pengertian Rambu Peringatan.....	49
Gambar 3.5 Tampilan Contoh Rambu Peringatan	50
Gambar 3.6 Visualisasi Turunan Landai.....	53
Gambar 3.7 Visualisasi Tanjakan Landai	54
Gambar 3.8 Visualisasi Peringatan Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas.....	55
Gambar 3.9 Visualisasi Prioritas Simpang Empat	56
Gambar 3.10 Tampilan Pengertian Rambu Larangan.....	57
Gambar 3.11 Tampilan Contoh Simbol Rambu Larangan.....	58
Gambar 3.12 Visualisasi Dilarang Ke Kiri	61
Gambar 3.13 Visualisasi Dilarang Ke Kana	62
Gambar 3.14 Visualisasi Dilarang Putar Balik	63
Gambar 3.15 Visualisasi Dilarang Stop	64
Gambar 3.16 Visualisasi Di Larang Parkir	65
Gambar 3.17 Tampilan Pengertian Rambu Perintah.....	66
Gambar 3.18 Tampilan Contoh Simbol Rambu Perintah	68
Gambar 3.19 Tampilan Contoh Visualisasi Perintah Arah Ke Kanan.....	71
Gambar 3.20 Tampilan Visualisasi Perintah Mengikuti Arah Ke Kiri.....	72
Gambar 3.21 Tampilan Visualisasi Perintah Mengikuti Arah Lurus.....	73

Gambar 3.22 Tampilan Visualisasi Perintah Lajur Khusus Mobil Barang.....	74
Gambar 3.23 Tampilan Visualisasi Perintah Lajur Khusus Mobil Barang.....	75
Gambar 3.24 Tampilan Pengertian Rambu Tambahan	76
Gambar 3.25 Tampilan Contoh Simbol Rambu Tambahan.....	78
Gambar 3.26 Tampilan Pengertian Rambu Petunjuk.....	79
Gambar 3.27 Tampilan Contoh Simbol Rambu Petunjuk	80
Gambar 3.28 Visualisasi Simbol Petunjuk Lokasi Rumah Sakit.....	83
Gambar 3.29 Visualisasi Simbol Petunjuk Lokasi Masjid.....	84
Gambar 3.30 Visualisasi Simbol Petunjuk Lokasi Gereja	85
Gambar 3.31 Visualisasi Simbol Petunjuk Lokasi SPBU.....	86
Gambar 3.32 Tampilan Menu Quiz	87
Gambar 3.33 Tampilan Menu Game.....	94
Gambar 3.34 Publish Setting.....	97
Gambar 3.35 Proses Publish	98
Gambar 3.36 Media Penyimpanan Google Drive	98
Gambar 4.1 Tampilan Home.....	99
Gambar 4.2 Tampilan Materi	100
Gambar 4.3 Tampilan Pengertian Rambu Peringatan.....	101
Gambar 4.4 Tampilan Contoh Rambu Peringatan	101
Gambar 4.5 Visualisasi Simbol Peringatan Tanjakan Landai.....	102
Gambar 4.6 Tampilan Pengertian Rambu Petunjuk.....	103
Gambar 4.7 Tampilan Contoh Simbol Rambu Petunjuk	103
Gambar 4.8 Visualisasi Simbol Petunjuk Lokasi Rumah Sakit.....	104

Gambar 4.9 Tampilan Pengertian Rambu Larangan.....	104
Gambar 4.10 Tampilan Contoh Simbol Rambu Larangan.....	105
Gambar 4.11 Visualisasi Simbol Dilarang Parkir	106
Gambar 4.12 Tampilan Pengertian Rambu Perintah.....	106
Gambar 4.13 Tampilan Contoh Simbol Rambu Perintah	107
Gambar 4.14 Visualisasi Simbol Perintah Lajur Khusus Mobil Barang	108
Gambar 4.16 Tampilan Contoh Simbol Rambu Tambahan.....	109
Gambar 4.17 Tampilan Quiz Tebak Gambar Jawaban Benar.....	110
Gambar 4.18 Tampilan Quiz Tebak Gambar Jawaban Salah	110
Gambar 4.19 Tampilan Hasil Quiz Dengan Nilai 80 sampai 100.....	111
Gambar 4.20 Tampilan Hasil Quiz Dengan Nilai Dibawah 80	111
Gambar 4.21 Tampilan Menu Game.....	112
Gambar 4.22 Proses Publishing.	119
Gambar 4.23 Media Penyimpanan Google Drive	120
Gambar 4.24 Diagram Rata-rata Persentase Hasil Testing.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penulis.	8
Tabel 2.2 Data Jumlah Siswa	9
Tabel 2.3 Data Jumlah Guru	10
Tabel 2.4 Jenis Dan Contoh Rambu-rambu Lalu Lintas.....	11
Tabel 3.1 Panduan Kompetensi Dasar	31
Tabel 3.2 Storyboard.....	35
Tabel 3.3 Rambu Peringatan.....	38
Tabel 3.4 Rambu Petunjuk.....	39
Tabel 3.5 Rambu Larangan	39
Tabel 3.6 Rambu Peringatan	40
Tabel 3.7 Rambu Tambahan	40
Tabel 3.8 Objek Clip Art.....	40
Tabel 3.9 Suara Animasi.....	42
Tabel 3.10 Text Animasi.....	42
Tabel 4.1 Tahap Pengujian Black Box Testing.....	113
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Siswa.....	115
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Guru.....	117

Abstrak

Rambu lalu lintas adalah bagian dari perlengkapan jalan yang memuat lambang, huruf, angka, kalimat dan/atau perpaduan di antaranya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan. Pada umumnya pengetahuan tentang rambu lalu lintas hanya didapat melalui referensi berupa panduan buku paket saja, sehingga pemahaman yang didapat kurang maksimal dan minat masyarakat maupun anak-anak untuk memahami rendah. Maka dari itu penulis akan membuat animasi tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Kesulitan siswa SD Negeri 2 Gumul dalam belajar dan memahami materi rambu-rambu lalu lintas membuat penulis tertarik untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif tentang rambu-rambu lalu lintas. Aplikasi ini diharapkan dapat memberi kemudahan, ketertarikan dan menyenangkan untuk siswa SD Negeri 2 Gumul dalam belajar tentang rambu-rambu lalu lintas. Untuk itu dibuat aplikasi berupa pengenalan rambu-rambu lalu lintas, sehingga media untuk belajar menjadi lebih menarik. Dalam pembuatan aplikasi ini akan dikonsentrasikan pada tiga menu pembelajaran yaitu materi, quiz, dan game. Menu materi, quiz, dan game akan disampaikan dalam media gambar, teks, audio, dan animasi. Hasil dari penelitian ini terbukti dari hasil kuesioner yang diperoleh yaitu 51% menyatakan sangat setuju, 48% setuju, dan 1% kurang setuju, sehingga bisa disimpulkan bahwa media animasi ini bisa dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : Animasi Interaktif, Rambu-rambu Lalu Lintas, Adobe Animate CC.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rambu lalu lintas adalah bagian dari perlengkapan jalan yang memuat lambang, huruf, angka, kalimat dan/atau perpaduan di antaranya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan. Ada beberapa jenis rambu-rambu lalu lintas yang ada di Indonesia, yaitu rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, rambu petunjuk dan rambu tambahan.

Rambu peringatan adalah rambu yang berisi peringatan bagi para pengguna jalan bahwa di depannya ada sesuatu yang berbahaya, rambu ini didesain dengan latar kuning dan gambar atau tulisan berwarna hitam contohnya lampu pengatur lalu lintas. Rambu larangan adalah rambu yang berisi larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan oleh pengguna jalan, rambu ini di desain dengan latar putih dan warna gambar atau tulisan merah dan hitam contohnya larangan parkir. Rambu perintah adalah rambu yang berisi perintah yang harus dilakukan oleh pengguna jalan, rambu perintah didesain dengan bentuk bundar berwarna biru dengan gambar putih dan merah contohnya wajib berjalan lurus kedepan. Rambu petunjuk adalah rambu yang menunjukkan sesuatu/arah/tujuan contohnya rambu yang menunjukkan arah daerah. Rambu tambahan adalah rambu yang memberikan keterangan tambahan bagi pengguna jalan contohnya berlakunya rambu bagi semua kendaraan kecuali bus.

Kasus kecelakaan lalu lintas di Indonesia masih relatif tinggi dari tahun ke

tahun, seperti pada kasus pengendara motor terobos lampu merah yang mengakibatkan kecelakaan dengan mobil di Situbondo (www.Detik.com,2020). Kecelakaan karena menerobos lampu merah antara pengendara mobil mazda dan pengendara motor di gambir hingga luka-luka (www.Kompas.com,2021). Mayoritas pemicu terjadinya kecelakaan karena faktor manusia, seperti kurangnya kesadaran pengemudi untuk memahami dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas.

Pada umumnya pengetahuan tentang rambu lalu lintas hanya didapat melalui referensi berupa panduan buku paket saja, sehingga pemahaman yang didapat kurang maksimal dan minat masyarakat maupun anak-anak untuk memahami rendah. Mengenai kondisi masyarakat khususnya bagi anak-anak yang kurang paham mengenai rambu-rambu lalu lintas, penulis akan melakukan pengenalan rambu-rambu lalu lintas dengan media animasi. Animasi adalah hasil dari pengolahan gambar, sehingga menjadi gambar yang bergerak, animasi masuk kedalam kategori multimedia. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (www.Wikipedia,2022).

Sekolah Dasar adalah jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia (Wikipedia,2022), salah satunya adalah SD Negeri 2 Gumul Karangnongko, pada saat ini SD Negeri 2 Gumul Karangnongko khususnya kelas 4 dalam proses pembelajaran mengenai rambu-rambu lalu lintas hanya menggunakan panduan buku paket saja, sehingga anak-anak kurang tertarik dan minat untuk memahami pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas menjadi rendah.

Secara umum permasalahan yang dihadapi guru adalah keterbatasan alat bantu pembelajaran yang menarik bagi siswa SD. Selain itu media animasi juga jarang digunakan dalam metode pembelajaran bagi siswa SD Negeri 2 Gumul khususnya kelas 4. Sebagai solusinya diperlukan media pembelajaran alternatif animasi yang bisa menarik dan menyenangkan bagi siswa serta memudahkan guru untuk mengajar.

Mengetahui fakta diatas, dibutuhkan suatu upaya untuk meminimalkan kecelakaan lalu lintas yang ditimbulkan dari keterbatasan pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas, upaya untuk mengurangi kecelakaan lalu lintas dapat dilakukan dengan mengoptimalkan pemahaman tentang rambu-rambu lalu lintas, maka pada tugas akhir ini penulis bermaksud membuat animasi berupa “Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Melalui Media Animasi Menggunakan Adobe Animate CC Bagi Siswa SD Negeri 2 Gumul Karangnongko”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat media animasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang menarik perhatian dan membuat informasi yang mudah dipahami untuk anak-anak SD?
2. Bagaimana penyampaian melalui media animasi yang dibuat mampu menambah pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas?

C. Tujuan Penelitian

1. Membuat animasi tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate CC, sehingga menarik dan mudah dipahami.

2. Memberitahukan tentang pemahaman rambu-rambu lalu lintas sehingga masyarakat dan siswa dapat memahami arti dari simbol rambu-rambu lalu lintas sehingga dapat meminimalkan kecelakaan.

D. Batasan Masalah

1. Animasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas menggunakan Adobe Animate CC.
2. Animasi yang disediakan hanya seputar rambu-rambu lalu lintas seperti lampu pengatur lalu lintas, larangan masuk bagi semua kendaraan bermotor, wajib mengikuti arah yang ditunjuk, dan seterusnya.
3. Animasi yang dibuat ditujukan bagi siswa SD Negeri 2 Gumul Karangnongko.
4. Animasi akan dipublikasikan melalui media sosial seperti YouTube.

E. Keaslian Penelitian

Kusumastuti (2015) dengan judul “Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Dengan Media Animasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi Prambanan” dimana penelitian terdahulu ini dibuat untuk memberikan metode pembelajaran alternatif dengan menggunakan macromedia tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang menarik dan tidak membosankan. Dalam penelitian terdahulu ini animasi terbatas hanya dengan jumlah 15 rambu saja, sehingga masih kurang materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah media pembelajaran animasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang akan dibuat menggunakan Adobe Animate CC bagi SD Negeri 2 Gumul. Penelitian ini menyajikan animasi yang memuat materi, kuis, dan

animasi pada setiap rambunya agar siswa dapat memahami dengan mudah arti dari rambu-rambu lalu lintas.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

a) Bagi SD Negeri 2 Gumul

1. Mengenalkan tentang media animasi sehingga dapat memberikan alternatif cara cepat dalam pembelajaran bagi guru dan siswa.
2. Membantu guru dalam proses pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas.
3. Menambah pemahaman siswa tentang rambu-rambu lalu lintas.

b) Bagi Universitas

1. Sebagai bahan evaluasi sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

c) Bagi Penulis

1. Memberikan nilai tambah terhadap pengetahuan yang penulis peroleh dari luar perkuliahan untuk mendukung tugas akhir.
2. Menambah wawasan mengenai pemahaman tentang penerapan aplikasi Adobe Animate CC dan meningkatkan pengetahuan teori yang didapat dalam perkuliahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembuatan laporan tugas akhir dan pembuatan animasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas ini, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi manfaat yang dapat membangun bagi peneliti dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut kesimpulan dan saran yang disampaikan oleh penulis :

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas melalui media animasi menggunakan Adobe Animate CC. Penulis menyimpulkan bahwa dengan metode pembelajaran interaktif pengenalan rambu-rambu lalu lintas ini dapat menarik minat, mempermudah, dan menyenangkan anak untuk belajar dan memahami rambu-rambu lalu lintas dengan baik.
2. Berdasarkan hasil pengujian testing melalui kuesioner dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas ini dalam pengoperasiannya mudah digunakan oleh pengguna, tampilan yang menarik, dan bisa digunakan sebagai alat bantu belajar. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang diperoleh yaitu 51% sangat setuju, 48% setuju, dan 1% kurang setuju. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media animasi ini bisa dijadikan untuk alat bantu proses belajar mengajar.

B. Saran

Dalam pembuatan animasi media pembelajaran interaktif tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa saran untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Berikut saran-saran antara lain :

1. Dalam penelitian selanjutnya dapat ditambahkan contoh simbol dan animasi visualisasinya.
2. Perlunya variasi yang lebih baik dan menarik sehingga tercipta daya tarik dan semangat belajar yang tinggi, misalnya menambah fitur game seperti puzzle, simulasi berkendara dan lain-lain.

Daftar Pustaka

- Dianisa, (2022). *Pengertian Adobe Animate CC, Sejarah, Fitur Utama*.
<https://dianisa.com/pengertian-adobe-animate/>.
 (diakses 6 April 2022).
- Fkipuniska, (2018). *Media pembelajaran*.
<https://fkipuniska.ac.id/macam-macam-metode-pembelajaran-pengertian-jenis-dan-contohnya/>.
 (diakses 6 April 2022).
- Hariani, Ria. 2016. *Multimedia Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Adobe Flash CS6 Di TK Mahadul Islami*. Bukit Tinggi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Kusumastuti, Nety Permatasari. 2015. *Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Dengan Media Animasi Untuk Anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Prambanan*. Klaten : Universitas Widya Dharma Klaten.
- Menteri Perhubungan Nomor 13. (2014). *Pengertian Rambu-rambu Lalu Lintas*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Rambu_lalu_lintas#:~:text=Rambu%20lalu%20lintas%20adalah%20bagian,dan%20petunjuk%20bagi%20pemakai%20jalan.
 (diakses tanggal 28 januari 2022).
- McComick, (1996). *Pengertian Multimedia Merurut Para Ahli*.
<https://studentactivity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertianmultimedia-menurut-para-ahli/>.
- Putri, Melinda, (2018). *Pengertian Langkah-langkah Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
<https://darmelinda.wordpress.com/2018/10/21/multimedia-development-life-cycle-mdlc/>.
 (diakses 21 oktober 2018).
- Rahman, Fariz Fadlir. 2017. *Animasi Dan Game Pengenalan Rambu Lalu Lintas*, Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Vaughan, (2004, p1). *Pengertian Multimedia Merurut Para Ahli*.
<https://studentactivity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertianmultimedia-menurut-para-ahli/>.