

## MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA IMAI (INDONESIA, MANDARIN, ARAB DAN INGGRIS) BERBASIS MULTIMEDIA

<sup>1)</sup> Samsudin, <sup>2)</sup> Aninda Muliani Harahap, <sup>3)</sup> Muhammad Rafli Hakim

<sup>1,2,3)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Jl. IAIN No.1, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara 20235  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email : <sup>1)</sup>samsudin@uinsu.ac.id, <sup>2)</sup>anindamulianiharahap@uinsu.ac.id, <sup>3)</sup>hakimraflirh@gmail.com

### ABSTRAK

Ilmu pengetahuan teknologi mengalami perkembangan dan kemajuan pesat dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah teknologi dalam media pembelajaran. Pengenalan bahasa pada anak perlu ditingkatkan pada medianya. Tujuan penelitian ini adalah membangun media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa IMAI (Indonesia, Mandarin, Arab, dan Inggris) untuk menambah wawasan siswa dalam mengenal bahasa. Dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan animasi menggunakan adobe flash juga dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa. Media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan 6 tahapan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa IMAI (Indonesia, Mandarin, Arab, dan Inggris) tingkat dasar dengan materi yang ditujukan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Bahasa IMAI (Indonesia, Mandarin, Arab, dan Inggris), Multimedia.

### ABSTRACT

*Science and technology is experiencing rapid development and progress in the world of education. One of them is technology in learning media. Language recognition in children needs to be improved on the media. The purpose of this research is to build interactive learning media for the introduction of IMAI languages (Indonesian, Mandarin, Arabic, and English) to broaden students' knowledge of languages. With the existence of learning media packaged with animation using Adobe Flash, it can also attract students' interest in learning languages. This learning media uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model with 6 stages. The result of this research is an interactive learning media for the introduction of the IMAI language (Indonesian, Mandarin, Arabic, and English) at the elementary level with material aimed at grade 3 elementary school students.*

**Keywords:** Learning Media, IMAI Language (Indonesian, Mandarin, Arabic, and English), Multimedia.

### PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan teknologi mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat, dalam dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, akan mendapatkan pengaruh dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Komponen penting dalam proses belajar salah satunya adalah media. Kegunaan media pembelajaran ini tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan pelajar agar lebih efektif. Bahasa Indonesia, Mandarin, Arab, dan Inggris (IMAI) telah cukup populer dipelajari secara Internasional. Pengembangan media

pembelajaran untuk mengenalkan Bahasa Indonesia, Mandarin, Arab dan Inggris (IMAI) ke anak-anak dengan menggunakan animasi dua dimensi yang memiliki pola interaktif dengan penyajian gambar, teks dan suara merupakan sarana yang menarik bagi anak untuk belajar sambil bermain. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan kembangkan daya pikir dan peran anak ke jenjang pendidikan selanjutnya. dibutuhkan media pembelajaran bahasa IMAI yang disajikan dengan animasi yang dihasilkan dari aplikasi Adobe Flash, sehingga proses pembelajaran menjadi sangat menarik dan lebih menyenangkan.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web.

### **Pengertian Bahasa**

Bahasa adalah rangkaian sistem bunyi atau symbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, yang memiliki makna dan secara konvensional digunakan oleh sekelompok manusia (penutur) untuk berkomunikasi (melahirkan pikiran dan perasaan) kepada orang lain

### **Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan yang diikrarkan dalam sumpah pemuda tanggal 28 oktober 1928 dan yang dinyatakan dalam undang-undang dasar 1945, bab XV, pasal 36 sebagai bahasa Negara. Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dapat juga disebut bahasa nasional atau bahasa kebangsaan.

### **Bahasa Mandarin**

Bahasa mandarin adalah salah satu bahasa yang banyak digunakan di dunia. Mengingat banyaknya etnis china yang tinggal menyebar di seluruh dunia, maka bahasa mereka pun turut menyebar dan digunakan di berbagai Negara tempat mereka tinggal. Bahkan, selain di china, bahasa mandarin juga digunakan sebagai bahasa resmi di Taiwan dan Singapura

### **Bahasa Arab**

Bahasa arab yang kini telah diakui oleh dunia internasional setelah bahasa spanyol, tentunya sangat memiliki andil besar dalam improvisasi dan kompetisi pada level dunia dimaksud. Hal ini bukan saja dalam aspek perkembangan kebahasaan dan ilmu kebahasaan asing, akan

tetapi lebih dari itu, yaitu improvisasi dalam sektor metodologi dan teknik pembelajarannya

### **Bahasa Inggris**

Bahasa inggris mulai melakukan kontak dengan tanah, flora dan fauna, serta industri. Bahkan, dengan fenomena yang tidak mempunyai nama, tetapi untuk memperkaya kosakata bahasa inggris yang diambil juga dari bahasa itali.

### **Multimedia**

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.

### **Adobe Flash Professional CS6**

Adobe Flash Professional CS6 merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik dan dinamis.

### **Storyboard**

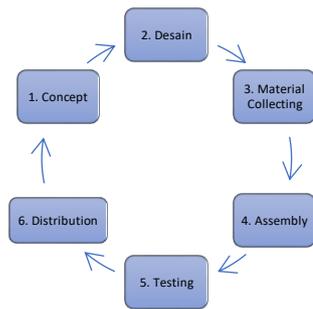
*Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung

### **Unified Modeling Language (UML)**

*Unified Modelling Language (UML)* adalah bahasa standar industri untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak berbasis objek

### **METODE**

Metode Penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Untuk pengembangan sistem sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Sistem

**Perencanaan Kebutuhan**

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh kebutuhan sistem yang akan dibangun.

**Desain Sistem**

Setelah data diperoleh maka selanjutnya dilakukan desain sistem menggunakan *Use Case Diagram* dan *Storyboard*.

**Implementasi**

Pada tahap selanjutnya adalah implementasi ke dalam media.

**PEMBAHASAN**

**Rancangan Materi**

Perancangan materi pada media pembelajaran ini dibuat berdasarkan analisis materi pada buku pelajaran anak kelas 3 sekolah dasar. Hasil analisis materi dapat dilihat pada tabel:

Tabel 1. Hasil Analisis Materi

Materi Pokok	Materi
Pengenalan angka	Angka 1-10 dalam bahasa Indonesia, mandarin, arab, dan inggris.
Pengenalan warna	Merah, hijau, kuning, biru, jingga, coklat, merah muda, ungu, hitam, putih dalam bahasa Indonesia, mandarin, arab, dan inggris.
Pengenalan nama	Ayam, gajah, bebek,

hewan	kambing, rusa, singa, kuda, kelinci, kucing, sapi dalam bahasa Indonesia, mandarin, arab, dan inggris.
-------	--

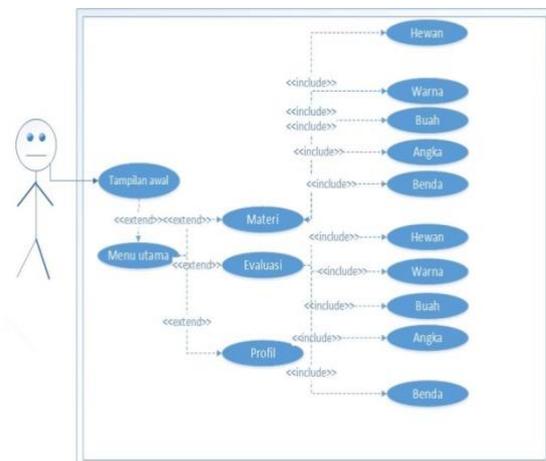
Pengenalan nama buah	Apel, anggur, jeruk, lemon, kiwi, nanas, stroberi, pisang, jagung, alpukat dalam bahasa Indonesia, mandarin, arab, dan inggris.
----------------------	---

Pengenalan nama benda	1. Disekolah: buku, pensil, papan tulis, meja, kursi dalam bahasa Indonesia, mandarin, arab, dan inggris.
-----------------------	---

	2. Dirumah: sofa, jendela, lampu, karpet, foto dalam bahasa Indonesia, mandarin, arab, dan inggris.
--	---

**Use Case Diagram**

*Use case diagram* merupakan diagram yang dibuat untuk mendeskripsikan hubungan aktor yang terlibat dengan aplikasi yang akan dibuat. *Use case diagram* dapat dilihat sebagai berikut:

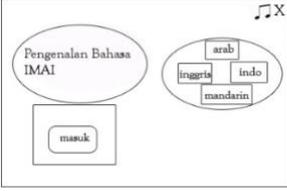
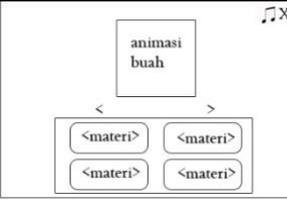
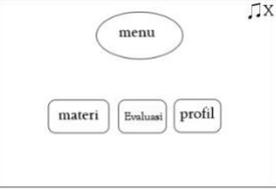
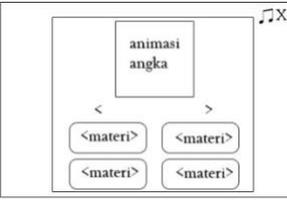
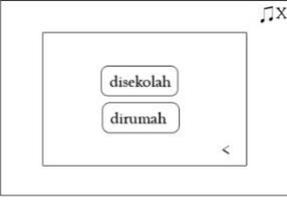
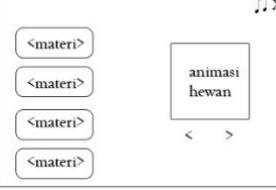
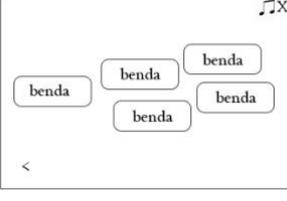
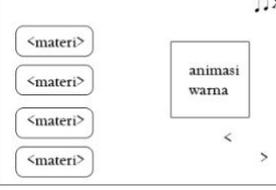
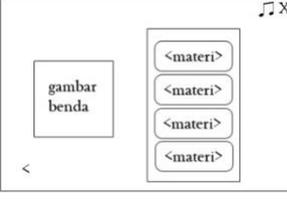
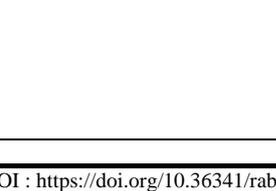
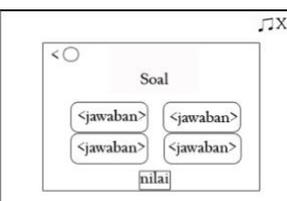


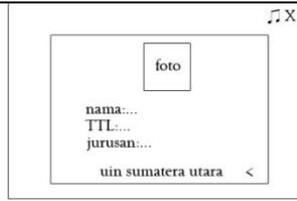
Gambar 2. Use Case Diagram

**Storyboard**

Storyboard dibuat setelah mengetahui rancangan isi dalam setiap bagian media pembelajaran. Storyboard dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Storyboard

Desain Tampilan	Deskripsi		
	<p>Pada halaman judul terdapat tombol masuk yang mengarahkan ke menu utama.</p>		<p>pada materi tersebut.</p>
	<p>Pada halaman menu utama terdapat tombol menu materi, evaluasi, dan profil.</p>		<p>Pada halaman materi angka terdapat tombol dan animasi sesuai dengan angka pada materi tersebut.</p>
	<p>Pada halaman sub materi terdapat tombol hewan, warna, buah, angka, dan benda.</p>		<p>Pada halaman pilihan materi benda terdapat tombol benda disekolah dan dirumah.</p>
	<p>Pada halaman materi hewan terdapat tombol dan animasi sesuai dengan nama hewan pada materi tersebut.</p>		<p>Pada halaman materi benda terdapat tombol benda.</p>
	<p>Pada halaman materi warna terdapat tombol dan animasi sesuai dengan warna pada materi tersebut.</p>		<p>Pada halaman materi benda terdapat tombol dan animasi sesuai dengan nama benda pada materi tersebut.</p>
	<p>Pada halaman materi buah terdapat tombol dan animasi sesuai dengan nama buah</p>		<p>Pada halaman sub menu evaluasi terdapat tombol menu angka, hewan, warna, buah, dan benda.</p>
			<p>Pada halaman soal evaluasi terdapat soal evaluasi dan tombol jawaban.</p>



Pada halaman menu profil terdapat foto dan identitas pembuat media pembelajaran.

### 3. Tampilan Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

### Implementasi

Berikut adalah hasil akhir pembuatan Media Pembelajaran Bahasa IMAI (Indonesia, Mandarin, Arab dan Inggris) :

#### 1. Tampilan Halaman Judul



Gambar 3. Tampilan Halaman judul

Halaman judul adalah tampilan awal ketika program dijalankan. Dalam halaman ini terdapat judul media pembelajaran dengan animasi dan terdapat tombol masuk dengan bentuk animasi (gambar sekolah) yang nantinya akan mengarahkan ke halaman menu utama. Pada pojok kanan atas terdapat tombol *close* yang berfungsi untuk menutup media pembelajaran dan terdapat tombol *sound* yang berfungsi untuk menghentikan *background* dari media pembelajaran.

#### 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Pada halaman materi terdapat terdapat tombol submenu materi yang terdiri dari lima pokok materi, yaitu materi hewan, warna, buah, angka, dan benda.

#### 4. Tampilan Submenu Materi





Gambar 6. Contoh tampilan materi hewan, warna, buah dan angka

5. Tampilan Menu materi benda



Gambar 7. Tampilan pilihan materi benda

6. Tampilan Materi Benda



Gambar 8. Tampilan materi benda

7. Tampilan Menu Evaluasi





Gambar 9. Tampilan Menu Evaluasi

## 8. Tampilan Menu Profil



Gambar 10. Tampilan Menu Profil

## KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, kesimpulan yang berdasarkan pada pembahasan sebelumnya adalah dengan adanya media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa IMAI (Indonesia, Mandarin, Arab, dan Inggris) ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengenal atau mempelajari bahasa, khususnya bahasa Indonesia, Mandarin, Arab, dan Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Thia, "Cara Mudah Belajar Bahasa Mandarin," *Jogjakarta: Javalitera*, 2011.
- [2] M. Marakas, G, "SYSTEM ANALYSIS & DESIGN an active approach, New York:," *McGraw-Hill*, 2006.
- [3] Munir., "Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan," *Bandung Alf.*, 2012.
- [4] S. A. Rambe, S. A. Nasution, W. A. Safitri, Y. Fatma, and A. Ikhwan, "Utilization of Technology Media to Improve MSMEs in Simonis Village , Aek Natas District , North Labuhanbatu Regency," vol. 1, pp. 23–31, 2021.
- [5] Julhannan, "Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif.," *Jakarta Rajawali Pers*, 2014.
- [6] I. A, "Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris.," *Bandung. Hum.*, 2008.
- [7] A. Dimas, "Cara Mudah Merancang Story Board Untuk Animasi Keren," *Yogyakarta Tak. Publ.*, 2013.