

# TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam

Issn: 2089-9076 (Print)

Issn: 2549-0036 (Online)

Website: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus>

TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam/Vol 10, No 1 (2021) (1-12)

## PRELUDE APLIKASI PLOTAGON STORY UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SESUAI KMA 183 TAHUN 2019

<sup>1</sup>Muhammad Thohir, <sup>2</sup>Kiki Cahya Muslimah, <sup>3</sup>Nihayatin Musyafa'ah

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Jl. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60237, <sup>2</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Jl. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60237, <sup>3</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Jalan Raya Ir. Soekarno No.1, Dadaprejo, Junrejo, Pendem, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur, Indonesia, 65324.

### Abstrak

Media pembelajaran merupakan bagian dari komponen pembelajaran dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Di era revolusi industri 4.0 ini perkembangan teknologi sangat pesat dan membuat pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang pilihannya semakin beragam. Melalui mediapembelajaran berupa cerita animasi 3D dari aplikasi Plotagon dapat menstimulus kemampuan berbahasa serta menjaga lingkungan berbahasa baik di kelas maupun di luar kelas. Mengingat pada kurikulum Keputusan Menteri Agama (KMA) nomor 183 butir pertama dirancang dengan karakteristik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (*al-Maharah al-Lughawiyah*), maka pemanfaatan cerita animasi 3D aplikasi Plotagon akan sangat bermanfaat terutama untuk keterampilan berbicara Bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik, dan juga efektifitas dari proses pembelajaran bahasa arab materi percakapan dengan menggunakan aplikasi Plotagon Sedangkan tujuan yang lain adalah untuk mengetahui adanya faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam impelentasi aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa arab pada materi percakapan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode campuran atau yang disebut dengan *Mixed Methods* yaitu menggabungkan antara jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan memaparkan data secara detail berdasarkan dua kombinasi jenis penelitian tersebut. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan tes, dan SMA Muhammadiyah 4 Surabaya menjadi objek penelitian. Subjek penelitian adalah para guru dan siswa yang diilih secara *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar X pada data pretest dan posttest. Sehingga dari hasil ini melalui aplikasi Plotagon Story dapat meningkatkan maharah kalam.

**Kata Kunci** : Bahasa Arab, Keterampilan Berbicara, Kurikulum KMA 183, Plotagon

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya adalah media atau alat pembelajaran. Kaitannya dengan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dan dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuat banyak sekolah menggunakan sistem Electronic Learning (*E-Learning*). Terbukti sudah dengan maraknya sekolah yang menggunakan LCD, viewer, dan internet untuk menunjang proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dalam prosekegiatan belajar mengajar.

Banyaknya film kartun pada tayangan televisi Indonesia menjadi tontonan yang digemari oleh khalayak umum terutama para pelajar. Ini menandakan bahwa cerita animasi menarik perhatian bagi para penontonnya. Hal ini dapat membangkitkan motivasi para pendidik untuk memanfaatkannya merangsang peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengimplementasikan cerita kartun sebagai pembelajaran yang menarik terutama dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang mendapat stigma membosankan dan sulit dipahami.

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Saat ini animasi adalah media yang populer di bidang multimedia. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Animasi mempunyai peranan tersendiri dalam bidang Pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran<sup>1</sup>.

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil oleh pengguna dalam pembelajaran berbasis animasi diantaranya; pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada mahasiswa; memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi pengajar maupun pelajar; metode pembelajaran yang menyenangkan dapat

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswani Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 124.

menambah motivasi belajar lebih meningkat; mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang Iptek di bidang Pendidikan; mengikuti perkembangan Iptek.<sup>2</sup>

Agar lebih menarik lagi, cerita animasi disajikan dalam bentuk 3D kemudian karakter, suara, dan latar tempat disesuaikan dengan keinginan pelajar. Adapun media pembelajaran yang tepat untuk dipilih tersebut adalah media pembelajaran dengan video animasi 3D berbasis aplikasi Plotagon Story.

Plotagon Story merupakan program *opensource* untuk membuat cerita animasi 3D. Hasil output yang disajikan pada aplikasi Plotagon Story berupa format video. Plotagon merupakan aplikasi animasi yang dapat menghidupkan suasana dan sebagai bentuk ekspresi diri melalui film animasi. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di <https://www.plotagon.com/>.

Plotagon Story memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 3D dengan berbagai pilihan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, gerakan. Animator cukup memilih latar belakang (*background*) dan merekam suaranya sendiri untuk membuat animasi. Juga bisa ditambahkan efek suara dan musik.

Kelebihan Plotagon Story diantaranya: Dapat diunduh secara gratis oleh penggunanya; Pengguna tidak harus memiliki keterampilan khusus seperti menggambar animasi. Pengguna sudah diuntungkan dengan pilihan karakter yang ada dan memodifikasinya sesuai kebutuhan pengguna; Tidak membutuhkan waktu yang lama karena bermodalkan script atau rekam suara saja; Terdapat fitur subtitle sehingga tidak perlu tambahan aplikasi lain untuk memunculkan teks; Bisa membuat satu karakter atau lebih untuk berakting dalam film animasi 3D; Dapat dibagikan ke YouTube atau aplikasi media sosial lainnya.

Ditambah dengan tersedianya fitur rekam suara pada aplikasi Plotagon Story membuatnya cocok diimplementasikan dalam materi percakapan untuk keterampilan berbicara. Mampu berbicara dengan Bahasa asing merupakan keterampilan dasar yang menjadi tujuan dari beberapa tujuan pengajaran Bahasa sebagaimana berbicara adalah sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain<sup>3</sup>.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, keterampilan berbicara termasuk keterampilan pokok yang harus dikuasai dan merupakan salah satu tujuan akhir pembelajaran Bahasa termasuk Bahasa Arab. Sejak lebih dari 20 tahunan yang lalu,

---

<sup>2</sup> Janner Simarmata, Choms Gary Ganda Tua Sibarani, Tauada Silalahi, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 14.

<sup>3</sup> Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Teras, 2011), 119.

diantara faktor yang mendorong pelajar untuk mempelajari Bahasa Asing adalah agar bisa berkomunikasi dengan penutur Bahasa yang dipelajarinya termasuk komunikasi lisan<sup>4</sup>.

Mengingat pada kurikulum Keputusan Menteri Agama (KMA) nomor 183 yang dirancang dengan karakteristik yaitu: (a) Kurikulum Bahasa Arab dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (*al-Maharah al-Lughawiyah*) bagi peserta didik untuk berbagai situasi baik di lingkungan madrasah maupun lingkungan masyarakat, (b) Bahasa Arab tidak saja diajarkan untuk Bahasa itu sendiri akan tetapi juga sebagai media pengembangan berfikir dan kepribadian; (c) Bahasa Arab disajikan tidak berfokus pada tata Bahasa (*qawaid/nahwu-sharaf*) secara teoritik akan tetapi penyajian tata Bahasa yang fungsional atau aplikatif, dan (d) Implementasi kurikulum Bahasa Arab tidak hanya mengandalkan interaksi guru-siswa di kelas, akan tetapi juga di luar kelas atau di lingkungan madrasah (*bi'ah lughawiyah*).

Berdasarkan pemaparan tujuan pembelajaran Bahasa Arab sesuai dengan kurikulum yang telah disebutkan dan juga adanya aplikasi yang memiliki karakteristik yang mendukung mencapai tujuan pembelajaran bahasa arab khususnya pada keterampilan maharoh kalam, peneliti juga menemukan beberapa studi pendahuluan. *Pertama*, ditemukan kajian dalam proses pembelajaran Bahasa Arab yang berfokus pada pengembangan multimedia keterampilan mendengar dengan menggunakan aplikasi plotagon story.

Penelitian ini dikaji oleh Kunti Nadiyah Salma (2020) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik multimedia keterampilan mendengar dengan menggunakan aplikasi plotagon story meliputi ikon aplikasi plotagon story, karakter, latar tempat, suara, gerakan, dan interaksi karakter. Dengan mengembangkan aplikasi ini menghasilkan pembelajaran keterampilan mendengar yang efektif dengan bukti data statistik bahwa: hasil dari uji t yaitu  $t \text{ hitung} > t \text{ table} = 10,27400 > 0,67986$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi plotagon story untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi keterampilan mendengar.

*Kedua*, penelitian yang dikaji oleh Laily Sholihat (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi

---

<sup>4</sup> Fathi Ali dan Muhammad Yunus Abd al-Rauf, *Al-Marji' Fy Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah Li al-Ajanib Min al-Nadzariyyah Ila al-Tathbiq*, (a-Qahirah: Maktabah Wahbah, 2003), 168.

Plotagon diMA NU Petung Panceng Gresik memiliki pengaruh positif dikarenakan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Perhitungan kualitas untuk media pembelajaran video animasi berbahasa Arab berdasarkan respon siswa adalah Sangat Baik, dengan skor 29 dari skor maksimal ideal 36, dan persentase keidealan sebesar 81%. Begitu juga hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas X MA NU, terlihat bahwa nilai rata-rata pada post-test (8,3) lebih besar dari nilai rata-rata pre-test (7,2) dan respon siswa, maka media pembelajaran video animasi berbahasa Arab layak digunakan.

*Ketiga*, penelitian yang dikaji oleh Aulia Mustika Ilmiani, dkk (2020) dengan judul Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dari segi linguistik, dengan menggunakan multimedia interaktif, dosen menjadi lebih mudah dalam mendemonstrasikan bahan ajar atau materi pembelajaran kepada 2) dari segi praktis (Non linguistik) dengan menggunakan multimedia interaktif, dosen PBA dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa yang kurang mempunyai motivasi dalam belajar bahasa arab.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan aplikasi Plotagon untuk materi percakapan Bahasa Arab. Apalagi pengaplikasiannya dilaksanakan saat masa Pandemi Covid-19 yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh berbasis internet.

Berdasarkan pemaparan paragraf yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah menjelaskan bagaimana gambaran awal penggunaan aplikasi Plotagon oleh para guru di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya sesuai dengan kurikulum. Adapun secara spesifik tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan gambaran awal (Prelude) Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya; (2) mengetahui hasil Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya; dan (3) mengungkapkan faktor-faktor pendukung dan penghambat Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

## **Metode Penelitian**

Dalam sub bab metodologi penelitian ini, peneliti memaparkan jenis penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik validasi data, dan teknik analisis data. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Methode* atau metode campuran. Jonathan Sarwono dalam bukunya *Mix Methods* mengatakan cara menggabung riset kualitatif dan riset kuantitatif secara benar, menjelaskan bahwa penelitian gabungan adalah berkaitan dengan penggunaan metode lebih dari satu dalam suatu riset atau lebih yang menggunakan gabungan dari kualitatif dan kuantitatif (Sarwono, 2011, h. 1). begitu juga Tashakkori dan Teddi, dalam bukunya *Mixed Methodology: Mengkombinasikan Kualitatif dan Kuantitatif*, menjelaskan bahwa *Mixed Methode* merupakan kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Tashakkori dan Teddi, 2010, h.2).

Dari penjelasan tersebut dapat kita pahami bahwa *mix methods* merupakan metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, yang mana di hasil penelitian nantinya akan disajikan dua variasi data yaitu dalam bentuk numeric dan deskriptif. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya dengan mengimplementasikan Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA.

Penelitian ini mengambil data primer dan sekunder. Adapun sumber data sendiri bisa di dapat dari masyarakat, sistem, alat maupun organisasi. Sumber data disini terbagi menjadi dua macam yaitu data primer dan sekunder (Hermawan, 2019, h. 200). Data primer adalah data yang didapatkan atau dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumbernya.

Data primer atau sumber utama dalam penelitian ini adalah Guru dan juga para siswa yang terlibat dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan mengimplementasikan Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku-buku pembelajaran bahasa arab. Juga jurnal-jurnal terkait dengan implementasi aplikasi Plotagon story sesuai dengan topik penelitian.

Iwan Hermawan dalam bukunya metodologi penelitian pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan *Mix Methode* mengemukakan bahwa Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian atau wilayah generalisasi yang terdiri darisubyek maupun obyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, sedangkan sampel adalah sebaigan dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi

(Hermawan, 2019, h. 197). Terkait penelitian dengan judul Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya, maka peneliti akan mengambil populasi dan sampel di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

Sebagaimana telah di paparkan bahwa penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan metode campuran, maka dalam pengumpulan data menggunakan dari kedua jenis dari data kualitatif dan kuantitatif (Tashakkori dan Teddi, 2010, h.242). Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Sudaryono mengemukakan bahwa observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke obyek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan-kegiatan yang dilakukan atau terjadi (Sudaryono, 2016, h.87). Peneliti akan melakukan pengamatan di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya berkaitan implementasi Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019.

Teknik wawancara penelitian ini, peneliti berkedudukan sebagai interviewer yang mengajukan pertanyaan, meminta penjelasan, dan juga mencatat hal-hal yang penting, kemudian informan bertugas menjawab pertanyaan-pertanyaan, dan juga memberikan penjelasan-penjelasan (Hadi, 2004, h.218). Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan juga siswa yang terkait dalam proses pelajaran bahasa arab keterampilan berbicara dengan implementasi Aplikasi Plotagon Story di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. baik dari segi metode, strategi, evaluasi, dan lain-lain.

Adapun tes merupakan seperangkat stimulus yang berupa pertanyaan-pertanyaan dan diberikan kepada seseorang untuk mendapatkan jawaban sebagai pengukur kemampuan atau untuk menentukan skor. (Ainin, 2010, h.119). Untuk mengukur tingkat keefektifan dari Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019 di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Adapun tes akan dilakukan dua kali yaitu pretes (untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum menerapkan teori), dan Pos tes (untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menerapkan teori).

Selanjutnya analisis data merupakan suatu kegiatan yang amat penting dalam sebuah penelitian karena melalui kegiatan analisis inilah data atau informasi yang dikumpulkan akan lebih bermakna. Analisis data dalam sebuah penelitian dapat dilakukan secara kualitatif maupun kuantitatif, tergantung jenis penelitian yang di analisisnya (Ainin, 2010, h.134). Adapun jika jenis penelitian berupa *Mix Methods*,

maka bisa mengkombinasikan antara keduanya. Cara yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Analisis data kuantitatif terlebih dahulu kemudian diikuti dengan analisis data kualitatif, 2) Analisis data Kualitatif terlebih dahulu kemudian diikuti dengan analisis data kuantitatif, 3) Campuran atau bersamaan antara kedua metode penelitian kualitatif dan kuantitatif serta bertahap.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif terlebih dahulu, kemudian diikuti kualitatif. Jadi mendeskripsikan suatu data-data hasil penelitian, kemudian membuktikannya dengan data numerik.

### **Hasil dan Analisis Penelitian**

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi juga berkembang semakin pesat yang membuat banyak sekolah menggunakan sistem E-Learning, dengan menggunakan bantuan teknologi dimasa kini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dan dapat memotivasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Berbagai aplikasi dan juga kartun-kartun animasi yang menarik menjadi banyak perhatian peserta didik yang dirasa dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi plotagon dapat menjadi pilihan pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab peserta didik.

Aplikasi Plotagon Story adalah sebuah alat kreatif dan menyenangkan untuk mengasah imajinasi, menciptakan animasi 3D dengan karakter serta lingkungan sesuai keinginan<sup>5</sup>.

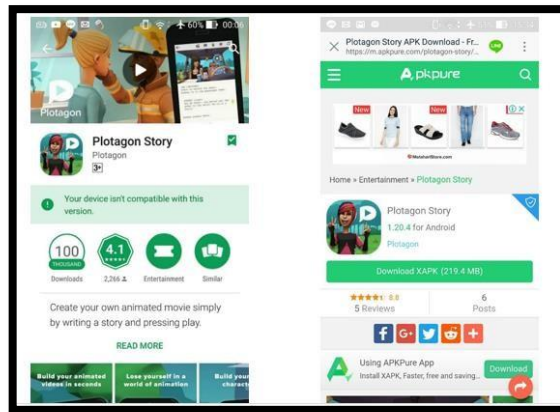
Berdasarkan hal tersebut penulis menerapkan aplikasi yang berbasis animasi ini (plotagon) dalam pembelajaran keterampilan membaca dengan tujuan untuk memotivasi siswa dan juga meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun gambaran awal hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama peserta didik diminta untuk menginstal aplikasi di *playstore* secara gratis. Jika tidak bisa mendownload di *playstore* bisa mendownload melalui APKPure melalui google. (bisa menggunakan hp/laptop)

---

<sup>5</sup> Laily Sholihatin, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa MA NU Petung Panceng Gresik, "Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI: (Malang, 4 Oktober 2020), 320.





2. Kemudian setelah aplikasi terunduh, peserta didik diminta untuk membuka aplikasi plotagon tersebut
3. Kemudian peserta didik diminta untuk mengklik ikon Clip yang terdapat di bagian atas, kemudian muncul tulisan di blank space. Peserta didik bisa mengubah latar atau sudut pandang mereka berbicara dari arah mana dengan mengklik tulisan location.
4. Kemudian peserta didik bisa memilih karakter seperti apa yang mereka mau. Baik laki-laki maupun perempuan.
5. Selanjutnya peserta didik bisa menambahkan dialog dengan mengklik dialog yang berada di atas. Lalu di *blank space* akan muncul sebuah teks, pada tulisan itu peserta didik bisa memilih karakter mana yang akan dimasukkan dalam dialognya, begitu juga menentukan ekspresi.
6. Kemudian peserta didik dapat memencet tombol microphone untuk merekam suaranya dan bergantian dengan teman yang menjadi lawan dialog.

Dengan mengaplikasikan aplikasi plotagon tersebut pembelajaran dikelas menjadi komunikatif dan anak-anak menjadi lebih aktif untuk berlatih berbicara dengan sesama temannya.

Analisis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Paired sample t test dengan menggunakan sampel yang sama yaitu peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya yang berjumlah 22 peserta didik. Dengan melihat nilai peserta didik sebelum menggunakan dan setelah menggunakan aplikasi plotagon dengan hasil sebagai berikut:

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	71.8182	22	19.49026	4.15534
	POST TEST	89.0909	22	6.29368	1.34182

Tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya dengan jumlah peserta didik 22 yaitu sebesar 71,8 dengan nilai rata-rata sebelum diimplementasikanya aplikasi plotagon lalu naik menjadi 89 setelah diimplementasikanya aplikasi plotagon. Tercatat Std. Deviasi 19.5 sebelum meimplementasikanya dan 6.2 setelahnya. Adapun nilai Std Eror dengan angka 4.1 sebelum diimplementasikanya aplikasi tersebut, kemudian setelah diaplikasikanya menjadi 1.3. Tahap berikutnya dilakukan Uji T sebagai berikut.

Berdasarkan hasil uji T tesebut dapat dikatakan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRE TEST - POST TEST	-17.27273	22.02419	4.69557	-27.03771	-7.50775	-3.679	21	.001

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar X pada data pretest dan posttest. Sehingga dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa melalui aplikasi Plotagon Story dapat meningkatkan maharah kalam.

Ketika menggunakan aplikasi yang berbasis internet pastinya ada faktor-faktor pendukung dan penghambatnya termasuk pada Aplikasi Plotagon Story. Diantara faktor-faktor pendukung penggunaan Aplikasi Plotagon Story yaitu: (1) sesuai dengan KMA 183 tahun 2019 yang menuntut agar Bahasa Arab tidak hanya disajikan secara teoritik akan tetapi penyajian tata Bahasa yang fungsional atau aplikatif dan mengimplementasikan Bahasa Arab tidak hanya mengandalkan interaksi guru-siswa di kelas, akan tetapi juga di luar kelas atau di lingkungan madrasah (*bi'ah lughawiyah*), (2) gratis dan lebih mudah digunakan daripada aplikasi lain yang sejenis, (2) membuat karakter baru bisa lebih instan tanpa perlu menggambar, karakter berkerudung juga tersedia, (3) dari segi pergerakan animasi dan background lingkungannya pun tinggal memilih fitur yang ada. Sedangkan faktor penghambat diantaranya: (1) Jenis pergerakan karakter dan lokasi yang terbatas jika tidak menggunakan versi

berlangganan Aplikasi Plotagon Story, (2) Diperlukan jaringan internet sehingga untuk beberapa siswa yang terbatas jaringan atau terkendala ekonomi akan kesulitan menggunakannya.

### **Kesimpulan**

Dari uraian dan analisis di atas dapat diambil kesimpulan gambaran awal Aplikasi Plotagon Story adalah sebagai berikut: (1) Langkah pertama peserta didik diminta untuk menginstal aplikasi di *playstore* secara gratis. Jika tidak bisa mendownload di *playstore* bisa mendownload melalui APKPure melalui google. (bisa menggunakan hp/laptop), (2) peserta didik diminta untuk membuka aplikasi plotagon tersebut, (3) mengklik ikon Clip yang terdapat dikiri bagian atas, kemudian muncul tulisan di blank space. Peserta didik bisa mengubah latar atau sudut pandang mereka berbicara dari arah mana dengan mengklik tulisan location, (4) Kemudian peserta didik bisa memilih karakter seperti apa yang mereka mau. Baik laki-laki maupun perempuan, (5) menambahkan dialog dengan mengklik dialog yang berada di atas. Lalu di *blank space* akan muncul sebuah teks, pada tulisan itu peserta didik bisa memilih karakter mana yang akan dimasukkan dalam dialognya, begitu juga menentukan ekspresi, (6) memencet tombol microphone untuk merekam suaranya dan bergantian dengan teman yang menjadi lawan dialog.

Analisis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Paired sample t test dengan menggunakan sampel yang sama yaitu peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya yang berjumlah 22 peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pembelajaran keterampilan berbicara peserta didik kelas X yaitu sebesar 71,8 dengan nilai rata-rata sebelum diimplementasikannya aplikasi plotagon lalu naik menjadi 89 setelah diimplementasikannya aplikasi plotagon. Tercatat Std. Deviasi 19.5 sebelum meimplementasikannya dan 6.2 setelahnya. Adapun nilai Std Error dengan angka 4.1 sebelum diimplementasikannya aplikasi tersebut, kemudian setelah diaplikasikannya menjadi 1.3. Berdasarkan hasil uji T dapat dikatakan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Dari data yang telah diuji dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar X pada data pretest dan posttest. Sehingga dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa melalui aplikasi Plotagon Story dapat meningkatkan maharah kalam.

Diantara faktor-faktor pendukung penggunaan Aplikasi Plotagon Story yaitu: (1) sesuai dengan KMA 183 tahun 2019 yang menuntut agar Bahasa Arab tidak hanya disajikan secara teoritik akan tetapi penyajian tata Bahasa yang fungsional atau aplikatif

dan mengimplementasikan Bahasa Arab tidak hanya mengandalkan interaksi guru-siswa di kelas, akan tetapi juga di luar kelas atau di lingkungan madrasah (*bi'ah lughawiyah*), (2) gratis dan lebih mudah digunakan daripada aplikasi lain yang sejenis, (2) membuat karakter baru bisa lebih instan tanpa perlu menggambar, karakter berkerudung juga tersedia, (3) dari segi pergerakan animasi dan background lingkungannya pun tinggal memilih fitur yang ada. Sedangkan faktor penghambat diantaranya: (1) Jenis pergerakan karakter dan lokasi yang terbatas jika tidak menggunakan versi berlangganan Aplikasi Plotagon Story, (2) Diperlukan jaringan internet sehingga untuk beberapa siswa yang terbatas jaringan atau terkendala ekonomi akan kesulitan menggunakannya.

## Referensi

- Ainin, Moh. (2010). *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera.
- Hadi, Sutrisno. (2004). *Metodologi Research*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan Mix Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Sarwono Jonathan. (2011). *Mix Methods: Cara Menggabung Riset Kualitatif dan Riset Kuantitatif Secara Benar*. Jakarta: PT. Ejex Media Komputindo.
- Sholihatin, Laily. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa MA NU Petung Panceng Gresik*. "Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI. Malang, 4 Oktober 2020.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Tashakkori, Abbas dan Chaerles Teddlie. (2010). *Mixed Methodology: Mengkombinasikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.