

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAHĀRAH AL-KALĀM*
BERBASIS PLOTAGON STORY DI MTS NEGERI 9 SLEMAN**



Elis Tania

22204022006

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elis Tania
NIM : 22204022006
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul:

“Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* Berbasis Plotagon Story di MTs Negeri 9 Sleman” adalah hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 11 November 2024

Yang Menyatakan,



Elis Tania, S.Pd.

NIM. 22204022006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elis Tania
NIM : 22204022006
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan berlaku.

Yogyakarta, 11 November 2024

Yang Menyatakan,



Elis Tania, S.Pd.

NIM. 22204022006

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elis Tania
NIM : 22204022006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang dalam ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul pada kemudian hari sehubungan pemasangan pas foto berjilbab saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Yogyakarta, 11 November 2024

Yang Menyatakan,



Elis Tania, S.Pd.

NIM. 22204022006

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3220/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH AL-KALĀM BERBASIS
PLOTAGON STORY DI MTS NEGERI 9 SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ELIS TANIA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204022006
Telah diujikan pada : Senin, 25 November 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 67565b307f295



Penguji I
Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
SIGNED

Valid ID: 67565632d00bf



Penguji II
Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6757cc39d8b84



Yogyakarta, 25 November 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 675a54953017f

SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

**Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAHĀRAH AL-KALĀM BERBASIS PLOTAGON STORY DI MTS NEGERI
9 SLEMAN**

Nama : Elis Tania
NIM : 22204022006
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Penguji I : Dr. H. Muhajir, S.Pd., M.Si

Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 25 November 2024

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,90

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHĀRAH AL-KALĀM
BERBASIS PLOTAGON STORY DI MTS NEGERI 9 SLEMAN**


yang ditulis oleh:

Nama : Elis Tania
NIM : 22204022006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 11 November 2024
Pembimbing,


Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., MSI.
NIP.19820315 201101 1 011

HALAMAN PERSEMBAHAN

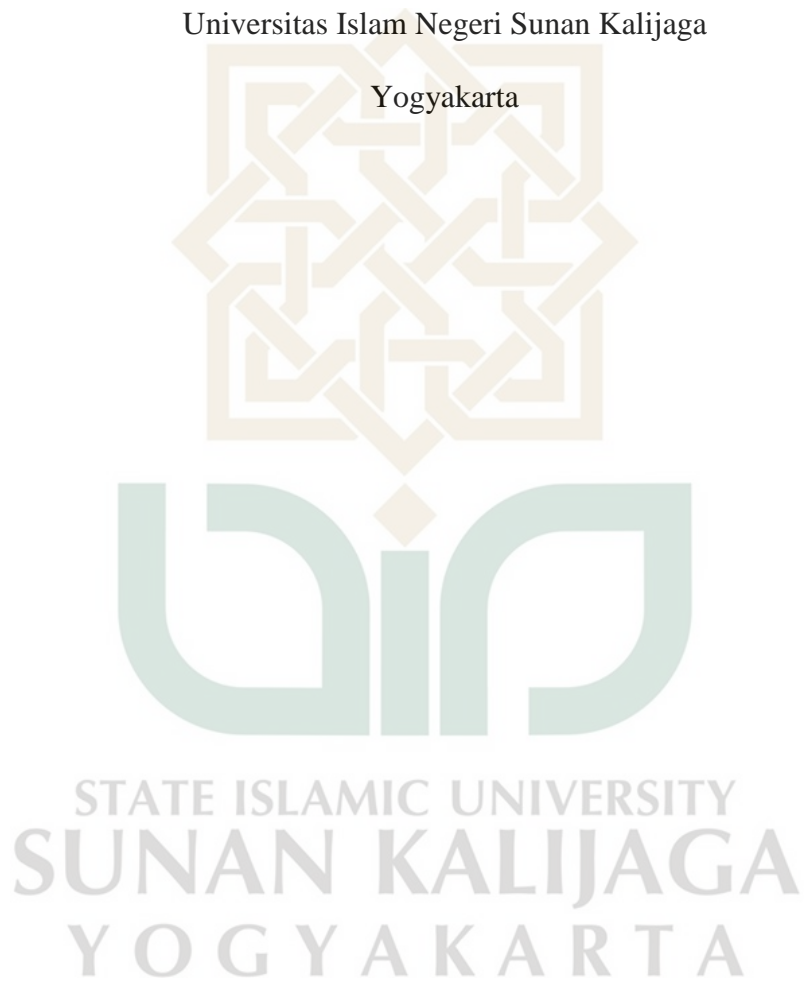
Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



HALAMAN MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S Al-Baqarah: 286)¹

“The act of wanting to pursue something maybe even more precious than actually becoming that, that thing so I feel like just being in the process itself is a prize and so you shouldn’t think of it as a hard way and even if you do get stressed out you should think of it as happy stress just enjoy while pursuing it cause it’s that precious”.²

- Mark Lee

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Q.S. Al-Baqarah [2]:286.

² Prudential, “SuperM We DO Virtual Concert & Fan Meet,” 2021, <https://youtu.be/QvWOYIizlYg?si=1-8Us0DHEVYuyjgf>.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pada dasarnya, terdapat beberapa pedoman transliterasi Arab latin. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B/b	Be
ت	Ta	T/t	Te
ث	<i>Ṣa</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh/kh	Ka dan ha
د	Dal	D/d	De
ذ	<i>Ḍal</i>	Ḍ/ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R/r	Er
ز	Zai	Z/z	Zet

س	Sin	S/s	Es
ش	Syin	Sy/y	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿAin	ʿ	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G/g	Ge
ف	Fa	F/f	Ef
ق	Qaf	Q/q	Ki
ك	Kaf	K/k	Ka
ل	Lam	L/l	El
م	Mim	M/m	Em
ن	Nun	N/n	En
و	Wau	W/w	We
ه	Ha	H/h	Ha
ء	Hamzah	...’...	Apostrof
ي	Ya	Y/y	Ye

B. Ta' Marbuṭah

Transliterasi untuk *Ta' marbuṭah* ada dua, yaitu:

1. *Ta' marbuṭah* hidup

Ta' marbuṭah hidup atau yang mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah /t/.

2. *Ta' marbuṭah* mati

Ta' marbuṭah yang mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan *ta' marbuṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta' marbuṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - *raudah al-atfāl*

- *raudatul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - *al-madīnah al-munawwarah*

- *al-madīnatul munawwarah*

طَلْحَة - *talhah*

C. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau *harakat*, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dhammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ - *kataba* يَذْهَبُ - *yažhabu*
 فَعَلَ - *fa'ala* ذُكِرَ - *žukiro*

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara *harakat* dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ـَـيْ	Fathah dan ya	ai	a dan i
ـَـوْ	Fathah dan waw	au	a dan u

D. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa *harakat* dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Keterangan
اَ اِ اُ يَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun, hal tersebut hanya berlaku ketika *hamzah* berada di tengah dan di akhir kata. Bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

أَكَلَ - Akala

تَأْكُلُونَ - ta'kulūna

النَّوْءُ - an-nau'u

F. Syaddah (Tasydid)

Dalam transliterasi tanda *syaddah* dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- Rabbana
نَزَّلَ	- Nazzala
الْحَجُّ	- al-hajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti *huruf syamsiyah*

Kata sandang yang diikuti oleh *huruf syamsiyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf / diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ	- ar-rajulu
الشَّمْسُ	- asy-syamsu

2. Kata sandang yang diikuti *huruf qamariyah*

Kata sandang yang diikuti oleh *huruf qamariyah* ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

الْقَلَمُ	- al-qalamu
الْبَدِيعُ	- al-badī'u

H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang

ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - *wa mā Muhammadun illā rasūl*

I. Penulisan Kata-kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau *harakat* yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan.

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلُ - *ibrahim al-khalil*
- *ibrāhim al-khalil*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* Berbasis Plotagon Story di MTs Negeri 9 Sleman”. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dipenuhi nuansa keislaman. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus sebagai ahli materi dalam penelitian ini.

5. Bapak Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., MSI. selaku Dosen Penasihat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing tesis yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
6. Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I., Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli media dalam penelitian ini.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membimbing peneliti selama ini.
8. Seluruh pegawai dan staf Tata Usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun selama mengurus tugas akhir.
9. Ibu Siti Juwariyah, S.Pd., M.Si. selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 9 Sleman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
10. Ibu Citra Resmi, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VIII yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di MTs Negeri 9 Sleman.
11. Siswa/i kelas VIII A dan VIII B MTs Negeri 9 Sleman yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.

12. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Berti Asmi dan Ibu Yeyen Yun Yatin.

Saudara-saudaraku Reni Asmitia, Didik Renaldi, Muhammad Hafizul Khoiri, Bahiyyatul Hubba, Izzatun Naja. Terima kasih atas segala kasih sayang, perhatian, dukungan, semangat, motivasi, dan juga doa' yang diberikan kepada peneliti.

13. Teman-teman seperjuangan MPBA angkatan 2022 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang selalu memberi semangat dan kebersamaan peneliti.

14. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 11 November 2024

Penulis,



Elis Tania

NIM. 22204022006

ABSTRAK

Elis Tania, Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* Berbasis Plotagon Story di MTs Negeri 9 Sleman, **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2024.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada *Mahārah al-Kalām* atau keterampilan berbicara. Media yang digunakan hanya berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai pendukung proses pembelajaran, ini menyebabkan kurangnya minat dan perhatian siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Sehingga siswa merasa tidak percaya diri dalam berbicara bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* di MTs Negeri 9 Sleman. 2) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* di MTs Negeri 9 Sleman.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu *True Experimental Design* bentuk *Pre-Test Post-Test Control Group Design* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Mahārah al-Kalām*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Uji analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan uji *N-Gain Score* dengan bantuan SPSS 21.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Video animasi untuk pembelajaran *Mahārah al-Kalām* menggunakan aplikasi Plotagon Story ini memuat materi-materi *hiwar* atau percakapan bahasa Arab dengan tema *as-sā'ah, yaumiyyātunā, al-hiwāyah, ar-riyādhah, al-mihnah*, dan *'iyādatul mardha*. 2) Hasil analisis media pembelajaran yang telah dikembangkan diketahui dari hasil uji keefektifan aplikasi baik dari segi materi dan media. Hasil uji *T-test* sebesar 0,002 dan hasil uji *N-Gain Score* adalah 0,70 atau 70% dengan kategori “cukup efektif” dalam meningkatkan hasil belajar *Mahārah al-Kalām* pada siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Plotagon Story, *Mahārah al-Kalām*.

الملخص

إيلس تانيا، تطوير وسائل التعلم مهارة الكلام على أساس Plotagon Story في المدرسة الثانوية الحكومية
9 سليمان، البحث: يوكياكارتا. قسم الماجستير لتعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين،
جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤.

الدافع وراء هذا البحث هو عدم الابتكار في استخدام الوسائط في تعلم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام. فالوسائط المستخدمة هي فقط في شكل كتب الحزمة وأوراق عمل الطلاب كدعم لعملية التعلم، وهذا يسبب عدم اهتمام الطلاب واهتمامهم بتحسين مهارات التحدث باللغة العربية. بحيث يشعر الطلاب بعدم الثقة في التحدث باللغة العربية. وتتمثل أهداف هذا البحث في (١) تطوير وسائط التعلم القائمة على تطبيق قصة بلوتاجون في تحسين مهارة الكلام باللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية 9 سليمان. (٢) تحديد فاعلية وسائط التعلم القائمة على تطبيق قصة بلوتاجون في تحسين مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الحكومية 9 سليمان.

يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). استخدم الباحثون منهج البحث التجريبي وهو التصميم التجريبي الحقيقي في شكل تصميم المجموعة الضابطة قبل الاختبار وبعد الاختبار لتحديد مدى فعالية وسائط التعلم مهارة الكلام. موضوع هذا البحث هم طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية 9 سليمان. وتم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق والاختبارات. تم اختبار تحليل البيانات باستخدام اختبار العينة المستقلة T واختبار N-Gain Score بمساعدة SPSS 21.

نتائج هذا البحث هي: (١) يحتوي الفيديو المتحرك Plotagon Story على حوار أو مواد محادثة عربية بموضوعات الساعة، يومياتنا، الحواية، الرياضة، المهنة، وعيادة المرض. (٢) ويتم معرفة نتائج تحليل الوسائط التعليمية التي تم تطويرها من نتائج اختبار فعالية التطبيق سواء من حيث المادة أو الوسائط. وكانت نتيجة اختبار T-test ٢٠٠٠٠ وكانت نتيجة اختبار ٠٧٠٠ N-Gain Score أو ٠٧٪ مع فئة "فعال جدًا" في زيادة نتائج تعلم مهارة الكلام لدى الطلاب.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، Plotagon Story، مهارة الكلام.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAN KEASLIAN	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR.....	xvi
ABSTRAK	xix
ABSTRAK ARAB	xx
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Rumusan Masalah.....	5
C.Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D.Kajian Pustaka	7
E.Hipotesis Penelitian	11
F.Landasan Teori.....	12
G.Sistematika Pembahasan	34

BAB II METODE PENELITIAN.....	36
A.Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B.Prosedur Pengembangan.....	38
C.Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
D.Subjek Penelitian	45
E.Sumber Data	46
F.Desain Uji Coba Produk Pengembangan	46
G.Teknik Pengumpulan Data	47
H.Teknik Analisis Data	52
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A.Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	56
B.Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian	104
BAB IV PENUTUP	111
A.Kesimpulan.....	111
B.Saran	113
C.Kata Penutup.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	148

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2. 1 Desain <i>Pre-test Post-test Control Grup</i>	37
Tabel 2. 2 Pilihan Skor Angket	40
Tabel 2. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	41
Tabel 2. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 2. 5 Kisi-kisi Instrumen Tes	51
Tabel 2. 6 Kriteria Kelayakan Produk	52
Tabel 2. 7 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	55
Tabel 3. 1 Kategori Kebutuhan dan Kepuasan	60
Tabel 3. 2 Hasil Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	60
Tabel 3. 3 Kategori Rentang Nilai Kebutuhan Siswa	62
Tabel 3. 4 Tujuan Pembelajaran pada Mata Pelajaran <i>Mahārah al-Kalām</i>	66
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Ahli Materi dan Ahli Media	76
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 3. 7 Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 3. 8 Perbaikan desain <i>cover</i> pada aplikasi	83
Tabel 3. 9 Perbaikan gambar animasi dan konsistensi pada warna	84
Tabel 3. 10 Perbaikan <i>bullet/ numbering</i>	84
Tabel 3. 11 Revisi konsistensi <i>harakat</i> pada <i>subtitle</i> video	85
Tabel 3. 12 Revisi suara video <i>opening</i> dan <i>closing</i>	85
Tabel 3. 13 Penambahan biografi pengembang	86
Tabel 3. 14 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Respons Guru	92
Tabel 3. 15 Hasil Respons Guru Terhadap Aplikasi Plotagon Story	92
Tabel 3. 16 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Respons Siswa	94
Tabel 3. 17 Hasil Respons Siswa Terhadap Aplikasi Plotagon Story	95

Tabel 3. 18 Hasil Uji Validitas Soal.....	97
Tabel 3. 19 Hasil Uji <i>Reliabilitas</i> Tes.....	98
Tabel 3. 20 Hasil Uji Analisis Deskriptif.....	99
Tabel 3. 21 Hasil Uji Normalitas Data.....	100
Tabel 3. 22 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	101
Tabel 3. 23 Kategori Nilai <i>N-Gain Score</i>	102
Tabel 3. 24 Rata-rata Pemerolehan <i>N-Gain Score</i>	102
Tabel 3. 25 Kriteria Persentase <i>N-Gain Score</i>	103
Tabel 3. 26 Hasil Persentase <i>N-Gain Score</i>	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE	38
Gambar 3. 1 Presentase Validitas Angket Soal Analisis Kebutuhan Siswa	61
Gambar 3. 2 Hasil Kepuasan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Sebelumnya	63
Gambar 3. 3 Presentase Kebutuhan Siswa	64
Gambar 3. 4 Proses Penyusunan Materi pada <i>Microsoft Word 2016</i>	67
Gambar 3. 5 Proses Mengunduh Aplikasi Plotagon Story	68
Gambar 3. 6 Proses Membuat Desain Karakter	69
Gambar 3. 7 Proses Penentuan <i>Background Video</i>	70
Gambar 3. 8 Proses Pengisian Suara pada Video	71
Gambar 3. 9 Proses <i>Editing Video</i>	72
Gambar 3. 10 Proses Pembuatan Aplikasi	72
Gambar 3. 11 Prototipe Awal Video	73
Gambar 3. 12 Prototipe Tujuan Pembelajaran	74
Gambar 3. 13 Prototipe Isi Video Pembelajaran	75
Gambar 3. 14 Prototipe Akhir Video	75
Gambar 3. 15 Prototipe Halaman Latihan	76
Gambar 3. 16 Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Story	89
Gambar 3. 17 Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian	120
Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Media	122
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media	126
Lampiran 7 Pedoman Wawancara	129
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Siswa	131
Lampiran 9 Angket Respon Guru	132
Lampiran 10 Angket Respon Siswa.....	133
Lampiran 11 Data Nilai Tes Siswa	134
Lampiran 12 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	138
Lampiran 13 Rubrik Penilaian Tes <i>Mahārah al-Kalām</i>	139
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Angket Siswa.....	141
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Soal Tes	142
Lampiran 16 Hasil Uji <i>Reliabilitas</i>	143
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas Data	144
Lampiran 18 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	145
Lampiran 19 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	146
Lampiran 20 Dokumentasi.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi juga mengikuti perkembangan zaman.³ Kemajuan bidang teknologi informasi memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar.⁴ Di era digital saat ini, teknologi menjadi jawaban bagi para guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara efektif.⁵ Maka teknologi informasi dan komunikasi seharusnya dapat memberikan dukungan bagi pengembangan potensi guru dalam mengajar, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Terdapat banyak faktor yang berkontribusi pada keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.⁶ Selain itu, ada beragam aspek lain yang perlu dipertimbangkan saat memilih media, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, respons yang diharapkan dari siswa setelah pembelajaran, serta konteks pembelajaran yang mencakup karakteristik siswa.⁷ Pemanfaatan media pembelajaran akan memiliki dampak yang signifikan pada

³ Muhammad Afiq Aminullah, Fadilah Al Azmi, and Darul Jalal, "Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022). hlm. 285.

⁴ Miftahus Sa'diyah and M Khoirul Hadi Al Asy'ari, "Bahasa Arab Dan Medsos: Sinergitas Dalam Dunia Bahasa Di Indonesia," in *International Conference of Students on Arabic Language*, vol. 5, 2021. hlm. 339.

⁵ Adisel Adisel and Ahmad Gawdy Prananosa, "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Sistem Manajemen Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Journal Of Administration and Educational Management (Alignment)* 3, no. 1 (2020). hlm.6.

⁶ Norma Dewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11, no. 1 (2016). hlm. 113.

⁷ Arsyad Azhar, "Media Pembelajaran," *Jakarta: Rajawali Pers* (2011): hlm. 27–28.

partisipasi siswa selama proses pembelajaran serta penggunaan media tersebut akan dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran.⁸

Media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa, yang dapat menjadikan proses belajar lebih efektif, efisien, dan meningkatkan kualitas hasil belajar dengan dukungan teknologi.⁹ Tujuan dari media pembelajaran ialah untuk menyampaikan pembelajaran, memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.¹⁰ Dengan dukungan dari media pembelajaran tersebut, diharapkan akan muncul inovasi baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang ada saat ini.¹¹

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *Mahārah al-Kalām* atau keterampilan berbicara adalah video animasi pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story. Plotagon Story adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan fitur yang mudah digunakan. Aplikasi ini mendukung pembuatan video animasi pembelajaran secara kreatif. Karakter dapat dibuat sendiri atau menggunakan karakter yang sudah tersedia dalam aplikasi. Plotagon Story juga memiliki berbagai fitur, seperti penambahan suara, latar belakang (*background*) dan musik.¹²

⁸ Muhammad Khalilullah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Yogyakarta: Aswaja Pressindo* (2012). hlm. 25.

⁹ Siti Azizah and Ratih Permana Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TikTok Pada Materi Kesetimbangan Kimia," *Katalis: Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia* 6, no. 1 (2023). hlm. 40.

¹⁰ Shofil Fikri, "Digitalisasi Media Pembelajaran Kalam Melalui Aplikasi TikTok," *Tarling: Journal of Language Education* 7, no. 1 (2023). hlm. 82.

¹¹ Ani Cahyadi, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar, Praktek Dan Teori," *Serang: Laksita* (2019). hlm. 75.

¹² Meiyen Dwi Rejeki, "Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, no. 1 (2022). hlm. 65.

Pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses pembelajaran siswa agar mampu menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.¹³ Salah satunya keterampilan berbicara atau *Mahārah al-Kalām* yang menekankan isi dan makna dalam penyampaian pesan secara lisan, tujuannya agar siswa mampu berkomunikasi secara lisan secara baik dengan bahasa Arab.¹⁴

Dalam mempelajari keterampilan berbicara ada beberapa macam seperti percakapan, mengungkapkan ide atau gagasan singkat, dan lain sebagainya.¹⁵ Dalam praktiknya, masih banyak kendala dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa, baik dari tujuan pembelajaran, langkah-langkah pengajaran maupun metode yang digunakan dalam mengajar.¹⁶ Sehingga muncul permasalahan yang dapat menghambat guru atau siswa dalam mencapai tujuan keterampilan berbicara itu sendiri.

Kebiasaan berbicara bahasa Arab tidak dapat dicapai tanpa adanya niat yang sungguh-sungguh dari pembelajar bahasa itu sendiri. Kebiasaan tersebut akan terwujud melalui interaksi antara dua orang atau lebih, kemudian saling berkomitmen untuk berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajari secara terus

¹³ Nurmasyithah Syamaun, "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan," لساننا (*Lisanuna*): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya 4, no. 2 (2016). hlm. 344.

¹⁴ Nurjannah Nurjannah and Nawawi Nawawi, "Pengaruh Media Sosial Dalam Pembelajaran Maharatul Kalam," *Yume: Journal of Management* 5, no. 3 (2022). hlm/ 437–438.

¹⁵ Laili Nur Kholisoh, "Sudahkah Evaluasi Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Pada Tingkat Dasar Dilakukan?," *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2018). hlm. 74–75.

¹⁶ Lia Fatra Nurlaela, "Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara Di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020). hlm. 553.

menerus sehingga tercipta lingkungan berbahasa yang nyata.¹⁷ Hal ini diungkapkan Juwariyah Dahlan bahwa untuk memudahkan berbicara bahasa Arab tidak cukup hanya berbekal ilmu *Nahwu* dan *Sharaf* saja, tetapi harus sering berlatih keterampilan lain secara seimbang.¹⁸

Dalam observasi yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 9 Sleman pada Senin 18 Maret 2024 pukul 12:37, peneliti menemukan kurangnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya di *Mahārah al-Kalām* atau keterampilan berbicara. Hal ini diketahui peneliti melalui hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab kelas VIII, penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab hanya berupa buku paket terbitan Kementerian Agama 2019 dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai pendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan secara terus menerus menyebabkan kurangnya minat dan perhatian siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab, sehingga siswa merasa tidak percaya diri dalam berbicara bahasa Arab. Mempelajari bahasa Arab yang membosankan karena kurangnya motivasi yang mendorong siswa untuk mengembangkan minat dalam mempelajarinya. Kurikulum secara umum menekankan pentingnya berpikir kritis dan mengedepankan pembelajaran yang bersifat komunikatif. Menurut teori Behavioristik, perilaku siswa dipengaruhi oleh proses belajar, sehingga diperlukan stimulus dari guru untuk merangsang respon siswa dalam pembelajaran. Hal ini

¹⁷ Muspika Hendri, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif," *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2017). hlm. 198.

¹⁸ Evi Muzaiyidah Bukhori, "Problematika Keterampilan Berbicara Bahasa Arab (Mahā'rā'h Kālām) Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Jember," *Lembaga Penjaminan Mutu IAIN Jember* (2021).

memungkinkan siswa mengalami perubahan perilaku melalui interaksi yang baru antara stimulus dan respon.¹⁹

Berdasarkan hasil observasi penelitian tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan menggunakan sebuah aplikasi, yaitu Plotagon Story sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi *Mahārah al-Kalām*. Diharapkan bahwa adanya inovasi pengembangan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar ini dapat meningkatkan *Mahārah al-Kalām* siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* di MTs Negeri 9 Sleman?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* di MTs Negeri 9 Sleman?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* di MTs Negeri 9 Sleman.
 - b. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* di MTs Negeri 9 Sleman.

¹⁹ Muhammad Mahmudi, "Penerapan Teori Behavioristik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Terhadap Pemikiran Bf. Skinner)," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 1, no. 2 (2016). hlm. 430.

2. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam menambah *khazanah* pengetahuan keilmuan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story untuk dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām*.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan informasi kepada:

- 1) Bagi guru, harapannya setelah ini dapat mengambil langkah konkret, inovatif dan antisipatif sehingga rendahnya keterampilan berbicara bahasa Arab dapat diatasi dan ditingkatkan dalam pembelajarannya.
- 2) Bagi siswa, harapannya dapat menumbuhkan motivasi dalam proses belajar dan meningkatkan penguasaan berbicara bahasa Arab, sehingga mampu memahami, menguasai keterampilan berbahasa lainnya.
- 3) Bagi peneliti, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan dapat memberikan manfaat serta menjadi sumber informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya, yang akan berkontribusi pada pengembangan dari media pembelajaran *Mahārah al-Kalām*.

D. Kajian Pustaka

Adapun penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Plotagon Story, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian pertama yaitu tesis dengan judul “Pengembangan Materi Keterampilan Mendengar dengan Menggunakan Multimedia Aplikasi Plotagon Story untuk Siswa MTsN Kota Malang” oleh Kunti Nadiyah Salma.²⁰ Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan multimedia menggunakan aplikasi Plotagon Story untuk meningkatkan keterampilan mendengar pada siswa kelas VIII di MTsN Kota Malang dan didapatkan hasil bahwa efektivitas multimedia keterampilan menyimak dengan menggunakan aplikasi Plotagon Story terbukti mendukung dan membantu siswa dalam memahami materi keterampilan menyimak pada buku ajar berdasarkan hasil uji t yaitu $t_{hitung} > t_{table} = 10,27400 > 0,67986$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penggunaan aplikasi Plotagon Story untuk mendukung pemahaman siswa kelas VIII pada materi keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab dan multimedia dengan menggunakan aplikasi tersebut efektif.
2. Penelitian kedua yaitu tesis dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Percakapan dalam Buku Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di MAN 1 Medan” oleh Rosita

²⁰ Kunti Nadiyah Salma, “تطوير مواد مهارة الاستماع باستخدام الوسائل المتعددة برمجة فلو تاغون ستوري”، (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020).

Dongoran.²¹ Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan video pembelajaran secara interaktif dengan menggunakan aplikasi Plotagon pada percakapan buku Bahasa Arab siswa di MAN 1 Medan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan mampu memahami unsur bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara yang terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hasil t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($23,730 > 2,030$) maka produk yang dikembangkan dinyatakan efektif.

3. Penelitian ketiga yaitu artikel dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo” oleh Atika Rahmawati dan Khizanatul Hikmah.²² Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Plotagon Story untuk memberikan inovasi media pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab. Sebagaimana hasil penyebaran angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story menunjukkan persentase kumulatif sebesar 82,4%.
4. Penelitian keempat yaitu artikel dengan judul “Prelude Aplikasi Plotagon Story untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019” oleh Muhammad Thohir, Kiki Cahya

²¹ Rosita Dongoran, “اعداد وسيلة الفيديو التعليمية للحوارات في كتاب اللغة العربية لتربية مهارة الكلام لدى ” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

²² Atika Rahmawati and Khizanatul Hikmah, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo,” *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2022): 225–241.

Muslimah, dan Nihayatin Musyafa'ah.²³ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik dan efektifitas proses pembelajaran bahasa Arab materi percakapan dengan menggunakan aplikasi Plotagon dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi aplikasi tersebut pada pembelajaran bahasa Arab materi percakapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar X pada data *pre-test* dan *post-test* sehingga melalui aplikasi Plotagon Story dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

5. Penelitian kelima yaitu artikel dengan judul "*The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students*" oleh Derly Yuleith, Guzman Gamez, Johanna Andrea, dan Moreno Cuellar.²⁴ Dalam penelitian ini peneliti menerapkan penggunaan aplikasi Plotagon untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris dengan membuat cerita digital atau elektronik yang menyenangkan. Dari hasil penelitian menunjukkan sedikit peningkatan pada nilai ujian siswa yang awalnya rata-rata jawaban benar adalah 23 dari total jumlah soal, setelah post-test skor keseluruhan lebih tinggi dengan rata-rata 33 jawaban benar dan terjadi peningkatan sebesar 0,07% dibandingkan sebelumnya, maka penggunaan aplikasi Plotagon dalam keterampilan menulis bahasa Inggris menunjukkan beberapa kemajuan siswa dalam menghasilkan tulisan.

²³ Muhammad Thohir, Kiki Cahya Muslimah, and Nihayatin Musyafa'ah, "Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019," *Tadarus* 10, no. 1 (2021).

²⁴ Derly Yuleith Guzmán Gámez and Johana Andrea Moreno Cuellar, "The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students," *Profile Issues in Teachers Professional Development* 21, no. 1 (2019): 139–153.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Materi Keterampilan Mendengar dengan Menggunakan Multimedia Aplikasi Plotagon Story untuk Siswa MTsN Kota Malang	Kunti Nadiyah Salma, 2020.	Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Plotagon Story.	Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan keterampilan mendengar, sedangkan peneliti fokus untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.
2.	Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Percakapan dalam Buku Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di MAN 1 Medan	Rosita Dongoran, 2022.	Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Plotagon Story.	Tujuan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Tetapi terdapat perbedaan dalam sumber materi.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo	Atika Rahmawati dan Khizanatul Hikmah, 2022.	Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Plotagon Story.	Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan keterampilan kosakata bahasa arab, sedangkan peneliti fokus untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.
4.	Prelude Aplikasi Plotagon Story untuk Keterampilan	Muhammad Thohir, Kiki Cahya Muslimah, Nihayatin	Penggunaan media pembelajaran aplikasi	Penelitian tersebut menggunakan metode campuran (<i>Mixed method</i>), sedangkan peneliti

	Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019	Musyafa'ah, 2021.	Plotagon Story.	menggunakan metode ADDIE.
5.	<i>The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students</i>	Derly Yuleith, Guzman Gamez, Johana Andrea, Moreno Cuellar, 2019.	Penggunaan media pembelajaran aplikasi Plotagon Story.	Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris, sedangkan peneliti fokus untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Arab.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, hipotesis yang dirumuskan adalah:

H_a : Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* Berbasis Plotagon Story efektif dan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran.

H_0 : Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* Berbasis Plotagon Story tidak efektif dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran.

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Jika secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar. Pada dasarnya peran media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁵ Sedangkan pembelajaran merupakan kata dasar dari kata belajar yang kemudian mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses. Jadi pembelajaran dapat diartikan sebagai proses guru membantu siswa dalam kegiatan belajar.²⁶

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi ada tiga komponen penting yang memainkan perannya, yaitu; pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, guru sebagai komunikator, dan siswa sebagai komunikan.²⁷ Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar atau efektif dan efisien, maka diperlukan alat bantu yang disebut media pembelajaran.²⁸

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa definisi. Salah satu pandangan memberikan pengertian media secara luas dan sempit. Secara luas, media pembelajaran diartikan sebagai setiap orang, materi, atau kejadian yang

²⁵ Mochamad Arsad Ibrahim et al., “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran,” *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022). hlm. 107.

²⁶ Aminudin Aminudin, “Media Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Munzir* 7, no. 2 (2014). hlm. 19.

²⁷ Ety Nur Inah, “Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa,” *Al-Ta’dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2015). hlm. 157.

²⁸ Abdul Wahab Rosyidi and Mamlu’atul Ni’mah, “Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab” (UIN-Maliki Press, 2011). hlm. 101.

memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁹ Pengertian sempit dari media pembelajaran adalah sarana non-personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, pengertian ini cenderung mengasumsikan bahwa media berupa alat-alat grafis atau elektronis untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.³⁰

Definisi lain adalah bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, termasuk buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.³¹

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selain pengertian di atas, media pembelajaran juga berarti kombinasi antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan kata lain, media adalah perangkat keras yang telah diisi dengan perangkat lunak.³²

Dari pendapat di atas dapat kita pahami bahwa media pembelajaran dapat berupa banyak hal. Dari yang paling sederhana dan paling dekat dengan kita,

²⁹ Arief S Sadiman, "*Media Pembelajaran*", Jakarta: Rajawali Pers (2006). hlm. 6.

³⁰ Siti Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh* 20, no. 01 (2018). hlm. 130.

³¹ Musaddad Harahap and Lina Mayasari Siregar, "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran," *Educational*, January 10, no. 2 (2018). hlm. 2.

³² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN-Maliki Press, 2009). hlm.20.

seperti guru itu sendiri, buku pelajaran, papan tulis dan lain sebagainya, hingga hal-hal yang bersifat pengembangan, seperti media perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*) sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran telah menjadi komponen yang krusial bagi tenaga pendidik dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan dukungan dari media, inovasi baru dalam pengembangan pembelajaran dapat membantu selama proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Arsyad, media dapat memiliki tiga fungsi utama apabila digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi. Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, mempermudah, dan membuat menarik pesan pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat memotivasi belajar dan mengefektifkan proses pembelajaran.³³

Menurut Sanaky³⁴ media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menampilkan objek nyata dan objek yang langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek nyata
- 3) Membuat konsep abstrak menjadi konkret
- 4) Memberikan persepsi yang sama

³³ Rusman Muniadi, "*Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*", Bandung: Alfabeta (2012). hlm. 125.

³⁴ Hujair A H Sanaky, "*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*," Yogyakarta: Kaukaba Dipantara 3 (2013). hlm.6.

- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak
- 6) Menyajikan informasi secara konsisten
- 7) Memberikan suasana belajar yang nyaman, tidak tertekan, rileks dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian informasi, memberikan instruksi dan memotivasi siswa. Apabila media tidak berfungsi dengan baik dalam proses pembelajaran, maka media tersebut belum digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran, dan diperlukan pengembangan media agar dapat berfungsi dengan baik.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Indriana³⁵, ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran. *Pertama*, penyampaian pesan pembelajaran dapat mencapai standar dengan lebih baik. *Kedua*, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. *Ketiga*, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. *Keempat*, dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat. *Kelima*, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. *Keenam*, proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan. *Ketujuh*, sikap positif siswa terhadap materi dan proses

³⁵ Dina Indriana, “*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*” (Yogyakarta: Diva press, 2011). hlm. 47-48.

pembelajaran dapat ditingkatkan. *Terakhir*, peran guru beralih ke arah yang lebih positif.

Manfaat media dikemukakan juga oleh Kustandi & Sutjipto³⁶, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu:

³⁶ Bambang Sutjipto and Cecep Kustandi, “*Media Pembelajaran Manual Dan Digital*,” Bogor: Ghalia Indonesia (2011). hlm. 23.

- 1) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa karena lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat memperjelas informasi atau pesan, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
- 3) Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman informasi karena lebih mudah dipahami.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan banyak kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain dalam waktu yang bersamaan.
- 5) Media dapat menjadi alternatif metode pembelajaran karena siswa tidak menerima pembelajaran dari satu sumber saja.
- 6) Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pembagian jenis media dapat dikategorikan menjadi empat jenis secara umum, yaitu media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Kelompok media pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media cetak, adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, pamflet, dan panduan belajar, hingga majalah dan jurnal ilmiah. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya.

Secara umum, mereka digunakan sebagai sumber informasi utama atau sebagai pelengkap media lainnya.³⁷

- 2) Media audio, adalah semua bentuk media yang terkait dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio.
- 3) Media visual, adalah sebuah media yang memiliki beberapa elemen dalam bentuk garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya.³⁸ Pesan visual sangat efektif dalam menjelaskan informasi, dan bahkan dapat lebih mempengaruhi sikap seseorang, membentuk opini publik, dan lainnya.
- 4) Media audio-visual adalah media yang dapat menampilkan elemen gambar dan suara secara bersamaan saat menyampaikan pesan atau informasi. Media audio-visual dapat menunjukkan objek dan peristiwa sebagaimana adanya. Media audiovisual terdiri dari dua kata, audio dan visual. Audio berarti apa yang didengar atau dapat didengar, sementara visual berarti apa yang dapat dilihat oleh mata atau apa yang terlihat. Oleh karena itu, media audio-visual adalah media yang dapat didengar dan dilihat oleh lima indera.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media berasal dari gagasan bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan saat memilih media, antara lain:³⁹

³⁷ Sanaky, "*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*" ..., hlm. 57.

³⁸ Ega Rima Wati, "*Ragam Media Pembelajaran*" ..., . hlm. 5.

³⁹ Azhar, "*Media Pembelajaran.*" ..., hlm. 75-76.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- 3) Praktis, fleksibel, dan bertahan
- 4) Guru terampil dalam penggunaannya
- 5) Pengelompokkan sasaran
- 6) Kualitas teknis

Pemilihan media untuk proses belajar-mengajar harus mempertimbangkan sejumlah kriteria, seperti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, mudah diakses, sesuai dengan alokasi waktu dan sumber, bersifat praktis, fleksibel, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2. Plotagon Story

a. Aplikasi Plotagon

Aplikasi Plotagon adalah perangkat lunak yang membantu dalam pembuatan animasi yang lebih interaktif. Dengan penggunaan aplikasi ini, pengguna dapat menyisipkan suara ke dalam animasi, sehingga membuat animasi tersebut menjadi lebih menarik bagi siswa.⁴⁰ *Plotagon Animation* adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk merancang dan membuat film 3D dengan karakter animasi berdasarkan bagian apapun dari *screenplay*.⁴¹

⁴⁰ Syafira Eka Nurhaura and Zulfadewina Zulfadewina, "Pengaruh Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Kalor Di Sdn Cibuntu 01," *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2022). hlm. 152-153.

⁴¹ Adam Mudinillah and Siti Mahmudah Indarpansa, "Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN," *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam* 3, no. 1 (2022). hlm. 34.

Plotagon adalah layanan daring yang menyediakan fitur animasi untuk membuat paparan materi pelajaran. Fitur animasi yang dapat dimanfaatkan termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang dinamis.⁴² Dalam aplikasi ini, siswa dapat menerima informasi secara visual dan audio yang kemudian disatukan dalam bentuk video animasi yang menarik.⁴³

b. Tata Cara Penggunaan Aplikasi Plotagon

Plotagon adalah aplikasi yang dapat di *download* secara gratis di *App Store* dan *Play Store*. Aplikasi ini memungkinkan Anda memanfaatkan imajinasi Anda dan membuat tema-tema 3D dengan banyak fitur pengaturan yang memungkinkan Anda membuat video animasi dengan langkah-langkah yang sederhana. Ada beberapa langkah yang harus diikuti untuk menggunakan aplikasi Plotagon:

- 1) Langkah pertama, buka aplikasi *Play Store* atau *App Store*, kemudian lakukan pencarian dengan mengetikkan nama aplikasi Plotagon.
- 2) Selanjutnya, pada langkah kedua, setelah menemukan aplikasi, klik tulisan *download* dan tunggu hingga aplikasi Plotagon terunduh.
- 3) Pada langkah ketiga, buka aplikasi Plotagon dan pilih tema serta *scene* yang diinginkan dengan mengklik tulisan *create video*.

⁴² Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani, "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon," *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 2, no. 2 (2019). hlm. 87.

⁴³ Rizki Ailulia, Putri Novi Saidah, and Wulan Sutriani, "Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V," *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2022). hlm. 51.

- 4) Langkah keempat adalah membuat karakter sesuai keinginan, seperti memilih pakaian, warna rambut, bentuk rambut, ukuran wajah, aksesoris, hingga memberikan nama.
- 5) Pada langkah kelima, setelah memilih karakter, masukkan suara untuk karakter tersebut dan atur ekspresi yang akan ditampilkan sesuai keinginan dan kebutuhan. Serta dapat menggunakan fitur teks dalam video, musik, dan menambahkan aktor jika diperlukan.
- 6) Langkah terakhir, ulangi langkah keempat hingga video yang telah dibuat selesai.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Plotagon

Aplikasi Plotagon memiliki desain yang mencakup grafis latar belakang yang tajam dan penuh warna, dilengkapi dengan gambar-gambar animasi dan opsi untuk menambahkan musik. Pengaturan timeline pada *platform* ini juga terbilang mudah digunakan. Aplikasi Plotagon menyajikan karakter-karakter yang membantu siswa dalam memahami materi.⁴⁴ Semua ini membuat video pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat membantu guru dalam membuat video pembelajaran yang efektif.⁴⁵ Namun, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story sebagai berikut:

⁴⁴ Laily Sholihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020). hlm. 321.

⁴⁵ Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8, no. 2 (2020). hlm. 270.

- 1) Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis oleh penggunanya.
- 2) Tidak diperlukan keahlian khusus seperti menggambar dan menganimasikan dari pengguna. Dalam hal ini, yang harus dilakukan oleh animator adalah membuat skrip untuk mengetik dialog serta memilih karakter dan *backgorund* yang sudah tersedia. Selain itu, karakter dalam aplikasi Plotagon juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau keinginan animator. Seperti halnya pembuat animasi 3D lainnya, jika ingin menghasilkan video yang lebih baik dengan konsep materi yang lebih realistis, animator harus terlebih dahulu merancang setiap elemen cerita animasi dengan bantuan aplikasi lain, lalu menganimasikan satu per satu unsur tersebut ke dalam video pembelajaran yang dibuat melalui Plotagon.
- 3) Untuk aplikasi *freeware* (gratis), grafis Plotagon lebih realistis dibandingkan dengan aplikasi lain. Jika dibandingkan dengan Muvizu, grafis Plotagon tampak lebih proporsional dan realistis. Terdapat fitur *subtitle* yang memungkinkan dialog input ditampilkan dalam cerita animasi, sehingga tidak perlu menambahkan teks di program lain.⁴⁶

Adapun kekurangan dari penggunaan aplikasi Plotagon sebagai berikut:

- 1) Jenis gerakan karakter yang tersedia terbatas.
- 2) Tidak ada opsi bahasa Indonesia.
- 3) Beberapa latar dan karakter tersedia dengan fitur berbayar.

⁴⁶ Fadilah Safinatu Salama, “Perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire Dan Plotagon Pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai” (Universitas Jember, 2018). hlm. 11-12.

- 4) Kita perlu membuat *scene* baru jika ingin mengganti *background*.
- 5) Suara karakter yang tersedia hanya terdiri dari dua jenis, yaitu suara perempuan dan laki-laki; untuk membuatnya lebih menarik, kita perlu merekam suara kita sendiri.⁴⁷

3. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan sosial kemasyarakatan dan ilmu pengetahuan. Secara historis, bahasa Arab termasuk dalam rumpun bahasa Semit, yaitu rumpun bahasa yang dituturkan oleh bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Suriah, dan Jazirah Arab (Timur Tengah).⁴⁸

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Bahasa ini telah meluas perannya dalam berbagai aspek kehidupan tidak hanya untuk kepentingan agama Islam saja, namun bahasa Arab juga telah menjadi salah satu bahasa yang digunakan dalam forum-forum internasional.⁴⁹

Sedangkan pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “*instruction*” yang terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu: belajar (*learning*) dan mengajar (*teaching*), kemudian digabungkan menjadi satu kegiatan, yaitu

⁴⁷ Reihanum Firauzana, “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Plotagon Pada Materi Getaran Harmonis Jenjang SMA/MA” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023). hlm. 23.

⁴⁸ Zaenal Abidin and Andi Satrianingsih, “Perkembangan Dan Masa Depan Bahasa Arab,” *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (2018). hlm. 142–144.

⁴⁹ Ahmadi Ahmadi, “Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Era Digital” (Ruas Media, 2020). hlm. 8.

kegiatan belajar mengajar, yang kemudian populer dengan istilah pembelajaran (*instruction*).⁵⁰

Menurut Sugihartono, dkk pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan serta mengatur atau menciptakan sistem lingkungan melalui berbagai metode, sehingga siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan mencapai hasil yang optimal.⁵¹ Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya guru untuk menciptakan kegiatan belajar materi tertentu yang kondusif untuk mencapai tujuan.⁵²

Al-Fauzan dkk. menegaskan dalam Muradi⁵³ bahwa terdapat tiga kompetensi yang seharusnya dicapai dalam mempelajari bahasa Arab. Tiga kompetensi tersebut adalah:

- 1) Kompetensi bahasa mengacu pada kemampuan siswa untuk menguasai sistem bunyi bahasa Arab, termasuk ciri khas dan pengucapannya, mengenali struktur bahasa, memahami aspek-aspek gramatika dasar teori dan fungsi, serta mengetahui kosakata dan penggunaannya.
- 2) Kompetensi komunikasi, yaitu kemampuan menggunakan bahasa Arab secara spontan, menyampaikan ide dan pengalaman dengan lancar, dan mudah mengasimilasi unsur-unsur bahasa yang diperoleh.

⁵⁰ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, "Kurikulum Dan Pembelajaran," Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada (2011). hlm. 4.

⁵¹ Muhammad Jafar Shodiq, "Pembelajaran Bahasa Arab Aktif-Inovatif Berbasis Multiple Intelligences," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2018). hlm. 137.

⁵² Rusman Rusman and M Pd, "Manajemen Kurikulum," Jakarta: Rajawali Pers (2009). hlm. 162.

⁵³ Ahmad Muradi, "Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia," *Jurnal Al-Maqayis* 1, no. 1 (2013). hlm. 129-130.

- 3) Kompetensi budaya, yang mencakup pemahaman tentang nuansa budaya yang tertanam dalam bahasa Arab, serta kemampuan untuk mengekspresikan pikiran, nilai, adat istiadat, etika, dan seni seperti yang disampaikan oleh penuturnya.

Berdasarkan ketiga kompetensi tersebut, tujuan pembelajaran bahasa Arab berorientasi pada hal-hal berikut:

- 1) Penguasaan unsur-unsur kebahasaan bahasa Arab, yang meliputi aspek bunyi, kosa kata dan ungkapan, serta struktur.
- 2) Kemampuan menggunakan bahasa Arab dalam berkomunikasi secara efektif.
- 3) Pemahaman terhadap budaya Arab, yang meliputi tradisi intelektual, sistem nilai, norma-norma sosial, prinsip-prinsip etika, dan ungkapan-ungkapan artistik.

Bahasa Arab adalah bidang pengetahuan yang terdiri dari empat aspek keterampilan utama. Aspek-aspek keterampilan inti tersebut mencakup kemampuan mendengarkan (*Mahārah al-Istimā'*), berbicara (*Mahārah al-Kalām*), membaca (*Mahārah Qirā'ah*), dan menulis (*Mahārah al-Kitābāh*).⁵⁴ Akan tetapi, dalam pembahasan ini hanya akan berfokus pada satu keterampilan saja yakni keterampilan berbicara atau *Mahārah al-Kalām*.

⁵⁴ Mohammad Thoha, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Manajemen Berbasis Sekolah," *Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra* 6, no. 1 (2012). hlm. 82.

b. *Mahārah al-Kalām*

Secara terminologi, *Kalām* berasal dari bahasa Arab yang berarti perkataan atau ucapan.⁵⁵ Dari segi epistemologi, *kalām* adalah pengucapan bunyi-bunyi dalam bahasa Arab dengan tepat dan benar, sesuai dengan bunyi yang berasal dari *makhraj* yang diakui oleh para ahli linguistik. Sementara itu, *Mahārah al-Kalām* adalah kemampuan berbicara secara berkesinambungan tanpa henti, tanpa mengulang kosakata yang sama, dengan menggunakan pengungkapan bunyi yang tepat.⁵⁶

Keterampilan berbicara (*Mahārah al-Kalām*) sering disebut juga dengan istilah *ta'bir*. Meskipun keduanya memiliki kesamaan, ada perbedaan dalam penekanannya. *Mahārah al-Kalām* lebih fokus pada kemampuan lisan, sementara *ta'bir* dapat diwujudkan baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat istilah *ta'bir syafahi* (kemampuan berbicara) dan *ta'bir tahriri* (kemampuan menulis), yang keduanya memiliki kesamaan mendasar, yaitu bersifat aktif dalam menyampaikan apa yang ada dalam pikiran seseorang.⁵⁷

Dengan demikian, yang dimaksud pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dalam penelitian ini adalah siswa mampu menyampaikan pendapat secara lisan dengan *lafadz* yang tepat dengan memperhatikan susunan gramatikal, dan mampu membangun interaksi dalam sebuah dialog/ percakapan sesuai dengan tema

⁵⁵ Indy G Khakim, “*Kamus Cerdas Pengetahuan Islam*,” Blora: Pustaka Kaona (2008). hlm. 105.

⁵⁶ Rosyidi and Ni'mah, “*Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN-Maliki Press. 20120. hlm. 89.”

⁵⁷ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN-Maliki Press, 2011). hlm. 137.

tentang kegiatan sehari-hari ‘يوميّاتنا’ yang terdapat dalam buku terbitan

Kementerian Agama Tahun 2019.

c. Tujuan Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*

Berbicara dalam bahasa asing adalah keterampilan dasar yang menjadi salah satu tujuan utama dalam pengajaran bahasa. Hal ini dikarenakan berbicara adalah alat untuk berkomunikasi dengan orang lain.⁵⁸

Tujuan pembelajaran *Mahārah al-Kalām* mencakup beberapa aspek berikut:

1) Kemudahan berbicara

Siswa perlu diberikan banyak kesempatan untuk berlatih berbicara agar mereka dapat mengembangkan keterampilan ini dengan lancar, alami, dan menyenangkan, baik dalam kelompok kecil maupun di hadapan audiens yang lebih besar. Kepercayaan diri siswa akan tumbuh melalui latihan yang terus-menerus.

2) Kejelasan

Dalam hal ini, siswa harus mampu berbicara dengan tepat dan jelas, baik dari segi artikulasi maupun pemilihan kata. Gagasan yang disampaikan perlu tersusun dengan baik agar tercapai kejelasan dalam berbicara. Untuk itu, diperlukan berbagai latihan yang berkelanjutan dan bervariasi, seperti diskusi, pidato, dan debat. Latihan-latihan ini dapat membantu seseorang berpikir secara sistematis dan logis.

⁵⁸ Wa Muna, “*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*,” Yogyakarta: Teras (2011). hlm. 119.

3) Bertanggung jawab

Latihan berbicara yang baik menekankan agar pembicara bertanggung jawab dalam menyampaikan pembicaraan dengan tepat dan memikirkan secara mendalam topik, tujuan, audiens, situasi, dan momentum pembicaraan. Latihan semacam ini membantu menghindari komunikasi yang tidak bertanggung jawab atau pernyataan yang menyesatkan kebenaran.

4) Membentuk pendengaran kritis

Latihan berbicara yang baik juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis, yang menjadi salah satu fokus utama dalam program pembelajaran ini. Siswa perlu belajar untuk mengevaluasi kata-kata yang telah mereka ucapkan, memahami niat di balik perkataan tersebut, serta mengenali tujuan dari pembicaraan tersebut.

5) Membentuk kebiasaan

Kebiasaan berbicara bahasa Arab hanya bisa dicapai jika siswa memiliki niat yang kuat. Kebiasaan ini dapat dibangun melalui interaksi antara dua orang atau lebih yang telah disepakati, meskipun tidak harus dalam kelompok besar. Untuk menciptakan kebiasaan berbahasa Arab, diperlukan komitmen yang diawali dari diri sendiri dan kemudian berkembang menjadi kesepakatan bersama untuk terus berbahasa Arab. Inilah yang disebut sebagai menciptakan lingkungan berbahasa yang nyata.⁵⁹

⁵⁹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (UIN-Maliki Press, 2011). hlm.138- 140.

d. Model Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*

Berbagai teknik dan model latihan percakapan telah dikembangkan oleh para pengajar bahasa. Setiap pendekatan atau metode menekankan teknik atau model tertentu. Misalnya, metode audio-lingual menekankan pentingnya pembelajar menghafal model dialog sebelum beralih ke dialog bebas. Sementara itu, metode komunikatif lebih fokus pada pemahaman model dialog, termasuk fungsi tiap ungkapan dan konteks atau situasinya, sebelum langsung beralih ke latihan komunikasi yang sesungguhnya.⁶⁰ Di antara model-model latihan percakapan itu ialah sebagai berikut:

1) Tanya jawab

Tanya jawab dapat diartikan sebagai metode untuk berkomunikasi secara aktif dan termasuk dalam kompetensi komunikatif, yang merujuk pada kemampuan untuk menerapkan aturan gramatikal suatu bahasa dalam membentuk kalimat yang benar, serta mengetahui kapan, di mana, dan kepada siapa kalimat tersebut harus diucapkan.

Dengan memiliki kompetensi komunikatif, seseorang dapat menyampaikan dan menginterpretasikan pesan atau menegosiasikan makna dalam konteks interaksi interpersonal yang spesifik. Krashen juga menekankan bahwa kompetensi komunikatif lebih fokus pada fungsi bahasa dalam komunikasi sesungguhnya, daripada menguasai bentuk dan aturan

⁶⁰ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN-Maliki Press, 2011). hlm. 140.

kebahasaan. Aturan-aturan tersebut hanya berfungsi untuk memantau bentuk ujaran yang digunakan.⁶¹

2) Menghafalkan metode dialog

Dalam materi percakapan ini, guru mengajarkan materi pelajaran melalui dialog yang mengandung *mufradāt* baru dalam struktur kalimat yang digunakan.⁶²

Guru memberikan contoh dialog secara tertulis untuk dihafalkan siswa di rumah. Pada pertemuan berikutnya, siswa diminta tampil berpasangan di depan kelas untuk memeragakan dialog tersebut. Agar suasana menjadi lebih hidup dan untuk melatih keterampilan berbicara secara alami, siswa tidak hanya diminta untuk menghafal dialog, tetapi juga untuk mendemonstrasikannya dengan memperhatikan aspek ekspresi, mimik, gerakan tubuh, dan intonasi sesuai dengan teks yang ditampilkan. Dialog tersebut harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan bersifat situasional, dengan materi yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

3) Percakapan terpimpin

Dalam percakapan terpimpin, guru menentukan situasi atau konteks percakapan. Siswa diharapkan dapat mengembangkan imajinasi mereka sendiri dalam berinteraksi dengan lawan bicara sesuai dengan topik yang telah ditentukan.

⁶¹ Ahmad Muradi, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 1, no. 1 (2014). hlm. 33.

⁶² Anshor Ahmad Muhtadi, "Pengajaran Bahasa Arab Media Dan Metode-Metodenya," Yogyakarta: PT. Teras (2009). hlm. 8.

Jika siswa diberikan kesempatan untuk mempersiapkan percakapan di rumah, sebaiknya pasangan percakapan tidak ditentukan terlebih dahulu. Hal ini untuk menghindari kemungkinan siswa menyiapkan dialog secara tertulis dan menghafalkannya, yang dapat mengurangi nilai spontanitas dalam percakapan.

4) Percakapan bebas

Dalam kegiatan percakapan bebas, guru hanya menetapkan topik pembicaraan, sementara siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi mengenai topik tersebut secara bebas. Sebaiknya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 hingga 5 orang, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang cukup untuk berlatih. Guru bertugas untuk mengawasi setiap kelompok dan memberikan perhatian khusus kepada kelompok yang dinilai lemah, atau yang terlihat kurang lancar dan kurang antusias dalam melaksanakan percakapan.⁶³

e. Manfaat Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*

1) Manfaat Praktis

- a) Membiasakan siswa untuk berbicara dengan bahasa yang fasih.
- b) Membiasakan siswa untuk menyusun kalimat yang baik, yang datang dari perasaan dan pemikiran mereka sendiri, dengan menggunakan kalimat yang benar dan jelas.

⁶³ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif...*, hlm. 140-142.

- c) Membiasakan siswa untuk memilih kata-kata dan kalimat, serta menyusunnya dengan cara yang indah, sambil memperhatikan penggunaan kata yang tepat sesuai konteks.

2) Manfaat bersifat teoritis

Manfaat yang bersifat teoritis meliputi pendidikan terhadap lima panca indera, pengembangan kemampuan perhatian yang tepat, serta peningkatan kemampuan berpikir. Untuk mewujudkan manfaat-manfaat tersebut, perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- a) Pembicaraan yang fasih di depan siswa.
- b) Penekanan pada penyusunan jawaban siswa dalam kalimat yang sempurna.
- c) Kesalahan ucapan siswa harus diperhatikan dan dibetulkan.
- d) Siswa harus menghafal kalimat-kalimat yang dipilih, sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.
- e) Mengulang pertanyaan dengan susunan kalimat yang berbeda, agar jawabannya sesuai dengan bentuk pertanyaan yang diajukan.
- f) Pertanyaan yang diajukan harus berfokus pada pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.
- g) Materi yang diajarkan harus sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan siswa.
- h) Guru harus memilih kata-kata baru yang sulit namun sesuai dengan pengetahuan siswa.

- i) Guru perlu menggunakan berbagai alat peraga yang umum untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.⁶⁴

f. Langkah-langkah Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*

Ada beberapa langkah yang bisa digunakan oleh seorang guru ketika mengajarkan keterampilan berbicara antara lain:

- 1) Untuk pembelajar pemula (*mubtadi'*)
 - a) Guru mulai melatih keterampilan berbicara dengan memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.
 - b) Sambil memberikan pertanyaan, guru juga meminta siswa untuk melatih pengucapan kata, menyusun kalimat dengan baik, serta mengungkapkan ide dan pemikiran mereka dengan jelas.
 - c) Guru meminta siswa untuk melakukan latihan *syafawiyah*, menghafal percakapan tertentu, atau menjawab pertanyaan yang terkait dengan isi teks yang telah dibaca oleh siswa sebelumnya.
- 2) Bagi pembelajar lanjut (*mutawassith*)
 - a) Belajar berbicara dengan bermain peran
 - b) Berdiskusi tentang tema tertentu
 - c) Bercerita tentang pengalaman pribadi
 - d) Bercerita tentang informasi yang diperoleh seperti dari televisi, radio, atau lainnya.

⁶⁴ Muhamad Abubakar, “*Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab*,” Surabaya: Usaha Nasional (1981). hlm. 58-59.

3) Bagi pembelajar tingkat lanjut (*mutaqaddim*)

- a) Guru memilih tema untuk latihan *kalām*
- b) Tema yang menarik dan berhubungan dengan kehidupan siswa
- c) Tema harus jelas dan terbatas
- d) Memberi kebebasan kepada siswa untuk memilih tema yang dibicarakan tentang apa yang mereka ketahui.⁶⁵

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian tesis ini, maka peneliti telah menyajikan gambaran umum yang sistematis mengenai pembahasan secara keseluruhan. Tesis ini tidak mungkin dapat memberikan hasil yang optimal tanpa adanya pendekatan yang kuat dan sistematis. Berkenaan dengan pendekatan sistematis yang digunakan dalam penelitian ini,

Bagian awal: terdiri dari beberapa halaman yang berisi halaman sampul depan, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu: Bab I: Pendahuluan yang berisi antara lain latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, hipotesis penelitian, landasan teori, dan sistematika pembahasan. Bagian ini merupakan acuan dari pembahasan pada bab-bab berikutnya.

⁶⁵ Rosyidi and Ni'mah, "*Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab...*", hlm. 93-94."

Bab II: berisi tentang metode penelitian dan analisis data yang digunakan. Bagian ini sebagai acuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan produk.

Bab III: menyajikan hasil penelitian yang menggunakan proses pengembangan dan analisis terhadap hasil penelitian, serta evaluasi pengembangan produk.

Bab IV: Penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian beserta kritik dan saran terhadap penelitian selanjutnya.

Bagian akhir, berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh aplikasi Plotagon Story pada pembelajaran *Mahārah al-Kalām* di kelas VIII B MTs Negeri 9 Sleman, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran diawali dengan hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu, ada beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab, salah satunya adalah ketika penyampaian materi harus memilah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan bagaimana mengakomodir seluruh siswa saat menyampaikan materi yang sama. Sementara dari hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan sebesar 51% atau lebih dari setengah jumlah siswa menyatakan sangat setuju terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dengan demikian, jumlah siswa yang setuju terhadap adanya pengembangan media pembelajaran terhitung lebih banyak. Pada tahap implelementasi, peneliti membagi dalam tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Setelah itu, peneliti meminta respons guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil respons guru menunjukkan rata-rata 4,84 dan persentase sebesar 96%. Sedangkan respons siswa menunjukkan rata-rata 3,68 dan persentase sebesar 92%. Dengan demikian, penggunaan video

animasi pembelajaran Plotagon Story pada materi *Mahārah al-Kalām* mendapatkan respon sangat baik dari guru dan siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Sleman.

2. Uji Efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story untuk pembelajaran *Mahārah al-Kalām* menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Hasil uji menunjukkan bahwa dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treat*) dengan kelas kontrol yang tanpa diberi perlakuan (*treat*) dalam pembelajaran, terdapat perbedaan yang signifikan. Akan tetapi, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas data dengan prosedur *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 21. Dari hasil hitung tabel uji normalitas nilai *post-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,11 di mana nilai ini $\geq 0,05$. Artinya, data tersebut berdistribusi normal. Kemudian, peneliti melakukan uji *Independent Sample T-test* untuk menguji hipotesis penelitian dan memperoleh nilai pada Sig.(2-Tailed) sebesar $0,002 \leq 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam memperkuat hasil, peneliti melakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story terhadap hasil belajar *Mahārah al-Kalām* siswa. Hasil uji *N-Gain Score* menunjukkan “cukup efektif” dengan persentase sebesar 70%.

B. Saran

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu materi *Mahārah al-Kalām*. Untuk penelitian selanjutnya, media pembelajaran ini juga dapat diterapkan pada *Mahārah* lainnya seperti *Mahārah al-Istimā'* (kemampuan mendengar), *Mahārah Qirā'ah* (kemampuan membaca), dan *Mahārah al-Kitābāh* (kemampuan menulis). Serta dapat menguji efektivitas media pembelajaran pada jenjang pendidikan yang berbeda, tidak hanya pada tingkat MTs.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan serta kemudahan kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini. Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih terdapat banyak kekurangan, dan akan menerima masukan dan saran yang dapat membantu meningkatkan kualitas karya ini. Besar harapan peneliti agar tesis ini dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan bidang pendidikan, khususnya pendidikan bahasa Arab.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal, and Andi Satrianingsih. "Perkembangan Dan Masa Depan Bahasa Arab." *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (2018): 141–154.
- Abubakar, H Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Abubakar, Muhamad. "Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab." *Surabaya: Usaha Nasional* (1981).
- Adisel, Adisel, and Ahmad Gawdy Pranansa. "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Sistem Manajemen Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Journal Of Administration and Educational Management (Alignment)* 3, no. 1 (2020): 1–10.
- Ahmadi, Ahmadi. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Era Digital." *Ruas Media*, 2020.
- Ailulia, Rizki, Putri Novi Saidah, and Wulan Sutriani. "Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V." *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2022): 47–56.
- Aminudin, Aminudin. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Munzir* 7, no. 2 (2014): 13–28.
- Aminullah, Muhammad Afiq, Fadilah Al Azmi, and Darul Jalal. "Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 283–302.
- Amir, Hamzah. "Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development." *Malang: Letersi Nusantara* (2019).
- Astika, Ridha Yoni, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani. "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 2, no. 2 (2019): 85–96.
- Azhar, Arsyad. "Media Pembelajaran." *Jakarta: Rajawali Pers* (2011): 27–28.
- Azizah, Siti, and Ratih Permana Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Materi Keseimbangan Kimia." *Katalis: Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia* 6, no. 1 (2023): 39–49.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer, 2009.

- Bukhori, Evi Muzaiyidah. "Problematisasi Keterampilan Berbicara Bahasa Arab (Maharah Kalam) Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Jember." *Lembaga Penjaminan Mutu IAIN Jember* (2021).
- Cahyadi, Ani. "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar, Praktek Dan Teori." *Serang: Laksita* (2019).
- Dongoran, Rosita. "اعداد وسيلة الفيديو التعليمية للحوارات في كتاب اللغة العربية لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة بالمدرسة الثانوية الحكومية 1 ميدان." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Fikri, Shofil. "Digitalisasi Media Pembelajaran Kalam Melalui Aplikasi Tik Tok." *Tarling: Journal of Language Education* 7, no. 1 (2023): 81–96.
- Firauzana, Reihanum. "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Plotagon Pada Materi Getaran Harmonis Jenjang SMA/MA." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.
- Guzmán Gámez, Derly Yuleith, and Johana Andrea Moreno Cuellar. "The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students." *Profile Issues in Teachers Professional Development* 21, no. 1 (2019): 139–153.
- Harahap, Musaddad, and Lina Mayasari Siregar. "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran." *Educational, January* 10, no. 2 (2018).
- Hendri, Muspika. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif." *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2017): 196–210.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 106–113.
- Inah, Ety Nur. "Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa." *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2015): 150–167.
- Indriana, Dina. "Ragam Alat Bantu Media Pengajaran." Yogyakarta: Diva press, 2011.
- Khakim, Indy G. "Kamus Cerdas Pengetahuan Islam." *Blora: Pustaka Kaona* (2008).
- Khalilullah, Muhammad. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Yogyakarta: aswaja pressindo* (2012).
- Kholisoh, Laili Nur. "Sudahkah Evaluasi Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Pada Tingkat Dasar Dilakukan?" *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2018): 73–87.

- Mahmudah, Siti. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh* 20, no. 01 (2018): 129–138.
- Mahmudi, Muhammad. "Penerapan Teori Behavioristik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Terhadap Pemikiran Bf. Skinner)." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 1, no. 2 (2016).
- Mudinillah, Adam, and Siti Mahmudah Indarpana. "Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN." *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam* 3, no. 1 (2022): 31–43.
- Muhtadi, Anshor Ahmad. "Pengajaran Bahasa Arab Media Dan Metode-Metodenya." *Yogyakarta: PT. Teras* (2009).
- Muna, Wa. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab." *Yogyakarta: Teras* (2011).
- Muniadi, Rusman. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21." *Bandung: Alfabeta* (2012).
- Muradi, Ahmad. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 1, no. 1 (2014): 29–48.
- . "Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia." *Jurnal Al-Maqayis* 1, no. 1 (2013).
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN-Maliki Press, 2011.
- Muthmainah, Nur. "Penggunaan Plotagon Story Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman." *Allemania* 11, no. 2 (n.d.): 169–176.
- Nalole, Darwati. "Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Melalui Metode Muhadtsah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 129–145.
- Nurhaura, Syafira Eka, and Zulfadewina Zulfadewina. "Pengaruh Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Kalor Di Sdn Cibuntu 01." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2022).
- Nurjannah, Nurjannah, and Nawawi Nawawi. "Pengaruh Media Sosial Dalam Pembelajaran Maharatul Kalam." *Yume: Journal of Management* 5, no. 3 (2022): 435–452.
- Nurlaela, Lia Fatra. "Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara Di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020): 552–568.
- Prudential. "#PRUxSuperM We DO Virtual Concert & Fan Meet," 2021. <https://youtu.be/QvWOYIizlYg?si=1-8Us0DHEVYuyjgf>.

- Rahmawati, Atika, and Khizanatul Hikmah. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2022): 225–241.
- Rejeki, Meiyeen Dwi. "Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, no. 1 (2022): 64–70.
- Rini, Rini, Muhammad Arif Mustofa, and Kurnia Kurnia. "Using the Plotagon Application on Arabic Language Learning Media Design." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, no. 2 November (2023): 637–654.
- Rosalina, Elya, Tri Juli Hajani, and Yuyani Yuyani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang." *Primary Education Journal Silampari (PEJS)* 5, no. 1 (2023): 26–29.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press, 2009.
- Rosyidi, Abdul Wahab, and Mamlu'atul Ni'mah. "Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab." UIN-Maliki Press, 2011.
- Rusman, Rusman, and M Pd. "Manajemen Kurikulum." *Jakarta: Rajawali Pers* (2009).
- Sa'diyah, Miftahus, and M Khoirul Hadi al Asy'ari. "Bahasa Arab Dan Medsos: Sinergitas Dalam Dunia Bahasa Di Indonesia." In *International Conference of Students on Arabic Language*, 5:338–345, 2021.
- Sadiman, Arief S. "Media Pembelajaran." *Jakarta: rajawali pers* (1996).
- Salama, Fadilah Safinatu. "Perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire Dan Plotagon Pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai." Universitas Jember, 2018.
- Salma, Kunti Nadiyah. "تطوير مواد مهارة الاستماع باستخدام الوسائل المتعددة برمجية فلو تاغون ستوري لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Sanaky, Hujair A H. "Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif." *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara* 3 (2013).
- Shalikhah, Norma Dewi. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11, no. 1 (2016): 101–115.
- Shodiq, Muhammad Jafar. "Pembelajaran Bahasa Arab Aktif-Inovatif Berbasis Multiple Intelligences." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2018): 125–148.

- Sholihatin, Laily. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020): 320–326.
- Sugiyono, Sugiyono. "Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D." *Bandung: Cv. Alfabeta* (2019).
- Sutjipto, Bambang, and Cecep Kustandi. "Media Pembelajaran Manual Dan Digital." *Bogor: Ghalia Indonesia* (2011).
- Syamaun, Nurmasyithah. "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan." *لساننا (Lisanuna): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 4, no. 2 (2016): 343–359.
- Syaodih, Nana. "Metode Penelitian Pendidikan." *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya* (2009).
- Thoha, Mohammad. "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Manajemen Berbasis Sekolah." *Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra* 6, no. 1 (2012).
- Thohir, Muhammad, Kiki Cahya Muslimah, and Nihayatin Musyafa'ah. "Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019." *Tadarus* 10, no. 1 (2021).
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum. "Kurikulum Dan Pembelajaran." *Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada* (2011).
- Wati, Ega Rima. "Ragam Media Pembelajaran" (2016).
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8, no. 2 (2020): 269–279.