

Development of Plotagon Story-Based Arabic Vocabulary Learning Media at SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo

Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo

Atika Rahmawati¹⁾, Khizanatul Hikmah^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: khizanatulhikmah@umsida.ac.id

Abstract. *One of the media that can be used in learning Arabic vocabulary is an animated learning video based on the Plotagon Story application. In observations made at SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo, researchers found a lack of innovation in learning Arabic, especially in Arabic Vocabulary. The development of Arabic vocabulary learning media based on the Plotagon Story application in schools aims to provide innovation in Arabic learning media so as to help students understand Arabic vocabulary. In this study, researchers used the R&D development research method with the Addie model and with research instruments in the form of interviews, observations, questionnaires which were then analyzed using descriptive (qualitative) and quantitative analysis techniques. The result of this research is that the cumulative percentage of student responses to the Plotagon Story application-based vocabulary learning media is 82.4%.*

Keywords - Learning Media; Arabic Vocabulary; Plotagon Story

Abstrak. *Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah video pembelajaran animasi berbasis aplikasi Plotagon Story. Dalam observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo, peneliti menemukan kurangnya inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya Kosakata Bahasa Arab. Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story di sekolah bertujuan untuk memberikan inovasi media pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dengan model Addie dan dengan instrumen penelitian berupa wawancara, observasi, kuesioner yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif (kualitatif) dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah persentase kumulatif respon siswa terhadap media pembelajaran kosakata berbasis aplikasi Plotagon Story sebesar 82,4%.*

Kata Kunci – media pembelajaran; kosakata bahasa arab; Plotagon Story

I. PENDAHULUAN

Kosakata dalam bahasa Arab adalah Mufradat dan merupakan Vocabulary dalam bahasa Inggris yang berarti himpunan kata yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu dan diketahui orang lain dari bahasa tersebut. Kosakata juga merupakan seluruh kata yang dikuasai oleh seseorang dalam suatu bahasa tertentu yang sifatnya reseptif dan produktif[1]. Dalam pembelajaran bahasa Arab, Kosakata merupakan hal yang sangat mendasar karena hakikat bahasa adalah sekelompok kata. Kosakata tersebut merupakan alat dasar yang digunakan untuk berkomunikasi saat berbahasa Arab karena digunakan baik secara tulisan maupun lisan[2]. Kosakata harus dapat dikuasai oleh pembelajar asing agar dapat mendapatkan kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut karena bahasa asing bukanlah bahasa ibu. Oleh karena itu, mempelajari Mufradat merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab[3].

Keterampilan berbahasa Arab seseorang dapat dilihat dari kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak mufradat atau kosakata bahasa Arab yang dikuasai, maka semakin mudah dalam menggunakan bahasa Arab. Akan tetapi dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah siswa tidak dituntut untuk menguasai seluruh kosakata bahasa Arab[4]. Terdapat standar pencapaian akademik dalam mempelajari bahasa Arab di setiap kurikulum. Sehingga diharapkan siswa dapat mempelajari bahasa Arab dengan optimal[3]. Mempelajari mufradat atau kosakata dalam bahasa Arab merupakan hal yang sangat penting. Karena mufradat merupakan materi yang

paling mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Sehingga siswa diharapkan tidak hanya menghafal al-mufradat akan tetapi juga menguasainya[5].

Kosakata juga merupakan bentuk sebuah ekspresi. Karena tujuannya untuk mengetahui konteks kapan kosakata tersebut seharusnya digunakan. Menurut pemahaman tradisional, pembelajaran kosakata disampaikan secara terpisah antar kosakata tersebut dengan konteksnya. Akan tetapi, kosakata hendaknya disajikan dengan konteks linguistic yang mudah ditiru dan dipahami oleh siswa alih-alih hanya menghafal artinya saja secara langsung. Oleh karena itu, kosakata akan baik jika dimasukkan pada teks atau dialog yang sesuai dengan konteks kosakata itu sendiri. Sehingga kosakata dapat dipahami, dan dihafalkan sesuai dengan konteks penggunaannya, dan tidak sekedar mengetahui artinya[6].

Proses belajar mengajar, dapat lebih mudah jika dibantu dengan media. Asal kata dari media adalah medium yang berarti penghubung, dan Al-Wasail dalam bahasa arab yang berarti perantara[7]. Menurut Hamalik, secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebagai penyalur pesan. Selain itu fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai motivasi siswa untuk belajar, dan membangkitkan rasa ingin tahu serta merangsang siswa dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi psikologis nya[8]. Pembelajaran kosakata bahasa arab telah memiliki banyak inovasi yang terbukti dengan banyaknya riset-riset yang mengkaji media pembelajaran bahasa arab berbasis teknologi. Penggunaan media akan berpengaruh terhadap kesesuaian pesan yang seharusnya diterima oleh siswa. Dalam pembelajaran bahasa asing, media cukup penting untuk digunakan sebagai sarana yang dapat mempermudah pemahaman siswa. Dalam proses pembelajaran, media merupakan unsur yang penting yang harus dipenuhi[9].

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa arab adalah video animasi pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story. Aplikasi Plotagon Story merupakan aplikasi yang dapat membuat video animasi dengan fitur yang dapat mudah digunakan. Dengan aplikasi tersebut dapat membuat video animasi pembelajaran dengan kreatif. Pembuatan karakter dapat dibuat sendiri atau karakter bawaan yang tersedia di aplikasi tersebut. Aplikasi Plotagon Story memiliki banyak fitur seperti penambahan suara, latar belakang, dan musik.

Hasil dari kajian teori yang peneliti lakukan sebelumnya, terdapat 3 penelitian terdahulu yang melakukan penelitian serupa dengan tema, subyek, dan obyek yang berbeda. Dari ketiga penelitian tersebut, peneliti menemukan beberapa kelemahan dan kekurangan diantaranya adalah Laily Sholihatin,(2020). Kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran bahasa arab berbasis plotagon di MA NU Petung Panceng Gresik berdampak positif pada hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan berdasarkan pre-test dan post-test. Berdasarkan respon siswa, kualitas media pembelajaran video animasi bahasa arab adalah Sangat Baik (SB), skor 29 dari skor maksimal idel yakni 36 dan presentase ideal sebesar 81%. Hasil uji coba pada post-test (8,3) lebih besar dari nilai rata-rata pre-test (7,2). Penelitian tersebut, dilakukan pada saat pandemi Covid-19 dimana penggunaan media animasi pembelajaran seperti Plotagon Story merupakan alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Akan tetapi, penggunaan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab tidak spesifik dalam materi atau keterampilan yang digunakan. Sehingga, hasil dari penelitian tersebut bersifat umum dan tidak khusus terhadap hasil belajar materi atau keterampilan bahasa Arab yang diujikan. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Kunti Nadiyah Salma (2020) penggunaan aplikasi plotagon story sebagai multimedia keterampilan mendengar terbukti efektif, dibuktikan dengan hasil dari uji t yaitu $t_{hitung} > t_{table} = 10,27400 > 0,67986$, H_0 ditolak dan H_a diterima dan terdapat pengaruh penggunaan plotagon story untuk menunjang pemahaman siswa kelas VII pada keterampilan mendengar bahasa arab secara efektif.

Muhammad Thohir, Kiki Cahya Muslimah, Nihayatin Musyafa'ah (2021) Hasil dari penelitian ini menggunakan paired t test dengan sampel pesera didik kelas X yang berjumlah 22. Hasil menunjukkan rata-rata nilai pre test kelas X sebesar 71,8 sebelum implementasi aplikasi plotagon story dan naik sebesar 89 setelah diimplementasikan. Std. deviasi 19,5 sebelum implementasi dan 6,2 setelah itu. Nilai Std. error 4.1 sebelum di aplikasikan dan 1.3 setelah di aplikasikan sehingga hasil ujiT nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini adalah aplikasi Plotagon Story dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Dari kedua penelitian tersebut, diperlukan penelitian selanjutnya guna mengembangkan hasil teori dari penelitian tersebut yang dilaksanakan pada saat pandemi, dan pasca pandemi.

Dalam observasi yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo pada Juma'at 25 Maret 2022 pukul 07.49, peneliti menemukan kurangnya inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab terlebih khusus dalam Kosakata Bahasa Arab. Hal ini diketahui peneliti melalui hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas IX dan obeservasi langsung proses pembelajaran bahasa Arab di kelas tersebut. Penggunaan media pada pembelajaran kosakata bahasa arab berupa buku paket Al-'Ashri dengan metode Qowaid wa Tarjamah. Media yang digunakan siswa secara terus menerus menyebabkan kurangnya minat dan perhatian siswa untuk belajar bahasa Arab. Mempelajari bahasa arab membosankan disebabkan tidak ada stimulus yang memberikan dorongan dan motivasi siswa untuk berkeinginan mempelajari bahasa Arab. Dalam kurikulum, secara keseluruhan menuntut siswa agar dapat berpikir kritis dan perlu adanya pembelajaran yang bersifat komunikatif. Dalam teori Behavioristik mengatakan bahwa perilaku siswa dihasilkan dari belajar. Sehingga perlu adanya stimulus yang diberikan guru dan

membuat siswa dapat memberi respon dari proses pembelajaran. Sehingga, belajar mampu membuat siswa mengalami perubahan dalam perilaku dengan cara baru sebagai wujud dari stimulus dan respon (Mahmudi, 2016).

Berdasarkan hasil observasi penelitian tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan menggunakan aplikasi Plotagon Story sebagai pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dari pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Aplikasi Plotagon Story tersebut diharapkan dapat memberikan inovasi pada media pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat membantu para siswa untuk memahami kosakata bahasa Arab dengan mudah. Sebagai justifikasi dari penelitian terdahulu, penelitian ini perlu dilakukan guna mengembangkan hasil dari teori penelitian sebelumnya yang mana ketiga penelitian sebelumnya tersebut melaksanakan penelitian pada saat pandemi terjadi.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan, atau R&D (Research And Development). Karena peneliti akan mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran kosakata bahasa arab berupa video animasi pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story [10]. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model prosedural yang merujuk pada siklus R&D dari Addie. Adapun instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah (1) Wawancara terstruktur yang dilakukan peneliti, yakni wawancara yang diajukan telah disusun terlebih dahulu. Pertanyaan wawancara disusun oleh peneliti yang ditujukan pada pihak-pihak terkait yang memiliki sumber informasi, dalam penelitian ini kepala sekolah dan guru mata pelajaran bahasa arab kelas IX. (2) Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa arab berbasis aplikasi Plotagon Story di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data terkait. (3) Angket. Peneliti menyusun pernyataan dalam angket guna mengetahui lebih jauh respon siswa sesudah uji coba dilakukan dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

Setelah menggunakan instrumen penelitian maka peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dalam penelitian penelitian ini diperoleh setelah melakukan uji coba produk dan peneliti menggunakan Skala Likert untuk mengukur keterlaksanaan pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa arab berbasis aplikasi Plotagon Story di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo melalui hasil respon siswa dan uji ahli dari produk yang dikembangkan yakni Plotagon Story. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara peneliti kepada pihak sekolah yang kemudian dianalisis deskriptif baik itu berupa saran maupun kritik yang dapat digunakan sebagai penyempurnaan produk yang dikembangkan yakni Plotagon Story.

Sasaran uji produk dalam penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo kelas IX tahun ajaran 2022/2023. Hal yang mendasari peneliti memilih subyek uji produk tersebut adalah berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan kesesuaian daya guna produk yakni media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story.

Adapun desain penelitian, mengikuti model pengembangan penelitian yang merujuk pada siklus R&D dari Addie dan memiliki beberapa prosedur pengembangan yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa kegiatan diantaranya [11] Analisa. Sebelum melakukan pengembangan, peneliti melakukan kajian teoritis melalui jurnal terkait untuk mengetahui apakah pengembangan atau penelitian yang hendak dilakukan memiliki dasar yang kuat secara teori baik melalui penelitian sebelumnya maupun berdasarkan dasar-dasar teori. Kemudian observasi lapangan untuk mengetahui informasi aktual berkaitan seputar pembelajaran, media yang digunakan, dan hal-hal yang berkaitan dengan peneliti butuhkan.

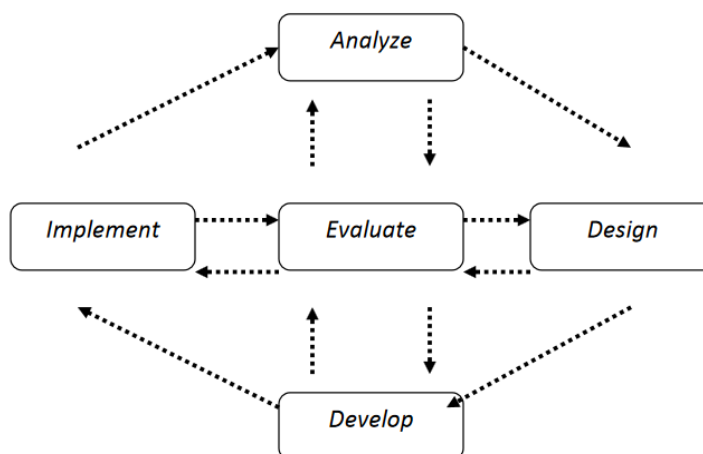
Pada tahap kedua adalah desain. Pada tahap ini, sebelum mengembangkan produk maka pengembang mendesain berdasarkan hasil yang diteliti baik dari sisi materi pembelajaran dan desain aplikasi Plotagon Story. Pada tahap ketiga, Pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan materi pembelajaran dan desain aplikasi Plotagon Story menjadi sebuah video animasi yang selanjutnya akan di uji ahli. Pada tahap keempat, Implementasi. Setelah menghasilkan produk, produk tersebut diuji melalui tahapan ilmiah untuk mengetahui kevalidan, keterandalan, dan kehasilgunaan. Adapun tahap yang dilalui adalah: 1) uji ahli, dilakukan oleh validator isi materi, dan ahli media pembelajaran 2) uji kelompok, setelah produk diuji ahli oleh validator maka dilakukan uji kelompok kecil sebanyak 10-15 orang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran, bahan ajar, dan juga pengajarannya telah mencapai aspek kevalidan, keterandalan, dan kehasilgunaan. 3) uji lapangan, dilakukan ketika uji kelompok telah memenuhi kevalidan, keterandalan, dan kehasilgunaan dengan jumlah sebanyak 25- 35 orang. Pada tahap terakhir, yakni Evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif atau formatif. Sehingga, pengembang mendapatkan feedback dari pengguna. Dan pengguna, mendapat pengetahuan dan pemahaman.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Sebelum peneliti mengembangkan media di lapangan, peneliti melakukan beberapa tahap sebagaimana prosedur dari metode penelitian pengembangan model Addie.

Berikut adalah skema alur dari berjalannya penelitian ini



Gambar 1. Model Addie

Setelah melakukan observasi awal dan merancang desain materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story, peneliti melakukan tahap uji ahli materi dan uji ahli media. Validator dalam uji ahli media produk ini adalah Hifni Solikhin, S.Ag selaku guru mata pelajaran bahasa Arab kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. Berikut adalah uraian hasil uji ahli materi melalui angket tertutup yang disajikan pada tabel berikut ini pengembangan model Addie. Berikut adalah skema alur dari berjalannya penelitian ini

Tabel 1. Angket Uji Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1	kesesuaian materi dengan standar kompetensi	4
2	kesesuaian materi dengan ki/kd	4
3	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4
4	sistematika penyampaian materi	4
5	kejelasan materi yang disampaikan	4
6	efisiensi penyajian materi	4
7	ketepatan penggunaan style huruf arab	4
8	ketepatan penggunaan tanda baca	4
9	penggunaan kalimat efektif	4
10	kemudahan pembacaan kosakata.	4
	Jumlah	40

Berdasarkan perhitungan tabel diatas, presentase yang didapatkan adalah 80% oleh validator uji ahli materi. Kemudian terdapat masukan diantaranya yakni terjemah bahasa indonesia dari kosakata tersebut ditiadakan karena pembelajaran kosakata bahasa Arab berfokus pada bahasa Arab bukan terjemahnya.

Adapun validator dari uji ahli media adalah bapak Imam Fuji, Lc., M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Uraian penilaian uji ahli media disajikan pada berikut

Tabel 2. Angket Uji Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1	kejelasan capaian pembelajaran	5
2	kejelasan penggambaran peta konsep materi yang akan dipelajari	5
3	kejelasan petunjuk belajar	5
4	kemenarikan media untuk pengguna	5
5	kesesuaian media untuk karakter siswa	5
6	keruntutan isi/materi pada media	5
7	kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5
8	runtutan soal yang disajikan	5
9	keseimbangan proporsi soal	5
10	kejelasan rangkuman sebagai perulangan	5
	Jumlah	50

Berdasarkan perhitungan tabel diatas, presentase yang didapatkan adalah 100% oleh validator uji ahli materi. Kemudian terdapat masukan diantaranya: (1) penggunaan gambar yang lebih jelas (2) kesesuaian mimik animasi dengan pengucapan kosakata perlu diperbaiki. Uji ahli dan media dilakukan beriringan dengan uji coba skala kecil dan kelompok. Setelah dilakukan ketiganya dan mendapat ACC dari validator, peneliti melakukan uji coba skala besar yakni pada kelas IX.

Setelah melakukan uji ahli dan media, peneliti mengimplementasikan produk. Setelah implementasi produk tersebut, peneliti membagikan angket berkaitan dengan respon media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi plotagon Story kepada 40 responden dari siswa kelas IX. Lembar angket dapat dilihat pada lampiran. Adapun uraian persentase skor tiap item penilaian angket pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi plotagon Story sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Tiap Item Respon Siswa

P	STS		TS		RR		S		SS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
X.1	0	0	4	10	5	12.5	20	50	11	27.5
X.2	1	2.5	5	12.5	7	17.5	19	47.5	8	20
X.3	0	0	2	5	7	17.5	18	45	13	32.5
X.4	0	0	1	2.5	9	22.5	13	32.5	17	42.5
X.5	0	0	2	5	3	7.5	24	60	11	27.5
jumlah	1	2.5	14	35	31	77.5	94	235	60	150
Y.1	0	0	0	0	6	15	16	40	18	45
Y.2	0	0	0	0	9	22.5	16	40	15	37.5

Y.3	0	0	0	0	5	12.5	18	45	17	42.5
Y.4	0	0	7	17.5	5	12.5	14	35	14	35
Y.5	0	0	4	10	8	20	13	32.5	15	37.5
Jumlah	0	0	11	27.5	33	82.5	77	192.5	79	197.5

Dari uraian persentase tiap item tersebut menunjukkan bahwa X untuk variabel media dan Y untuk variabel Plotagon Story masing-masing dari variable memiliki lima item pernyataan. Persentase tiap skor total dari X (media) sebanyak 2,5 % dengan frekuensi 1 untuk Sangat Tidak Setuju, 35% dengan frekuensi 14 untuk Tidak Setuju, 77,5% dengan frekuensi 31 untuk Ragu-Ragu, 235% dengan frekuensi 94 untuk Setuju, dan 150% dengan frekuensi 60 untuk Sangat Setuju. Variabel Y (Plotagon Story) memiliki presentase 0% dengan frekuensi 0 untuk Sangat Tidak Setuju, 27,5% dengan frekuensi 11 untuk Tidak Setuju. 82,5% dengan frekuensi 33 untuk Ragu-ragu, 192,5% dengan frekuensi 77 untuk Setuju, dan 197,5% dengan frekuensi 79 untuk Sangat Setuju. Secara keseluruhan, presentase kumulatif dari X yakni media disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. Presentase Kumulatif Indikator I (Media)
Presentase Kumulatif Indikator I (Media)

No.item	Skor	Frekuensi	Jumlah skor	%
1,2,3,4,5	5	60	300	37.59
	4	94	376	47.12
	3	31	93	11.65
	2	14	28	3.51
	1	1	1	0.13
Jumlah		200	798	100
Skor tertinggi			5	
Jumlah pernyataan			5	
Jumlah responden			40	
Skor maksimal			1000	
Persentase			79.8	

Dari tabel diatas, menunjukkan presentase sebesar 79,8%. artinya, secara keseluruhan siswa menyetujui penggunaan media audiovisual sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab. adapun presentase kumulatif dari Y yakni Plotagon Story disajikan pada tabel berikut

Tabel 5. Presentase Kumulatif Indikator II (Plotagon)
Presentase Kumulatif Indikator II (Plotagon)

No.item	Skor	Frekuensi	Jumlah skor	%
1,2,3,4,5	5	79	395	47.94
	4	77	308	37.38
	3	33	99	12.01
	2	11	22	2.67
	1	0	0	0.00
Jumlah		200	824	100.00
Skor tertinggi			5	
Jumlah pernyataan			5	
Jumlah responden			40	

Skor maksimal	1000
Persentase	82.4

Dari tabel diatas, menunjukkan presentase sebesar 82,4%. artinya, secara keseluruhan siswa menyetujui penggunaan Plotagon Story sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story mendapatkan skor 82,4% yang artinya media tersebut mendapatkan respon baik dari subyek penelitian yakni siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. Angka tersebut menunjukkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story turut membuat siswa dapat memberi respon dari proses pembelajaran. Perancangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story dalam prosesnya terdapat beberapa masukan dan evaluasi dari validator uji ahli media dan materi serta subyek penelitian. Diantara masukan dari validator uji ahli media dan materi tersebut adalah sebagai berikut: (1) terjemah bahasa Indonesia dari kosakata tersebut ditiadakan karena pembelajaran kosakata bahasa Arab berfokus pada bahasa Arab bukan terjemahnya. (2) penggunaan gambar yang lebih jelas (3) kesesuaian mimik animasi dengan pengucapan kosakata perlu diperbaiki. Dan masukan dari subyek penelitian adalah setting suara yang lebih keras. Evaluasi tersebut merupakan perbaikan untuk memperjelas perbedaan media audiovisual dan kamus dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Sehingga, media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story memiliki daya guna lebih sebagai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Pada dasarnya, media pembelajaran kosakata bahasa Arab memiliki kriteria pemilihan yang dikembangkan berdasarkan tujuan dari pengembangan itu sendiri yang hendak dicapai. Sebagaimana yang dikemukakan Armawi dalam [12] bahwa pemilihan media sepatutnya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media adalah komponen sistem instruksional yang faktor lain seperti karakteristik siswa, metode dan strategi pembelajaran, waktu dan sumber belajar serta prosedur penilaiannya juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan. Begitu juga dengan biaya dan waktu yang dibutuhkan, serta keinginan dari pengguna baik pengajar maupun peserta didik. Sehingga dari penjelasan tersebut, media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story telah sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, serta selera dari subyek penelitian dalam hal ini adalah pengguna. Dibuktikan dengan presentase kumulatif Y yakni respon siswa pada media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story sebesar 82,4%.

Sebagaimana penelitian sebelumnya, penelitian ini menunjukkan keefektifan Plotagon Story sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Sejalan dengan itu, peneliti telah mengembangkan teori dari penelitian sebelumnya dengan mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story. Efektivitas penggunaan Plotagon Story sebagai media pembelajaran bahasa Arab telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, seperti pada hasil dari penelitian seperti dalam [13] yang membuktikan bahwa Plotagon Story efektif untuk media pembelajaran bahasa Arab. Hal ini tidak semata-mata karena aplikasi tersebut, melainkan juga karena pengguna, dalam hal ini adalah guru yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan Plotagon Story sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab membantu siswa untuk memahami makna dan konteks suatu kosakata bahasa Arab dengan bantuan animasi dan gambar seperti yang dikatakan [6] bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab sudah semestinya tidak hanya berfokus pada terjemah, tetapi juga pada konteks dan maknanya. Sehingga tidak menimbulkan kesalahan penggunaan maupun makna pada siswa ketika menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Sama halnya menurut teori behavioristic yang menyatakan bahwa perlu adanya stimulus yang membuat siswa dapat memberi respon dari proses pembelajaran. Stimulus dan respon yang diberikan bisa membuat timbal balik yang baik pada guru dan murid [14]. Dalam hal ini adalah media pembelajaran berbasis Plotagon Story yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan memberi stimulus dengan bantuan media audiovisual (Plotagon Story) dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki manfaat yang lebih signifikan. Sebagaimana segala sesuatu di dunia ini yang memiliki kekurangan, begitu juga dengan penelitian ini yang memiliki keterbatasan. Keterbatasan tersebut diantaranya: (1) aplikasi Plotagon Story membutuhkan ruang penyimpanan yang besar (2) membutuhkan internet yang lancar. Namun, segala kekurangan tersebut tidak menjadi penghalang, karena masih bisa diatasi dengan menggunakan laptop dan jaringan WiFi.

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran bertujuan untuk menambahkan variasi gaya belajar peserta didik, tidak membatasi waktu dan tempat bagi peserta didik untuk belajar, memberikan ruang bagi peserta didik memanfaatkan teknologi untuk edukasi. Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story adalah alternative untuk dari sekian banyak problematik pembelajaran terlebih bahasa Arab. Sehingga demikian, pengguna baik peserta didik maupun pendidik dapat merasakan kebermanfaatannya tersebut.

IV. SIMPULAN

Aplikasi Plotagon Story dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab bertujuan untuk membantu memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab sebagaimana hasil dari penyebaran angket respon siswa terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story menunjukkan hasil presentase kumulatif sebesar 82,4%. Peran media tersebut dalam penelitian tidak semata-mata untuk mengurangi eksistensi guru sebagai penyampai segala ilmu. Akan tetapi, sebagai variasi dan pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran. Sebagai inovasi dan variasi dalam mempelajari kosakata bahasa Arab agar membuat perubahan pada siswa sebagai hasil dari stimulus yang diberikan melalui media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon Story. Begitu juga penelitian yang akan datang untuk mengembangkan Plotagon Story sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif, spesifik, dan ketergunaan yang lebih bagi pengguna dan pembaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Hifni Sholikhin, S.Pd selaku pembimbing dan mentor saat saya melakukan penelitian di sekolah. Dan tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mensupport saya untuk menyelesaikan artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] W. Astuti, "BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB Widi Astuti," *J. Komun. dan Pendidik. Islam*, vol. 5, p. 15, 2016.
- [2] K. Oensyar, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Telaah Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*. 2015.
- [3] S. SHOLIHAN, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodlat," *Tarling J. Lang. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 62–76, 2018, doi: 10.24090/tarling.v1i1.1122.
- [4] Z. Fajriah, "PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015)," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 9, pp. 107–126, 2015.
- [5] Hasna Qonita Khansa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *Pros. Konf. Nas. Bhs. Arab II*, pp. 53–62, 2016, [Online]. Available: prosiding.arab-um.com.
- [6] A.-F. A. R. Nathiqin Bin Ibrohim, *Idoat Lil Mu'alimi Lughotul Al-Arabiyyah Li Ghoiri Nathiqin*, . Arabiyah Lil Jami', 2010.
- [7] A. V. Prananingrum, I. N. Rois, and A. Sholikhah, "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 303–319, 2020, [Online]. Available: <https://journal.stainsy.ac.id/index.php/ihitam/article/viewFile/220/162>.
- [8] A. W. dan M. N. Rasyidi, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, 1st ed., no. 1. MALANG: UIN-MALIKA PRESS, 2011.
- [9] S. Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 20, no. 01, p. 129, 2018, doi: 10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131.
- [10] A. Sholikhah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Direct Instruction Berbasis Komputer dan Foto Handout Pokok Bahasan Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Sekolah Dasar," *Trihayu J. Pendidik. Ke-SD-an*, vol. 4, no. 1, pp. 235–247, 2017.
- [11] Y. H. dan S. Rayanto, *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2 : TEORI DAN PRAKTEK*, 1st ed. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Intitute, 2020.
- [12] A. M. Ilmiani, A. Ahmadi, N. F. Rahman, and Y. Rahmah, "Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Ta'rib J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Bhs. Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 8, no. 1, pp. 17–32, 2020, doi: 10.23971/altarib.v8i1.1902.
- [13] L. Sholihatini, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik," *Pros. Konf. Nas. Bhs. Arab*, no. 1986, pp. 320–326, 2020.
- [14] D. O. Sudarti, "Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa," *Tarbawi J. Pendidik. Islam*, vol. 16, no. 2, pp. 55–72, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/1173>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

