

EFEKTIVITAS MEDIA BERGERAK APLIKASI PLOTAGON DALAM PEMBELAJARAN INSYA' MUWAJJAH

Muhammad Hafidz¹, Firyal Anggraini Syarif²

^{1,2} Universitas Pesantren KH. Abdul Chalim, Pacet Mojokerto
hafidzikhac@gmail.com*¹, firyalalahmad245@gmail.com*²

Abstract

This study investigates the impact of the animated media Plotagon on improving students' writing skills. The research involved eighth-grade class A (21 male students) and class B (16 female students) as the study sample. A pre-test was conducted before the implementation of learning using Plotagon, followed by the application of the learning procedures and a post-test.

The learning process included opening, core, and closing activities, where students interacted with the lesson material through observing explanations, watching animated videos, and asking questions. The results of the post-test showed a significant improvement in writing skills, with students scoring higher compared to the pre-test. Furthermore, the validity and reliability of the research instruments were analyzed using Excel, confirming the reliability of the results. Based on hypothesis testing, the study found that the use of Plotagon had a positive impact on improving students' writing skills, with an average N-gain score of 75.89, indicating high effectiveness. Plotagon Animation Media
Keywords: Plotagon Animation Media, insya Muwajjah, Arabic Language.

PENDAHULUAN

Pada era modern, perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi besar dalam bidang pendidikan, di mana media pembelajaran bergerak menjadi sarana yang efektif untuk membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran. Menurut "Musfiqon", penggunaan media pembelajaran membantu menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan efektif, serta mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi rasa bosan saat belajar.¹ Pemanfaatan media teknologi seperti video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang inovatif bagi siswa.

Salah satu media tersebut adalah aplikasi Plotagon, yang merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi tiga dimensi dengan karakter yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan materi

¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Sidoarjo: Prestasi Pustakariana, 2011), 27–28.

ajar. Penggunaan video ini telah menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi seperti matematika, sains, dan bahasa, termasuk bahasa Arab. Pentingnya aplikasi ini tampak dalam pembelajaran *al-insya' al-muwajjih* (menulis terarah), karena dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis secara menyenangkan dan interaktif.²

Keterampilan menulis dalam bahasa Arab, khususnya bagi siswa jenjang menengah, memerlukan latihan yang berkelanjutan dan bimbingan yang tepat. Seperti yang disampaikan oleh "Juhaiti Yusuf", bahwa menulis terarah merupakan langkah penting dalam pembelajaran keterampilan menulis, di mana siswa diarahkan untuk menyusun kalimat dan paragraf sesuai dengan instruksi guru. Namun demikian, hasil observasi di kelas VIII MTs Manba'ul 'Ulum menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah,³ di mana mereka mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat berbahasa Arab dengan benar. Dalam wawancara dengan guru bahasa Arab di sekolah tersebut, "Saiful 'Ilm, S.Pd", dijelaskan bahwa siswa merasa bosan saat belajar menulis karena metode pengajaran yang digunakan masih bersifat tradisional dan tidak memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.⁴

Penggunaan media bergerak seperti aplikasi Plotagon dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh "Suriman dan Yuni Suryanti", penggunaan video animasi berbasis Plotagon terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁵ Selain itu, studi oleh "Totik Puji Rahayu" dan rekan-rekannya juga menegaskan efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. ⁶ Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengukur efektivitas penggunaan aplikasi Plotagon dalam pembelajaran *al-insya' al-muwajjih* (menulis terarah) bagi siswa kelas VIII di MTs Manba'ul 'Ulum.

Tinjauan Pustaka

² Suryaman dan Yuni Suriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Jurnal CakrawalaPendas*. Vol. 8, no. 3 (2022): 842.

³ Hasil observasi di kelas delapan Sekolah Menengah Pertama Islam Manba'ul 'Ulum, pada 24 Oktober 2023.

⁴ Wawancara dengan Saiful Ilmi, S.Pd, guru bahasa Arab di Sekolah Menengah Pertama Islam Manba'ul 'Ulum, pada 24 Oktober 2023 pukul 09:35 WIB.

⁵ Suryaman dan Yuni Suriyanti, Op. cit..

⁶ Rahayu Buji dan tutik, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon dalam Mata Pelajaran Wawancara untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1, no.1 (2022) : 49.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan sarana komunikasi yang efektif antara guru dan siswa.⁷ Kata "media" dalam bahasa Latin adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar.⁸ AECT (Association for Educational Communications and Technology) mendefinisikan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. NEA (National Education Association) mendefinisikan media sebagai alat yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau diajak berbicara melalui suatu perangkat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁹ Menurut Schramm, media adalah teknologi yang membawa pesan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan.¹⁰

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pendidikan, di antaranya:¹¹

1. Menjelaskan pesan dan informasi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.
2. Menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan mereka.
3. Menyajikan informasi yang sulit diperoleh secara langsung, seperti peristiwa sejarah atau konsep ilmiah yang kompleks, melalui gambar dan film.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran¹²

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis utama: peralatan, materi pembelajaran, dan aktivitas pembelajaran. Peralatan mencakup media audio-visual seperti televisi dan video. Materi pembelajaran mencakup buku dan gambar. Aktivitas pembelajaran mencakup kegiatan seperti kunjungan lapangan dan pameran.

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

⁷ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Media Pembelajaran berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Media Pembelajaran berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 62

⁹ Ani Daniyati dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* Vol. 1, no. 1 : 284.

¹⁰ Rudi Susila dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 6.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 29–30.

¹² Hayati Nufus, "PEMBELAJARAN INSYA (KITABAH) DENGAN MEDIA STRIP STORY," *Jurnal Horizon Pendidikan*, Vol. 10, no. 2 (2015): 217.

Dalam memilih media pembelajaran, perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, ketersediaan waktu dan alat, biaya, serta kondisi penggunaan. Media harus efektif dan menarik bagi siswa, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan sumber daya.¹³

Media Bergerak

Pengertian Media Bergerak

Media bergerak adalah media pembelajaran yang terdiri dari berbagai elemen seperti gambar, teks, dan suara yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai waktu yang ditentukan..¹⁴ Tujuannya adalah menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik kepada siswa.

Jenis-Jenis Media Bergerak

Terdapat tiga jenis utama media bergerak:¹⁵

1. Animasi gambar diam (stop-motion animation)
2. Animasi tradisional (traditional animation)
3. Animasi berbasis komputer (computerized animation)

Media Bergerak Plotagon

Plotagon adalah program gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi 3D dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan menggambar. Pengguna dapat memilih karakter, latar belakang, dan menambahkan teks untuk menciptakan cerita animasi.¹⁶

Pembelajaran Keterampilan Menulis

¹³ Fachrurrozi Aziz dan Mahyudin Erta, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: CV. Lisan Arabi, 2018), 136

¹⁴ Laily Rahmayanti dan Farida Istianah, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO," *Jurnal JPGSD*, Vol. 06, No. 04 (2018): 430.

¹⁵ Bpptik, *Ingin Jadi Animator? Kenali dulu Jenis Animasinya*, 2019, <https://bpptik.kominfo.go.id>. Diakses pada Tanggal 24 Oktober 2023 Pukul 19.00 Wib

¹⁶ Studocu, *Animasi Pembelajaran menggunakan plotagon*, 2021, www.studocu.com. Diakses pada Tanggal 25 Oktober 2023 Pukul 04.05 Wib

Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan jelas melalui bahasa tulis.¹⁷ Menulis merupakan proses kompleks yang membutuhkan kemampuan mengorganisasi ide dan menyampaikannya secara jelas dan menarik.

Pembelajaran menulis mencakup tiga tahapan utama: *imla'* (dikte), *khath* (kaligrafi/tulisan indah), dan *insya'* (karangan).¹⁸ *Imla'* menekankan pada penulisan kata dan kalimat secara benar.¹⁹ *Khath* berkaitan dengan keindahan bentuk huruf. ²⁰ *Insya'* adalah mengekspresikan ide dan pengalaman dalam bentuk tulisan. ²¹

Penulisan terarah adalah kegiatan di mana siswa menulis paragraf sederhana berdasarkan petunjuk spesifik dari guru. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf dengan memperhatikan aturan tata bahasa. ²²

Tujuan utama dari pendidikan penulisan terarah meliputi:²³

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengorganisir pikiran dengan jelas.
- 2) Melatih siswa untuk berpikir logis dan menghubungkan ide-ide. Meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis bahasa Arab.

Metode Penelitian

¹⁷ Siti Sofiyah, "Penggunaan Media Gambar Realitas untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI MAN 2 Rembang," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, no. 2 (2019): 167

¹⁸ Ahmad Rathomi, "MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *Tarbiyah Islamica: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam* vol. 1, no. 1 (2020): 4.

¹⁹ Anyes Lathifatul Insaniyah dan Umi Yurika Nur Kumala, "Analisis Kesalahan Menulis Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Imla'," *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 2, no. 1 (31 Januari 2022): 52

²⁰ Maidatur Rohmah dan Najih Anwar, "Implementasi Pembelajaran Khot Naskhi dan Riq'ah di Mahad Umar bin Al-Khattab Putri Sidoarjo," *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, Vol 3, no. 1 (3 Oktober 2023): 2

²¹ Agus Budiman dan Muhammad Ikrom, "EFEKTIVITAS PENDEKATAN ANANLISIS KESALAHAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN INSYA' TAHRIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol. 9, no. 2 (3 Agustus 2022): 490.

²² Syukur Prihantoro, "Analisis Kesalahan Bahasa Pada Taksonomi Linguistik dalam Penulisan Insya'," *Al-Mahira: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol.5, no. 1 (2018): 45.

²³ حياة النساء نورسيفطري, إستراتيجية تعليم إنشاء الموجة بالمدسة العالية نور الحكيم تمبونج (ميدان, الجامعة الإسلامية الحكومية سومطرة الشمالية ميدان: 2019), ص. 23

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel dan menguji hipotesis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif bergantung pada pengumpulan data numerik dan analisisnya dengan metode statistik.²⁴ 1. Dalam penelitian ini, digunakan metode kuantitatif untuk menentukan efektivitas penggunaan media interaktif melalui aplikasi Plotagon dalam pembelajaran berbasis proyek bagi siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Islam “Manba'ul Ulum”.

25

Desain eksperimental digunakan dalam kerangka Pre-Experimental Design, khususnya desain One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas terapi (penggunaan Plotagon) dengan membandingkan kinerja sebelum dan setelah terapi. Desain ini diwakili sebagai berikut:

01 X 02

- 01 : Nilai tes pra-perawatan (sebelum pengobatan)
 X : Pengobatan yang diberikan
 02 : Nilai tes pasca-perawatan (setelah pengobatan)²⁶.

Variabel Penelitian

1) Variabel Independen (X):

Variabel independen adalah penggunaan sarana transportasi melalui aplikasi Plotagon.²⁷

1) Variabel dependen (Y):

Variabel dependen adalah pendidikan berbasis proyek, yaitu kinerja tertulis siswa.²⁸

Komunitas penelitian dan sampelnya

1) Komunitas penelitian:

²⁴ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020) 16

²⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2017), 38.

²⁶ Saat Sulaiman dan Mania Sitti, *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Medan: Pustaka Almaida, 2020), 165.

²⁷ Muhammad Nurman, *Penelitian Kuantitatif di Bidang Pendidikan Bahasa Arab* (Mataram: Sanabil, 2021), 24.

²⁸ Budi Gautama dan Ali Hardana, *Metode Penelitian* (Medan: Merdeka Kreasi, 2021), 84.

Komunitas penelitian terdiri dari semua siswa kelas delapan di Sekolah Menengah Islam “Manba'ul Ulum” pada tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah 34 siswa ²⁹.

2) Sampel penelitian:

Karena ukuran populasi yang kecil, sampel jenuh digunakan, di mana semua siswa kelas delapan (34 siswa) dijadikan sampel penelitian. ³⁰

Alat pengumpulan data

1) observasi:

Observasi dilakukan terhadap aktivitas pendidikan antara guru dan siswa untuk mengidentifikasi pola pendidikan dan masalah yang dihadapi dalam pengajaran menulis. ³¹

1) Wawancara: Wawancara terstruktur dilakukan dengan guru bahasa Arab dan siswa untuk mendapatkan wawasan tentang pengajaran menulis. ³²

2) Test: Ujian pra-tes dan pasca-tes digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam menulis terarah sebelum dan setelah penerapan Plotagon. ³³

3) Dokumen: Dokumen yang berkaitan dengan data sekolah dan informasi siswa telah dianalisis untuk mendapatkan informasi yang akurat. ³⁴

Alat Penelitian

Uji pra dan pasca digunakan untuk mengukur dampak penggunaan Plotagon. ³⁵

1) Alat non-tes:

- Formulir observasi untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa
- Formulir wawancara untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa.
- Dokumen untuk menganalisis data sekolah dan data lain yang diperlukan

²⁹ Data diperoleh dari bagian Tata Usaha MTs Mambaul Ulum Mojosari.

³⁰ Made Indra dan Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 3.

³¹ Suhirman dan Yusuf, *Penelitian Kuantitatif*, (Mataram: Sanabil, 2019), hlm.64.

³² Suhirman dan Yusuf, *Penelitian Kuantitatif* (Mataram: Sanabil, 2019), 64.

³³ Ilham Kamaruddin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), 67.

³⁴ Ilham Kamaruddin, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, hlm.67.

³⁵ Sidik Priadana dan Sunarsi Denok, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Tangerang: Pascal Books, 2021), 193.

Uji Validitas dan Konsistensi

1) Uji Validitas: Digunakan koefisien korelasi Pearson Product Moment untuk menganalisis validitas alat ukur

2) Uji Konsistensi

1) Uji Konsistensi:

Koefisien konsistensi dihitung menggunakan Cronbach's Alpha untuk menentukan akurasi alat ukur.

Kriteria interpretasi hasil N-Gain:

- Tidak efektif: < 40
- Efektif rendah: 40–55
- Efektif: 56–75
- Sangat efektif: > 76 ³⁶

Analisis Data

Uji T:

Digunakan **Paired Sample T-Test** untuk mengetahui perbedaan hasil antara pretest dan posttest guna menganalisis pengaruh penggunaan Plotagon..³⁷

Uji N-Gain:

Uji N-Gain digunakan untuk menilai tingkat peningkatan kemampuan siswa

1) Uji Konsistensi:

2) Koefisien konsistensi dihitung menggunakan Cronbach's Alpha untuk menentukan akurasi alat ukur.

Kriteria interpretasi hasil N-Gain:

- Tidak efektif: < 40
- Efektif rendah: 40–55
- Efektif: 56–75
- Sangat efektif: > 76

HASIL PENELITIAN

³⁶ Nana sudjna dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2014), 120.

³⁷ Nuryadi, *Dasar-dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), 101.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media bergerak melalui aplikasi Plotagon dalam pembelajaran keterampilan menulis terarah bagi siswa kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Mojosari. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 6 Februari hingga 20 Februari 2024, dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas VIII A dan VIII B. Kelas VIII A terdiri dari 21 siswa, sedangkan kelas VIII B terdiri dari 16 siswi, dan keduanya dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

Hasil Tes Posttest

Hasil posttest menunjukkan peningkatan keterampilan menulis siswa setelah penggunaan media bergerak. Rincian hasil keseluruhan posttest adalah sebagai berikut:

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	$X < 82$	3	9%
2	Rendah	$82 < X \leq 88$	11	32%
3	Sedang	$88 < X \leq 94$	7	21%
4	Tinggi	$94 < X \leq 100$	11	32%
5	Sangat Tinggi	$X = 100$	2	6%
	Jumlah		34	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan:

- 6% siswa mencapai kategori *sangat tinggi*
- 32% siswa mencapai nilai *tinggi*
- 21% siswa berada pada kategori *sedang*
- 32% siswa memperoleh nilai *rendah*
- 9% siswa berada pada kategori *sangat rendah*

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media bergerak Plotagon membantu siswa dalam mempelajari keterampilan menulis terarah secara lebih efektif.

Uji Validitas

Uji validitas menggunakan program Microsoft Excel menunjukkan bahwa semua 10 soal dalam tes pretest dan posttest valid, karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Uji Reliabilitas

Bara Aji

ISSN: 3031-4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

Nilai reliabilitas (r_{11}) diperoleh:

- Untuk tes pretest: $r_{11} = 0,853$
- Untuk tes posttest: $r_{11} = 0,718$
Keduanya menunjukkan bahwa alat ukur memiliki reliabilitas yang baik.

Uji Hipotesis

- Uji Regresi Linier Sederhana
Hasil menunjukkan nilai sig $< 0,05$ dan t hitung $> t$ tabel, yang berarti ada pengaruh signifikan dari penggunaan media bergerak Plotagon terhadap keterampilan menulis siswa.
- Uji T (Paired Sample T-Test)
Hasil menunjukkan nilai sig (2-tailed) $< 0,05$, mendukung hipotesis alternatif bahwa penggunaan media bergerak efektif dalam mengajarkan keterampilan menulis.
- Uji N-Gain
Rata-rata nilai N-gain sebesar 75,89, termasuk dalam kategori efektif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih baik setelah penggunaan media bergerak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media bergerak melalui aplikasi Plotagon efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis terarah bagi siswa kelas VIII MTs Manba'ul Ulum Mojosari. Siswa tampak lebih terlibat dan senang selama proses pembelajaran, meskipun sebagian mengalami kesulitan dalam mengenali penggunaan dhamir (kata ganti). Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Simpulan dan Saran

1. Penerapan Penggunaan Plotagon
Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi melalui aplikasi Plotagon telah diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran keterampilan menulis terarah bagi siswa kelas VIII. Proses pembelajaran mencakup kegiatan pembuka, inti, dan penutup yang dirancang untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi baru yang

dipelajari. Dalam kegiatan inti, siswa berpartisipasi aktif melalui pengamatan terhadap penjelasan materi, berinteraksi dengan mengajukan pertanyaan, serta menyaksikan video animasi yang relevan.

2. Efektivitas Penggunaan Plotagon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bergerak melalui aplikasi Plotagon memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis terarah siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai antara tes awal dan tes akhir. Nilai rata-rata N-gain sebesar 75,89 menunjukkan bahwa pembelajaran termasuk dalam kategori “efektif.”

Selain itu, hasil uji hipotesis memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Plotagon dan peningkatan kemampuan menulis siswa, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi (sig) $< 0,05$.

Secara umum, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi melalui aplikasi Plotagon tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar media serupa diterapkan lebih luas dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada jenjang pendidikan menengah.

Daftar Pustaka

Books:

Abdullah, Karimuudin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Aziz, Fachrurrozi, dan Mahyudin Erta. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Lisan Arabi, 2018.

Gautama, Budi, dan Ali Hardana. *Metode Penelitian*. Medan: Merdeka Kreasi, 2021.

Indra, Made, dan Ika Cahyaningrum. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Kamaruddin, Ilham. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023.

Mertha Jaya, I Made Laut. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.

Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Sidoarjo: Prestasi Pustakariana, 2011.

Neliwati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana, 2017.

Nurman, Muhammad. *Penelitian Kuantitatif di Bidang Pendidikan Bahasa Arab*. Mataram: Sanabil, 2021.

Nuryadi. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya, 2017.

Priadana, Sidik, dan Sunarsi Denok. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.

Sudjna, Nana, dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensido, 2014

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011

Suhirman, dan Yusuf. *Penelitian Kuantitatif*. Mataram: Sanabil, 2019.

Sulaiman, Saat, dan Mania Sitti. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Medan: Pustaka Almada, 2020.

Sumardi. *Teknik Pengukuran Data dan Penilaian Hasil Belajar*. Sleman: Deepublish Publisher, 2020.

Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.

Susila, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Media Pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2018.

Articles:

Budiman, Agus, Dan Muhammad Ikrom. "Efektivitas Pendekatan Analisis Kesalahan Bahasa Dalam Pembelajaran Insya' Tahriri Untuk Meningkatkan

Kemampuan Menulis." *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, Vol. 9, No. 2 (2022)

Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research (JSR)* Vol. 1, No.1 (2023).

Insaniyah, Anyes Lathifatul, Dan Umi Yurika Nur Kumala. "Analisis Kesalahan Menulis Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Imla'." *Tadris Al-Arabiyat: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 1 (2022)

Johayti Yusuf. "Menulis Terarah Sebagai Kebutuhan Untuk Mempelajari Keterampilan Menulis." *Jurnal An-Nabighoh* Vol. 21 (2019).

Nufus, Hayati. "Pembelajaran Insha (Kitabah) Dengan Media Strip Story." *Jurnal Horizon Pendidikan* 10, No. 2 (2015).

Rahayu Buji, Dan Tutik. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Dalam Mata Pelajaran Wawancara Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 10, No. 1, (2022)

Rahmayanti, Laily, Dan Farida Istianah. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo." *Jurnal Jpgsd*, Vol. 06 (2018).

Rathomi, Ahmad. "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbiyah Islamica: Jurnal Keguruan Dan Pendidikan Islam*. Vol. 1, No. 1 (2020).

Rohmah, Maidatur, Dan Najih Anwar. "Implementasi Pembelajaran Khot Naskhi Dan Riq'ah Di Mahad Umar Bin Al-Khattab Putri Sidoarjo." *Emergent Journal Of Educational Discoveries And Lifelong Learning (EJEDL)* Vol. 3, No. 1 (2023).

Sofiyah, Siti. "Penggunaan Media Gambar Realitas Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Rembang." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, No. 2 (2019).

Suryaman, Dan Yuni Suriyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal Cakrawalapendas*, Vol. 8, No. 3 (2022).

Online Sources:

Bara Aji

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

BPPTIK. "Ingin Jadi Animator? Kenali dulu Jenis Animasinya." 2019.
<https://bpptik.kominfo.go.id>. Accessed October 24, 2023.

Studocu. "Animasi Pembelajaran menggunakan Plotagon." 2021.
www.studocu.com. Accessed October 25, 2023.

Bara Aji

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026