

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan beberapa acuan dari penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan variabel dan objek. Penelitian terdahulu akan dicantumkan dalam tabel berikut :

Tabel 2.1 : Penelitian terdahulu

No	Identitas	Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
1	<p><b>Nama :</b> Husein Salahuddin</p> <p><b>Judul :</b> (Skripsi) Efektivitas Video Animasi Berbasis <i>Kinemaster</i> Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs. Nurul Huda Ketambul, Tuban.</p> <p><b>Tahun :</b> 2020, Universitas Muhammadiyah Malang.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah media video berbasis kinemaster efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, walaupun masuk dalam kategori sedang yakni 56,60%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan media pembelajaran berupa video animasi berbasis <i>kinemaster</i> untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa terbukti cukup efektif</p>	<p>1. Menggunakan media video sebagai media penelitian dan bertujuan untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa Arab.</p> <p>2. Menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif.</p>	<p>Penelitian sebelumnya menggunakan media video animasi berbasis <i>kinemaster</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan media video berbasis <i>Plotagon</i>.</p>

2.	<p><b>Nama : Nurida Fauziyah, Henry Aditia Riganti</b></p> <p><b>Judul :</b> Efektivitas Penggunaan Media Audiovisuaol terhadap Kemampuan Berpikir kritis Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV Sekolah Dasar</p> <p><b>Tahun :</b> 2024, Universitas PGRI Yogyakarta</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah media audiovisual dalam untuk pembelajaran bahasa Arab terbukti bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghafal mufrodat. Dibuktikan dengan naiknya nilai rata rata antara pre test dan post test siswa. Nilai pre-test rata-rata siswa adalah 68,08 dan 66,58 dan nilai rata-rata post test adalah 87,33 dan 72,92.</p>	<p>1. Menggunakan media audiovisual untuk pembelajaran Bahasa Arab dalam penelitian.</p> <p>2. Penelitian menggunakan metode kuantitatif.</p>	<p>1. Peneliti sebelumnya menggunakan media audiovisual secara umum, penelitian ini menggunakan video berbasis <i>plotagon</i>.</p> <p>2. Peneliti sebelumnya fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, penelitian ini fokus pada peningkatan kemampuan hafalan kosakata siswa.</p>
3	<p><b>Nama : Sukriani</b></p> <p><b>Judul :</b> (skripsi) Penggunaan Media Gambar Akan Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah</p>	<p>Hasil perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 peserta didik kelas kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) DDI Kampung Baru Parepare adalah dari 76% di siklus 1 menjadi 80% di siklus 2. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan penguasaan mufrodat</p>	<p>Tujuan untuk meningkatkan hafalan mufrodat siswa menggunakan bantuan media.</p>	<p>Penelitian sebelumnya menggunakan media gambar. Pada penelitian ini akan menggunakan media video berbasis <i>plotagon</i>.</p>

	<p>Intidaiyah Swasta (MIS) Darul Da'wah Wal Irsyad (DDI) Kampung Baru Parepare</p> <p><b>Tahun</b> : 2020, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.</p>	<p>setelah media gambar digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.</p>		
4.	<p><b>Nama</b> : Tantina Mindrianingsih, Yulia Eka Yanti</p> <p><b>Judul</b> : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD</p> <p><b>Tahun</b> : 2021, Universitas Mandiri</p>	<p>Hasil dari pengembangan media dan uji coba dapat disimpulkan bahwa media video animasi (berbasis plotagon dan kinemaster) ini dikatakan valid. Dibuktikan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang mendapatkan presentase nilai 100%. Maka dari itu media video animasi (berbasis plotagon dan kinemaster) ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan "Tidak Revisi" (Mindrianingsih &amp; Yanti, 2021).</p>	<p>Media video menggunakan aplikasi Plotagon.</p>	<p>1. Peneliti sebelumnya menggunakan media video untuk meningkatkan minat belajar siswa SD, Penelitian ini media video plotagon untuk meningkatkan kemampuan hafalan kosakata siswa.</p> <p>2. Penelitian sebelumnya dengan metode R&amp;D, penelitian ini dengan metode kuantitatif asosiatif</p>

5.	<p><b>Nama :</b> Abdallah</p> <p><b>Judul :</b> (skripsi) Penggunaan Media Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Siswa Mts Al-Irsyad Tenganan 7 Kota Batu</p> <p><b>Tahun :</b> 2021, Universitas Muhammadiyah Malang.</p>	<p>Pembelajaran melalui media tebak gambar mampu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab siswa, didukung dengan hasil ketuntasan belajar siswa dari tes awal (pra siklus) 43% dengan siklus I 64% dan siklus II 96%. Hasil terkait efektivitas penelitian media tebak gambar terhadap pemahaman kosakata siswa cukup efektif, dalam kategori sedang 58%.</p>	<p>Tujuan untuk meningkatkan hafalan mufrodat siswa menggunakan bantuan media.</p>	<p>1. Penelitian sebelumnya menggunakan media tebak gambar, penelitian ini menggunakan media video berbasis <i>plotagon</i>.</p> <p>2. peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian PTK, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif asosiatif.</p>
6.	<p><b>Nama :</b> Ahmad Fatikh Aziz</p> <p><b>Judul :</b> (skripsi) Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Mufradat Di SMPM 1 Sumberrejo.</p> <p><b>Tahun :</b> 2020, Universitas</p>	<p>Media gambar dengan aplikasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa khususnya dalam menghafal mufradhat, dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam menghafal mufradhat bahasa arab. Penggunaan media gambar mempunyai peranan positif bagi guru sebagai alat bantu</p>	<p>Tujuan untuk meningkatkan hafalan mufrodat siswa menggunakan bantuan media.</p>	<p>Penelitian sebelumnya menggunakan media gambar. Pada penelitian ini akan menggunakan media video berbasis <i>plotagon</i>.</p>

	Muhammadiyah Malang.	pengajaran yang dapat menghidupkan suasana di kelas.		
--	-------------------------	--	--	--

Berdasarkan tabel 2.1 penelitian terdahulu yang sudah peneliti paparkan, ditemukan persamaan dalam penelitian yaitu menggunakan media sebagai media pembelajaran. Media yang digunakan pada penelitian terdahulu ada yang menggunakan media gambar/visual untuk meningkatkan hafalan kosakata, menggunakan media audio visual untuk mengetahui efektivitasnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, ada juga yang menggunakan media video berbasis plotagon dan kinemaster untuk meningkatkan minat belajar siswa sd, media video berbasis plotagon untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa, dan media video berbasis kinemaster untuk meningkatkan hafalan kosakata siswa. Penelitian-penelitian tersebut sudah terbukti bahwa, dengan menggunakan media sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan belajar dan minat belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media video berbasis *plotagon* untuk membantu meningkatkan hafalan mufrodat siswa.

## B. Kerangka Teoritis

### 1. Media Video

#### a. Pengertian Media Video

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan instruksional (Arsyad A, 2013). Di era digital saat ini, teknologi telah melahirkan berbagai media pembelajaran inovatif dan interaktif, salah satunya adalah media berbasis animasi. Jenis media ini mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Pemanfaatan media digital yang berbasis video memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual, terutama dalam

pembelajaran bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk. (2010) yang menyebutkan bahwa media modern memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.

Media dalam proses pembelajaran adalah perantara/pengantar sumber pesan yang bisa memancing pemikiran serta perasaan maupun perhatian dan munculnya kemauan agar mau terdorong dan terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat memancing minat, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa pada saat kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang ada (Daryanto, 2011).

Berdasarkan pendapat di atas, maka kesimpulan yang didapatkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan dengan berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga dapat terlaksananya proses belajar untuk menambah wawasan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Video adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Media audio visual adalah media pembelajaran yang digunakan guru agar materi tersampaikan kepada siswa melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan/terpadu. Media audio visual termasuk jenis media yang berbasis indera penyerap (Asrori, 2015). Media video diharapkan mampu menunjukkan objek belajar secara detail, dan bisa membantu siswa memahami mata pelajaran. Video adalah gambar bergerak dan bersuara. Video adalah salah satu jenis media audio visual yang bisa menampilkan objek bergerak dan bersuara. Peran media video adalah sebagai penyampai informasi atau berita (Arsyad, 2013).

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah media video merupakan salah satu alat/sarana pembelajaran yang terdiri dari unsur gambar (visual) dan suara (audio) sekaligus yang bisa dilihat dan didengar dan dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media video bisa menjadi

salah satu alternatif guru untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk juga dengan pembelajaran Bahasa Arab. Media disajikan dengan kreatif dan menarik dengan harapan siswa/peserta didik tertarik, tumbuh motivasi untuk belajar, dan mudah untuk memahami pelajaran (Amrina, Adam Mudinillah, 2022).

#### **b. Manfaat Media Video**

Manfaat dari media video sebagai media pembelajaran antara lain:

(Prastowo A. 2012)

- 1) Membantu memberikan pengalamam baru kepada siswa.
- 2) Menampilkan secara nyata sesuatu yang mana siswa belum mengetahuinya.
- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4) Bisa memberikan kesempatan pada siswa untuk merasakan keadaan tertentu melalui video.
- 5) Menayangkan video tentang kehidupan bisa memicu diskusi di antara siswa.

Menurut Daryanto (2011: 4) ada beberapa manfaat yang terdapat pada media video (audio visual) dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pesan yang disampaikan jelas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Memunculkan semangat belajar, bisa berinteraksi langsung antara siswa dan sumber belajarnya.
- 4) Siswa bisa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan bakatnya.
- 5) Memunculkan rasa ingin tahu siswa agar siswa bisa merasakan pengalaman dari persepsi yang sama.
- 6) Pembelajaran berlangsung dengan lima komponen komunikasi. Yaitu guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Dalam suatu media pembelajaran pastilah tidak ada yang sempurna, di dalamnya terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihan dan kekurangan media video adalah

#### 1) Kelebihan media video

Menurut Yudhi Munadi (2008: 56) kelebihan media video diantaranya adalah:

- a) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- b) Video bisa diputar ulang oleh siswa di rumah.
- c) Pesan lebih mudah didapatkan dan diingat.
- d) Imajinasi siswa bisa lebih berkembang.
- e) Siswa bisa lebih mengembangkan pikiran dan pendapatnya.
- f) Hal-hal yang abstrak bisa menjadi lebih realistis gambarannya.
- g) Bisa memberikan pengaruh emosi yang positif pada siswa.
- h) Menjelaskan prosen dan keterampilan, menunjukkan rangsangan sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- i) Memunculkan motivasi dan minat belajar siswa.

#### 2) Kekurangan media video

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- b) Proses pengoperasiannya hanya bisa dilakukan oleh orang-orang tertentu.
- c) Lebih menekankan isi materi pembelajaran daripada pengembangan materi pembelajaran.

## 2. Plotagon

Plotagon adalah aplikasi animasi digital yang memungkinkan pengguna membuat video animasi tiga dimensi melalui penulisan skrip dialog antar karakter. Aplikasi ini memungkinkan pengguna memilih tokoh, latar tempat, serta ekspresi dan gerakan, kemudian menyusun percakapan yang akan dibacakan oleh karakter secara otomatis menggunakan suara

sintetis. Dengan fitur-fitur tersebut, pengguna dapat menghasilkan cerita atau simulasi percakapan tanpa keahlian teknis dalam bidang animasi.

Menurut Arifin (2021), Plotagon dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbicara, keterampilan bercerita, serta mendorong kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide. Aplikasi ini mendukung konsep *digital storytelling*, yaitu proses menyampaikan gagasan melalui narasi visual yang interaktif.

Media pembelajaran dalam konteks ini tidak dimaksudkan untuk mengurangi peran guru sebagai penyampai pengetahuan utama, melainkan berfungsi sebagai variasi dan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media berbasis aplikasi Plotagon merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang bertujuan memberikan stimulus kepada siswa sehingga dapat memunculkan perubahan positif dalam pemahaman dan penguasaan materi (Rahmawati & Hikmah, 2022).

Huda dan Suhartono (2022) menyatakan bahwa penggunaan Plotagon dalam pembelajaran bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, sekaligus memberikan wadah bagi mereka untuk melatih kemampuan berbahasa melalui simulasi yang menyerupai situasi nyata. Plotagon sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang menekankan pada keterampilan berbicara maupun komunikasi antarpribadi.

#### **a. Kelebihan dan Kekurangan Plotagon**

Plotagon merupakan salah satu aplikasi animasi digital berbasis teks yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Meskipun menawarkan berbagai fitur menarik yang mendukung pembelajaran interaktif, aplikasi ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan dari Plotagon di antaranya adalah

- 1) Plotagon memudahkan para penggunanya dengan fitur pada aplikasinya. Plotagon dirancang dengan antarmuka yang sederhana

dan mudah digunakan, sehingga siswa maupun guru tidak memerlukan keterampilan teknis khusus dalam bidang animasi (Rahmawati, 2020).

- 2) Plotagon dapat diaplikasikan untuk pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, baik sekolah dasar hingga perguruan tinggi.
- 3) Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penggunaan media visual dan suara dalam bentuk animasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Arifin, 2021).
- 4) Aplikasi plotagon menyediakan pembuatan karakter baru.
- 5) Dari sisi pergerakan atau animasi, Plotagon sangat mudah digunakan. Kita tidak perlu secara manual menggerakkan gambar.
- 6) Plotagon sudah menyediakan background, Jika kita ingin memilih ruangan kelas maka kita klik ruangan kelas.
- 7) Untuk suara bisa dengan cara memasukkan audio yang sudah ada maupun merekam sendiri dengan cara klik gambar mikrofon, kemudian rekam suara.

Kekurangan dari plotagon di antaranya adalah

- 1) Pilihan karakter dan latar terbatas, versi gratis dari Plotagon memiliki keterbatasan dalam jumlah karakter, ekspresi, serta latar tempat yang dapat digunakan, sehingga membatasi variasi narasi (Rahmawati, 2020).
- 2) Tidak mendukung kolaborasi real-time. Plotagon tidak dirancang untuk penggunaan secara kolaboratif secara langsung (real-time), sehingga proses pembuatan animasi bersifat individual.
- 3) Ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat yang memadai. Untuk menghasilkan video yang berkualitas tinggi, pengguna memerlukan perangkat dengan spesifikasi yang cukup tinggi dan koneksi internet yang stabil, terutama saat mengunduh konten atau mengeksport video (Arifin, 2021).

- 4) Suara karakter kurang alami. Plotagon menggunakan suara sintetis dalam membacakan dialog, yang terkadang terdengar kaku dan kurang mengekspresikan intonasi alami manusia, sehingga kurang optimal dalam konteks pembelajaran pelafalan atau intonasi (Huda & Suhartono, 2022).

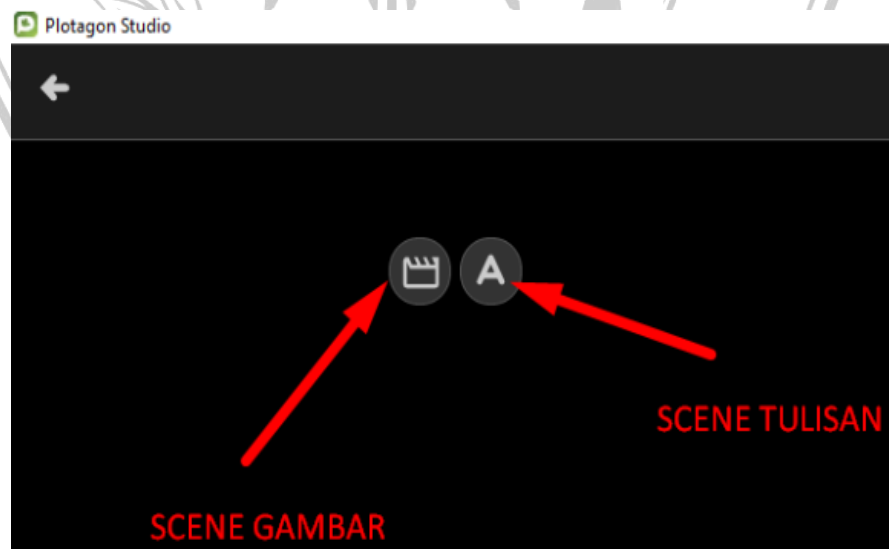
**b. Langkah – Langkah Pembuatan Media Video Plotagon**

- 1) Menginstal aplikasi.
- 2) Melakukan pendaftaran/*login* menggunakan *e-mail*.
- 3) Mulai membuat video. Setelah masuk klik tombol *create video* .

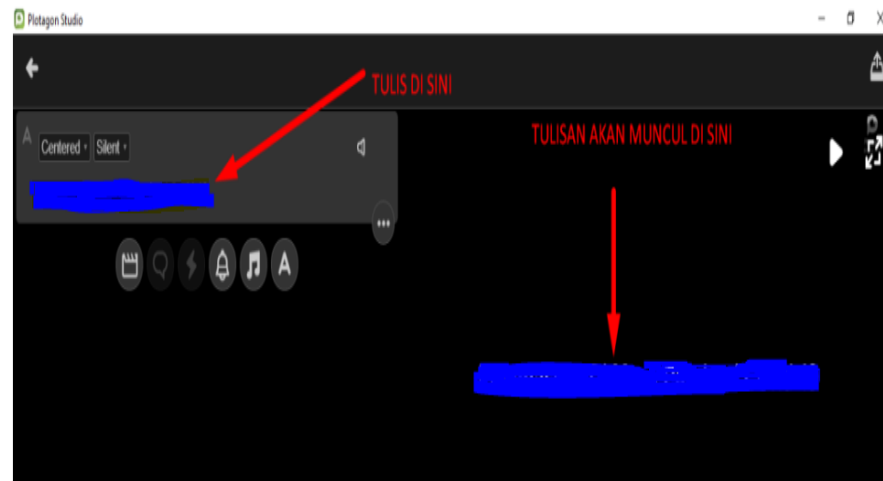


Gambar 2.1 : Tampilan untuk membuat scene tulisan atau gambar

- 4) Membuat scene tulisan, klik tombol A, kemudian tuliskan kalimat yang dibutuhkan.



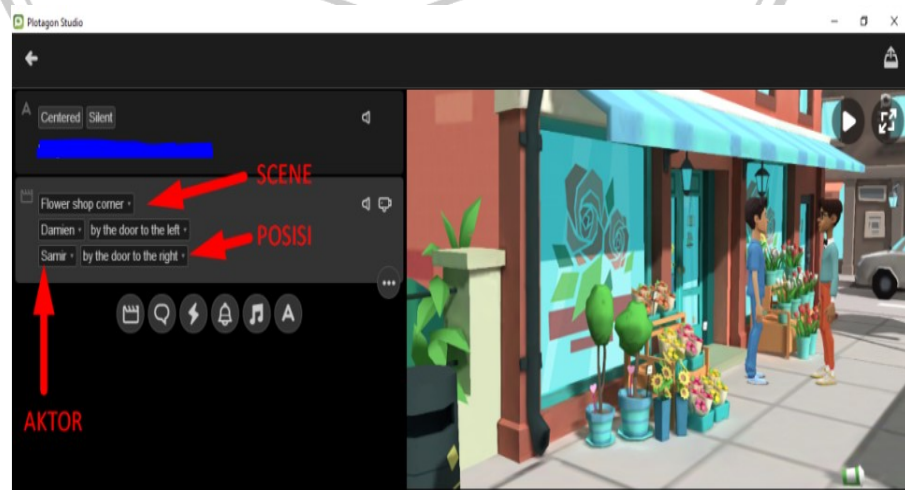
Gambar 2.2 : scene tulisan dan gambar



Gambar 2.3 : tempat menulis teks dan munculnya teks

Keterangan :

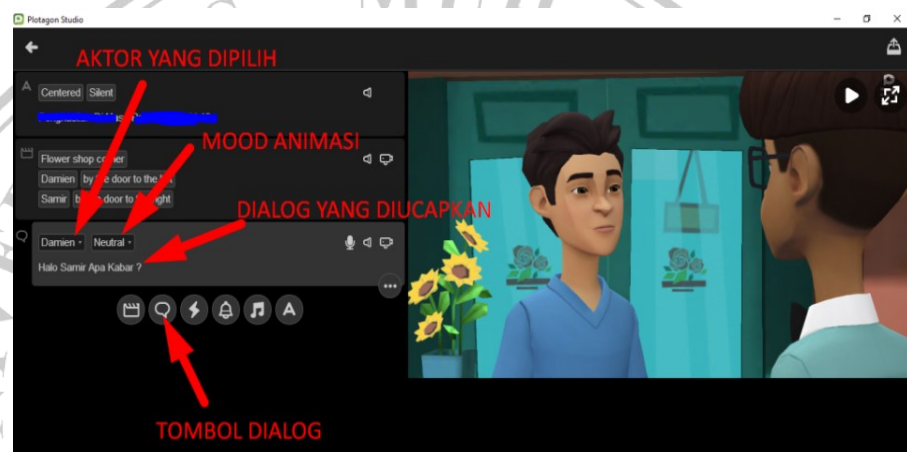
- a) Tulisan "centered" untuk menentukan posisi tulisan.
  - b) Tulisan "silent" untuk menentukan tulisan tersebut akan dibacakan atau hanya tulisan tanpa suara.
  - c) Tombol lonceng, untuk memberikan sound effect ketika scene dimainkan.
  - d) Tombol nada, untuk memberikan music latar belakang ketika scene dimainkan,
  - e) Tombol Clapper Board untuk menambah gambar terbaru.
  - f) Tombol "A" untuk menambah scene baru.
- 5) Membuat scene gambar, Pilih scene, masukkan karakter, dan posisi karakter.



Gambar 2.4 : Mengatur karakter

Keterangan :

- a) Tombol dialog, untuk membuat karakter berbicara bisa dengan rekaman langsung atau memasukkan audio yang sudah ada. dan bergerak sesuai keadaan yang dipilih.
- b) Tombol kilat, untuk membuat karakter bergerak sesuai yang dipilih, misalnya berjabat tangan.
- 6) Membuat dialog, klik tombol dialog, tuliskan dialog. Kemudian atur gerakan karakter (mood animasi)



Gambar 2.5 : Mengatur dialog dan gerakan karakter

- 7) Setelah selesai, *export* video dan tunggu hingga proses selesai.

### 3. Kosakata Bahasa Arab

#### a. Pengertian Kosakata

Kosakata menurut KBBI adalah perbendaharaan kata kata yang dimiliki oleh seseorang, sekelompok orang, atau bahasa. Kosakata juga bisa diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

Kosakata merupakan kumpulan berbagai bentuk kata yang memiliki makna tersendiri. Kata-kata tersebut meliputi kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda. (Djiwandono, 2011 dalam Neneng Eliana, 2020)

Kosakata dalam bahasa Arab disebut *mufrodāt*. Kosakata adalah satuan atau unit bahasa yang tersusun secara horizontal yang berfungsi sebagai pembentuk kalimat. (Anshar, 2022)

#### **b. Peningkatan Hafalan Kosakata Bahasa Arab**

Setiap pembelajaran yang ada pasti ada target tujuan yang harus dicapai, pembelajaran mufrodāt bahasa Arab juga memiliki tujuan yang harus dicapai. Di antara tujuan utama pembelajaran mufrodāt bahasa Arab adalah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, melalui bahan bacaan maupun pendengaran.
- b. Melatih siswa untuk bisa melafalkan kosa kata dengan baik dan benar, karena melafalkan kosakata dengan baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca.
- c. Memahami makna kosakata, baik itu tersirat maupun tersurat.
- d. Mampu menggunakan mufrodāt ketika berbicara, ketika menjelaskan sesuatu sesuai dengan konteks yang baik dan benar (Hamid, M. Abdul, 2013).

Menurut Hanini (2020), penguasaan kosakata (mufrodāt) sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena merupakan fondasi utama yang harus dikuasai secara optimal untuk menunjang keterampilan berbahasa secara keseluruhan.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada buku yang digunakan oleh sekolah MTsS Assa'idi, buku bahasa Arab dari kemenag MTs kelas VII cetakan-1 tahun 2020 yang berbunyi "siswa diharapkan memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana sesuai tema dan diharapkan siswa bisa memberi dan meminta informasi tentang tema yang diajarkan". Supaya dapat memahami sebuah teks, siswa butuh untuk mengetahui makna dari mufrodāt-mufrodāt yang ada.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, peneliti melihat bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video bisa membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Arab secara lebih efektif. Penggunaan media video ini diharapkan bisa memperkuat daya ingat siswa melalui kombinasi gambar dan suara yang menarik.

Kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab adalah fondasi utama untuk membangun keterampilan berbahasa. Menurut Djiwandono (2011), “kosakata merupakan kumpulan berbagai bentuk kata yang memiliki makna tersendiri.” Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu dikuatkan, salah satunya dengan bantuan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik.

Kemampuan hafalan kosakata (mufrodad) dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan komponen dasar yang sangat penting karena menjadi pondasi untuk memahami struktur kalimat dan komunikasi berbahasa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwa diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu media yang potensial adalah media video berbasis Plotagon. Plotagon merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi berbasis dialog, yang mampu memvisualisasikan kosakata bahasa Arab dalam konteks tertentu. Plotagon bisa memadukan unsur teks, gambar, dan suara, sehingga cocok digunakan sebagai media yang bisa membantu siswa memahami dan menghafal mufrodad dengan lebih menarik dan bermakna.

Salah satu media yang terbukti secara efektif adalah video. Prastowo (2012) menyebutkan bahwa media video dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dan membantu menyampaikan materi secara nyata. Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar, termasuk dalam aspek hafalan kosakata. Oleh karena itu, peneliti menyusun kerangka berpikir bahwa penggunaan media

video berbasis plotagon akan berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan hafalan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII di MTsS Assa'idi Rejosari Bantur.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis yang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_a$  (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video berbasis Plotagon terhadap peningkatan kemampuan hafalan kosakata (mufrodat) bahasa Arab siswa kelas VII MTsS Assa'idi Rejosari Bantur Kabupaten Malang.
2.  $H_0$  (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video berbasis Plotagon terhadap peningkatan kemampuan hafalan kosakata (mufrodat) bahasa Arab siswa kelas VII MTsS Assa'idi Rejosari Bantur Kabupaten Malang.

