

PELATIHAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI PLOTAGON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR PERCAKAPAN DAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA DI KLUB BAHASA INGGRIS SMP IT RAUDHATUL JANNAH CILEGON

Bela Yusti Annasya^{1*}, Susy Katarina Sianturi², Teguh Sutopo³

Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul^{1,2,3},

belaworking@gmail.com^{1*}, susykatarina@gmail.com² teguh.stp@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam mempelajari percakapan dan kosa kata Bahasa Inggris melalui pelatihan dan pemanfaatan aplikasi Plotagon sebagai media pembelajaran interaktif di Klub Bahasa Inggris SMP IT Raudhatul Jannah Cilegon. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa anggota Klub Bahasa Inggris yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi hasil karya animasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan animasi menggunakan Plotagon mampu meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih antusias, berani berbicara, dan lebih mudah mengingat kosa kata baru karena materi disajikan dalam bentuk animasi yang menarik dan kontekstual. Selain itu, guru dan pembina klub dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Plotagon terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar, kemampuan percakapan, dan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media animasi digital sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan sekolah menengah pertama.

Kata kunci: Plotagon, media pembelajaran interaktif, semangat belajar, kosa kata, percakapan Bahasa Inggris

1 Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris, terutama dalam aspek percakapan (*speaking*) dan penguasaan kosa kata (*vocabulary*), menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan terbatas pada penggunaan buku teks serta hafalan kosa kata. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa cenderung rendah, terutama dalam konteks pembelajaran percakapan yang membutuhkan keberanian dan keaktifan.

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan adalah pemanfaatan aplikasi pembuat animasi, seperti Plotagon.

Plotagon merupakan aplikasi yang memungkinkan

pengguna membuat animasi karakter yang dapat berbicara berdasarkan naskah dialog yang ditulis. Melalui aplikasi ini, siswa dapat berperan sebagai pembuat skenario sekaligus pemeran dalam animasi, sehingga mereka dapat berlatih keterampilan berbicara dan memperkaya kosa kata secara kreatif.

Di SMP IT Raudhatul Jannah Cilegon, kegiatan Klub Bahasa Inggris menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris di luar jam pelajaran reguler. Namun, berdasarkan observasi awal, kegiatan klub sering kali menghadapi kendala dalam menjaga antusiasme dan semangat siswa. Kegiatan yang bersifat monoton dan kurang melibatkan teknologi membuat siswa cepat merasa bosan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat, kreativitas, serta semangat belajar siswa dalam berbahasa Inggris.

2 Landasan Teori

2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang memungkinkan adanya interaksi aktif antara siswa, guru, dan

konten pembelajaran. Penelitian terkini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa. Sebagai contoh, sebuah riset tentang “*Development Of Interactive Learning Applications For English Subjects*” menyimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif mempunyai potensi untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Melia Ivana Putri Rangkuti, 2023).

Dengan demikian, dalam konteks penelitian ini, penggunaan aplikasi animasi (misalnya Plotagon) dapat dilihat sebagai implementasi media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa aktif memproduksi dialog, berkreasi, dan mempraktikkan percakapan dan kosa kata Bahasa Inggris.

2.2 Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi

Dalam era pendidikan abad 21, integrasi teknologi ke dalam pengajaran Bahasa Inggris menjadi semakin esensial. Sebuah studi “*The Role Of Technology in Modern English Language Teaching (ELT)*” menegaskan bahwa penggunaan media digital

seperti video interaktif dan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi siswa (Rahman, 2025).

Lebih lanjut, penelitian “*The Role of Technology in Enhancing English Language Learning: A Study of Digital Tools and Their Impact on Student Engagement*” menunjukkan bahwa media digital menyediakan lingkungan pembelajaran yang imersif dan adaptif untuk pembelajaran Bahasa (Handayani, 2024).

Dengan demikian, penerapan aplikasi animasi dalam pengajaran Bahasa Inggris dapat dikategorikan sebagai bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung aspek produksi bahasa (*speaking*) dan penguasaan kosa kata (*vocabulary*) secara kreatif.

2.3 Pemanfaatan Aplikasi Animasi (Plotagon) dalam Pembelajaran Bahasa

Fokus yang lebih spesifik adalah tentang aplikasi animasi seperti Plotagon sebagai media pembelajaran. Sebuah studi berjudul “*Think, Pair, and share while Using Plotagon: A Digital App for Replacing the Classroom Boredom and Demotivation with Engagement and Motivation*” (IMAN AL-KHALIDI, 2022) menegaskan bahwa Plotagon mampu meningkatkan

pemahaman, kompetensi bahasa, dan motivasi siswa dalam konteks EFL.

Selain itu, penelitian “*Using Plotagon Application to Enhance English Presentation Skill of SMP Telkom Makassar Students*” menunjukkan efektivitas Plotagon dalam meningkatkan keterampilan presentasi Bahasa Inggris siswa (Fitriana Fitriana, 2024)

Dengan demikian, aplikasi Plotagon dalam penelitian ini dapat dilandasi teori bahwa media animasi dengan fitur dialog dan karakter memungkinkan pengalaman belajar berbicara Bahasa Inggris yang autentik, kreatif, dan menyenangkan yang dapat mendukung peningkatan semangat belajar dan penguasaan kosa kata serta percakapan.

3 Metodologi Penelitian

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan (*Action Research*). Menurut Creswell (2021), penelitian tindakan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran melalui tindakan langsung di lapangan yang dilakukan secara reflektif dan berkesinambungan. Dalam konteks ini, penelitian difokuskan pada

pelatihan dan pemanfaatan aplikasi Plotagon untuk meningkatkan semangat belajar percakapan dan kosa kata Bahasa Inggris siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap: 1. perencanaan (*planning*), 2. pelaksanaan tindakan (*acting*), 3. observasi (*observing*), dan 4. refleksi (*reflecting*).

3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah anggota Klub Bahasa Inggris SMP IT Raudhatul Jannah Cilegon yang berjumlah 20 siswa dari kelas VII dan VIII. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* karena siswa-siswa tersebut aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Inggris.

Penelitian dilaksanakan di lingkungan SMP IT Raudhatul Jannah Cilegon selama dua bulan (sekitar delapan kali pertemuan) dalam tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian tindakan ini menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart (2020), yang terdiri atas dua siklus utama:

Siklus I: Fokus pada pelatihan dasar penggunaan aplikasi Plotagon, pengenalan fitur, serta pembuatan animasi sederhana

menggunakan dialog Bahasa Inggris dasar.

Siklus II: Fokus pada penerapan mandiri siswa dalam membuat animasi percakapan yang lebih kompleks dan refleksi terhadap peningkatan semangat belajar serta penguasaan kosa kata.

Setiap siklus melibatkan kegiatan refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pelatihan dan penerapan Plotagon, termasuk keterlibatan, antusiasme, dan kerja sama dalam kelompok.

2. Kuesioner Motivasi Belajar

Diberikan sebelum dan sesudah penerapan Plotagon untuk mengukur perubahan tingkat semangat dan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa.

3. Wawancara Terstruktur

Dilakukan dengan beberapa siswa dan guru pembimbing Klub Bahasa Inggris untuk mendapatkan data kualitatif terkait persepsi, kendala, dan manfaat penggunaan aplikasi Plotagon.

4. Dokumentasi

Meliputi hasil karya animasi siswa, foto kegiatan pelatihan, serta rekaman video aktivitas pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa, berisi indikator keaktifan, kolaborasi, dan antusiasme.

Tabel 1 Observasi Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Indikator Keaktifan	Indikator Kolaborasi	Indikator Antusiasme	Skor Rata-rata	Keterangan
		1. Aktif mengikuti kegiatan pelatihan Plotagon. 2. Bertanya atau menjabarkan pertanyaan terkait materi.	1. Bekerja sama dengan anggota kelompok dalam membuat animasi. 2. Saling membantu menyusun naskah dialog.	1. Menunjukkan ekspresi senang atau semangat saat belajar. 2. Antusias menampilkannya hasil animasi di depan teman-teman.		

1		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
2		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
3		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
4		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
...		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		

2. Kuesioner Motivasi Belajar, disusun berdasarkan teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Kuesioner ini menggunakan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

Tabel 2 Angket Motivasi Belajar

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Netral (3)	Setuju (4)	Sangat Setuju (5)
A. Aspek Minat dan Antusiasme						
1	Saya merasa senang ketika belajar Bahasa Inggris menggunakan aplikasi					

	Plotagon					
2	Saya menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan Klub Bahasa Inggris setelah menggunakan Plotagon					
3	Pembelajaran dengan Plotagon membuat saya tidak mudah bosan saat belajar Bahasa Inggris.					
4	Saya merasa belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dengan bantuan media animasi.					

3. Panduan Wawancara, untuk menggali pendapat siswa terhadap penggunaan Plotagon.

4. Rubrik Penilaian Produk Animasi, untuk menilai kreativitas, penggunaan kosa kata, dan kelancaran dialog dalam Bahasa Inggris.

Tabel 3 Rubrik Penilaian Produk Animasi Bahasa Inggris (Plotagon)

N o	Nama Siswa/ Kelom pok	Kre ativi tas	Peng guna an Kosa Kata	Kela ncar an Dial og Baha sa Ingg ris	Sk or A kh ir (R at a- ra ta)	Kete rang an
		(Skor 1-5)	(Skor 1-5)	(Skor 1-5)		
1		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
2		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
3		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		
...		☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5		

Tabel 4 Kriteria Penilaian Rubrik

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Bai k)	Skor 5 (Sangat Bai k)
1. Kre ativi tas	- Ide cerita unik dan relev	Cerita tidak jelas	Ide sederhana dan	Ide cukup menarik, dan	Cerita menarik dan	Cerita sangat kre

	an deng an konte ks pemb elajar an.- Pemi lihan karakter, settin g, dan alur mena rik.- Men ggunkan fitur Plotagon secara optimal.	s, mo not on, tida k me nar ik.	kur ang oris inal .	nam un kura ng berk emb ang.	oris inal.	atif, inte rakt if, dan ino vati f.
2. Pen gguna n Kos a Kata	- Kosa kata relev an deng an tema perca kapa n.- Men ggunkan varia si kata dan ekspr esi Baha sa Ingg ris yang sesua i.- Kesal ahan mini	Ba nya k kes ala han kos a kat a dan struktu r.	Be ber apa kat a tida k ses uai kon tek s.	Cuk up sesu ai, masi h ada sedi kit kesa laha n.	Pen gguna n kosa kata tepat dan berv ariasi.	San gat tepa t, kay a kos akat a, dan ala mi dig una kan .

	mal dala m penul isan dan makn a.					
3. Kela ncar an Dial og Bah asa Ingg ris	- Dialo g meng alir alami dan muda h dipah ami.- Pelaf alan (mela lui reka man suara) jelas dan lanca r.- Terd apat intera ksi komu nikati f antar karak ter.	Dia log tida k me nga lir, sul it dip aha mi.	Dia log kak u dan tida k nat ura l.	Cuk up lanc ar nam un masi h terp utus - putu s.	Dial og lanc ar dan kom unik atif.	Dia log san gat lanc ar, nat ural , dan eks pres if.

3. 6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana.

1. Data kualitatif (hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi) dianalisis menggunakan model Miles & Huberman (2020) yang meliputi tiga tahap: reduksi data,

penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

2. Data kuantitatif dari angket motivasi belajar dianalisis menggunakan persentase peningkatan antara pra-tindakan dan pasca-tindakan untuk melihat perubahan semangat belajar siswa.

3.7 Indikator Keberhasilan Penelitian

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator berikut:

1. Terjadi peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa minimal 20% berdasarkan hasil angket.

2. Siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara melalui produk animasi Plotagon yang lebih bervariasi dan komunikatif.

3. Siswa menyatakan bahwa media Plotagon menarik, mudah digunakan, dan relevan untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Pelaksanaan Pelatihan dan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus selama dua bulan di Klub Bahasa Inggris SMP IT Raudhatul Jannah Cilegon. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan semangat belajar siswa dalam percakapan dan kosa kata Bahasa Inggris melalui media digital berbasis animasi, yaitu Plotagon.

Pada Siklus I, peneliti memberikan pelatihan dasar penggunaan aplikasi Plotagon. Sesi ini berfokus pada pengenalan fitur-fitur utama dan cara membuat animasi sederhana. Siswa diajak untuk memahami bahwa media digital dapat digunakan bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk pembelajaran bahasa yang interaktif dan kreatif.

Setelah pelatihan, siswa mulai mencoba membuat animasi pendek berdasarkan dialog Bahasa Inggris sederhana yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi dengan Plotagon:

1. Membuka Aplikasi Plotagon

Siswa mengunduh dan membuka aplikasi Plotagon Story di laptop atau smartphone mereka.

Peneliti membantu memastikan setiap perangkat berfungsi dengan baik.

2. Membuat Akun dan Login

Siswa membuat akun pribadi atau menggunakan akun pembelajaran bersama agar hasil karya dapat tersimpan dan diakses kembali.

3. Membuat Karakter (*Create Character*)

Siswa mendesain tokoh sesuai naskah percakapan yang akan dibuat. Mereka dapat menyesuaikan rambut, pakaian, ekspresi wajah, dan gaya tubuh karakter agar sesuai dengan tema percakapan.

4. Menentukan Latar dan Lokasi (*Choose Scene*)

Siswa memilih tempat kejadian seperti *classroom*, *park*, *café*, atau *office* untuk mendukung konteks percakapan yang relevan dengan topik pelajaran Bahasa Inggris.

5. Menulis Dialog (*Write Script*)

Siswa menulis percakapan Bahasa Inggris di kolom dialog setiap karakter. Guru mengarahkan agar siswa memperhatikan tata bahasa, kosa kata, dan ekspresi yang sesuai.

6. Menambahkan Gerakan dan Ekspresi (*Add Actions and Emotions*)

Siswa memilih gestur tubuh dan ekspresi wajah agar dialog terlihat hidup dan natural. Hal ini juga

membantu siswa memahami *intonation* dan *emotion* dalam komunikasi Bahasa Inggris.

7. Menambahkan Suara (*Voice Recording / Text-to-Speech*)

Siswa dapat memilih menggunakan suara sintetis (*text-to-speech*) atau merekam suara mereka sendiri agar lebih realistis. Peneliti mendorong siswa untuk melatih pelafalan (*pronunciation*) yang benar.

8. Meninjau dan Mengedit (*Preview and Edit*)

Setelah semua adegan selesai, siswa menonton ulang animasi mereka untuk memperbaiki kesalahan pada dialog, pelafalan, atau urutan adegan.

9. Menyimpan dan Mengekspor Video (*Save and Export*)

Produk akhir disimpan dalam format video (.mp4) dan dapat diputar di kelas. Guru meminta siswa menampilkan hasil karya mereka pada sesi presentasi kelompok.

Pada Siklus II, siswa diarahkan untuk mengembangkan animasi dengan topik percakapan yang lebih kompleks, seperti *asking for and giving opinions*, *expressing agreement and disagreement*, atau *talking about daily routines*.

Mereka juga diajak untuk menggunakan variasi kosa kata dan

struktur kalimat yang lebih beragam. Proses revisi dilakukan berdasarkan umpan balik dari peneliti dan teman sebaya (*peer review*).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa semakin antusias, percaya diri, dan aktif dalam menggunakan Bahasa Inggris. Mereka merasa proses belajar menjadi menyenangkan karena mereka bisa berkreasi sambil berlatih berbicara dan menulis dialog.

Gambar 1 Siswa Belajar Cara Membuat Animasi Bahasa Inggris Menggunakan Plotagon



Gambar 2 Siswa Praktek Membuat Animasi Bahasa Inggris Menggunakan Plotagon



Gambar 3 Contoh Animasi Bahasa Inggris Yang Dibuat Oleh Siswa



4.2 Hasil Angket Pra Tindakan Motivasi Belajar Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang diukur sebelum dan sesudah penerapan media Plotagon, terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar siswa. Rata-rata skor pra tindakan sebesar 3,15 (kategori cukup) meningkat menjadi 3,95 (kategori baik), dengan kenaikan rata-rata sebesar 25,4%.

1. Minat Belajar

Skor meningkat dari 3,2 menjadi 4,1, menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Animasi dan visualisasi karakter di Plotagon membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan.

2. Keaktifan

Keaktifan siswa dalam kegiatan berbicara meningkat dari 2,9 menjadi 3,9. Siswa lebih berani dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena mereka dapat mempraktikkan percakapan melalui karakter animasi tanpa rasa malu.

3. Rasa Percaya Diri

Peningkatan dari 2,8 menjadi 3,8 menandakan bahwa penggunaan aplikasi Plotagon membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Inggris. Latihan melalui simulasi karakter mengurangi kecanggungan dalam berkomunikasi.

4. Kemandirian Belajar

Nilai naik dari 3,1 ke 4,0, menunjukkan siswa menjadi lebih mandiri dalam mencari kosa kata dan mencoba membuat naskah percakapan sendiri.

5. Antusiasme

Indikator ini mengalami peningkatan besar dari 3,0 menjadi 4,2. Pembelajaran berbasis animasi terbukti mampu menumbuhkan antusiasme dan rasa ingin tahu siswa.

6. Kolaborasi

Nilai meningkat dari 3,3 menjadi 4,3. Penggunaan Plotagon mendorong siswa untuk bekerja sama dalam membuat ide cerita dan berdiskusi mengenai penggunaan kosakata serta struktur kalimat.

7. Persepsi Kegunaan

Meningkat dari 3,6 menjadi 4,5. Siswa semakin menyadari pentingnya Bahasa Inggris dan merasa pembelajaran dengan teknologi relevan dengan kehidupan mereka.

8. Ketekunan

Nilai meningkat dari 3,2 ke 4,1, menunjukkan peningkatan daya juang siswa dalam menyelesaikan proyek animasi meskipun menghadapi kendala teknis atau kesulitan kosa kata.

9. Fokus Belajar

Peningkatan dari 2,9 ke 3,9 memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan karena pembelajaran melibatkan aktivitas kreatif.

10. Sikap Positif

Peningkatan dari 3,5 ke 4,4 mencerminkan adanya perubahan sikap yang lebih positif terhadap guru dan proses pembelajaran Bahasa Inggris.

5 Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pemanfaatan aplikasi Plotagon memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek percakapan (*speaking*) dan kosa kata (*vocabulary*) di Klub Bahasa Inggris SMP IT Raudhatul Jannah Cilegon.

Adapun kesimpulan secara rinci sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Plotagon membantu siswa memahami cara memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa mampu membuat video animasi sederhana yang memuat dialog dan ekspresi komunikatif dalam konteks nyata.

2. Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan, terlihat dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 25,4% setelah penerapan pembelajaran dengan Plotagon. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan memiliki minat tinggi untuk berbicara dalam Bahasa Inggris.

3. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, baik dari segi keaktifan, kolaborasi, maupun antusiasme. Observasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari kategori “cukup” menjadi “baik” dan “sangat baik”.

4. Produk animasi siswa menunjukkan perkembangan positif dari segi kreativitas, penggunaan kosa kata, dan kelancaran dialog. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek melalui Plotagon mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mengasah keterampilan komunikasi, dan memperkaya perbendaharaan kata.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis media Plotagon mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, serta menumbuhkan semangat belajar Bahasa Inggris di kalangan siswa SMP.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bahasa Inggris:

Disarankan untuk memanfaatkan aplikasi Plotagon sebagai media alternatif dalam pembelajaran percakapan dan kosa kata. Media ini dapat digunakan untuk memperkaya metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

2. Bagi Sekolah:

Sekolah dapat mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas digital seperti komputer, jaringan internet, dan ruang kreatif agar siswa dapat lebih optimal berkreasi menggunakan aplikasi seperti Plotagon.

3. Bagi Siswa:

Diharapkan siswa terus mengembangkan kreativitas dan kemampuan Bahasa Inggris mereka melalui berbagai *platform* digital serupa, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meneliti pengaruh Plotagon terhadap aspek lain, seperti keterampilan menulis (*writing skill*) atau penguasaan tata bahasa (*grammar mastery*), atau dengan membandingkan efektivitasnya

dengan media animasi lain yang lebih interaktif.

6 Daftar Pustaka

Adara, R. A., & Haqiyah, A. (2021). Improving Indonesian EFL learners' motivation through computer-assisted language learning (CALL). *Journal of English Language Studies*, 6(1), 110–121.

Al-Khalidi, I., Al Hinai, O., & Al Sabah, M. (2022). Think, pair, and share while using Plotagon: A digital app for replacing the classroom boredom and demotivation with engagement and motivation. *International Journal of English Language Education*, 10(1), 1–20. <https://doi.org/10.5296/ijelev.v10i1.19775>

Anggraini, D., & Yelliza, Y. (2024). The impact of digital tools on language acquisition and integrating technology into English learning in higher education. *TELL-US Journal*, 10(4). <https://doi.org/10.22202/tus.2024.v10i4.8858>

Asmah, F., & Idayani, A. (2025). Students' perception and motivation toward online learning at English Language Education in Pekanbaru. *ELT-Lectura*, 9(1). <https://doi.org/10.31849/elt-lectura.v9i1.9047>

- Handayani, F. (2024). The role of technology in enhancing English language learning: A study of digital tools and their impact on student engagement. *Berajah Journal*, 4(6), 430. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i6.430>
- Istikharoh, L., & Utami, S. Y. (2025). EFL students' self-efficacy in technology-assisted language learning. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 12(1). <https://doi.org/10.22373/ej.v12i1.23920>
- Kemalasari, D. N. (2022). Implementasi Media Edpuzzle dengan Aplikasi Plotagon dalam pembelajaran cerpen. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6939–6953. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7826>
- Lestari, L. H., & Asari, S. (2021). Investigating students' motivation in learning speaking through online learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(9). <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i9.75>
- Moorhouse, B. L., & Yan, L. (2023). Use of digital tools by English language schoolteachers. *Education Sciences*, 13(3), 226. <https://doi.org/10.3390/educsci13030226>
- Nafisah, A., Anam, S., & Maulana, A. (2025). Advancing educational practice: Plotagon Story media implementation in Arabic language learning. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 8(1), 148–157. <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v8i1.265>
- Nasution, D. S. (2024). The role of technology in English language learning: A quantitative examination of student performance, engagement, and motivation. *West Science Interdisciplinary Studies*, 1(8). <https://doi.org/10.58812/wsis.v1i08.468>
- Nursanti Wigati, E., Lidyasari, A. T., & Adi, B. S. (2024). Leveraging digital learning tools to boost student motivation: A study using univariate and bivariate analysis on enhancing engagement in elementary science and social studies. *Mimbar Sekolah Dasar*.
- Rochmawati, D., Nurkamto, J., Nizam, M., Rochsantiningsih, D., & Sunardi, S. (2023). A systematic review of self-regulated learning approach through digital learning media in enhancing students' EFL speaking competences. *English Education Journal*, 14(4).

- Rosmayanti, V. (2025). Digital tools and language learning strategies: Enhancing students' engagement and achievement in graduate studies. *Darussalam English Journal (DEJ)*, 5(1), 1–21. <https://doi.org/10.30739/dej.v5i1.3669>
- Sari, N. M., & Abrar, M. (2022). Use of technology in English language learning: Challenges and benefits. *LEEA Journal: Linguistic, English Education and Art*, 3(2).
- Tahmina, T. (2024). Enhancing students' motivation in English language learning through gamification. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 9(2), 119–128. <https://doi.org/10.18592/ptk.v9i2.11080>
- Yao, L., & Liu, Y. (2025). Emotional multifaceted feedback on AI tool use in EFL learning initiation: Chain-mediated effects of motivation and metacognitive strategies in an optimized TAM model. Preprint. (March 2025).
- Mrissa, B. (2025). Exploring the impact of language learning platforms on motivation to learn English among Moroccan ISTA students. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 10(1).
- Vidia Astri, R., Faisal, F., Tamba, R., Perangin-Angin, L. M., & Nasution, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Plotagon pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 010056 Sei Renggas T.A. 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Widyo Retno, N. A., Kiswoyo, K., & Patonah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan multimedia interaktif (Plotagon) dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Binangun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).