



# Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



## Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa dengan Menggunakan Aplikasi Plotagon

Nisva Rizky Oktaviani<sup>1(✉)</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[nisvaro@gmail.com](mailto:nisvaro@gmail.com)

**abstrak**— Plotagon merupakan sebuah media onlibe yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat animasi. Dengan fitur yang ada di dalamnya, plotagon cukup membantu dalam pembuatan animasi yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dan implementasi plotagon dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Penelitian studi pustaka (library research) dengan data dan bahan yang tersedia di buku dan jurnal nasional maupun internasional. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

**Kata kunci**— Keterampilan berbicara, Mahasiswa, Plotagon

**Abstract**— *Plotagon is an online medium that allows users to produce animation. With its features in it, the plotagon is helpful enough in intriguing animation. The purpose of this study is to know the role and implementation of plotagon in improving student speaking skills. Library study (library reaserch) with data and materials available in both national and international books and journals. It is hoped to increase student interest in improving speaking skills.*

**Keywords**— *Speaking skills, students, plotagon*

### PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan sesuatu melalui perkataan yang diucapkan. Berbicara pada dasarnya mengeluarkan kata-kata dengan bunyi bermakna.pesan terkandung dalam sebuah pembicaraan. Adapun fungsi memiliki kemampuan berbicara yaitu: untuk menjelaskan suatu ide ,dapat dipahami dalam berkomunikasi, dan berekspresi untuk mengatakan gagasan melewati bunyi. Selain itu terdapat tujuan dalam kemampuan berbicara antara lain: untuk meningkatkan keefektifan dalam berkomunikasi, mempengaruhi pendengar, menyatakan suatu informasi. Beberapa konsep dasar keterampilan berbicara: Berbicara adalah alat komunikasi, berbicara ialah berkreasi kreatif, berbicara adalah tingkah laku serta hasil dari pengalaman. (Arsyad, 2017)

Kemampuan berbicara harus dimiliki setiap orang terutama mahasiswa sebagai calon intelektual. Sebab itu mahasiswa perlu mengasah kemampuan berbicara. Tidak disangkal setiap individu secara alamiah dapat berbicara. Tetapi mayoritas tidak bisa berbicara secara formal dan situasi resmi. Maka pentingnya

keterampilan berbicara dimiliki mahasiswa karena dapat membantu untuk mengekspresikan gagasan dalam membangun bangsa. Tingkat keterampilan berbicara mahasiswa masih rendah secara lisan maupun tertulis karena belum mampu berbahasa dengan baik dan benar sesuai kaidah kebahasaan berlaku. Selain itu minimnya minat berbicara sebab semakin banyak alat canggih yang dapat mengurangi kebiasaan berbicara seperti smartphone, komputer dan sebagainya, kurangnya motivasi belajar, kepercayaan diri menurut (Kartini, 2018). Karena itu perlu adanya media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat berbicara contohnya aplikasi plotagon.

Aplikasi plotagon adalah sebuah media belajar mengajar yang berjenis audio visual dimana melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dalam pembelajaran. Memiliki beberapa kelebihan diantaranya: aplikasi gratis, dapat menghemat waktu, ruang, dan biaya, dapat meningkatkan imajinasi serta kreatifitas dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur sangat bagus dan mudah digunakan. Berfungsi untuk membuat film, video pembelajaran dan masih banyak lagi. Selain itu dapat membuat belajar mengajar lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar khususnya pada materi keterampilan berbicara. Dengan demikian dapat meningkatkan keefektifan dan keefesien kemampuan berbicara pada mahasiswa. (Cindika, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian kepustakaan (*library reaserch*) dalah mengumpulkan data pustaka yang diperoleh dari berbagai sumber informasi kepustakaan yang berkaitan dengan objek penelitian melalui abstrak hasil penelitian, indeks, review, jurnal dan buku referensi (Sugiono : 2010). Sama halnya dengan George (2008) bahwa kepenelitian kepustakaan dilakukan dengan mencari dan mengambil informasi dari berbagai sumber atau opini pribadi tentang suatu penelitian.

Data yang dimuat dalam penelitian ini berkaitan langsung dengan topik pembahasan yakni, keterampilan berbicara, mahasiswa, dan plotagon. Dengan data yang digunakan merupakan data yang diambil dari buku dan jurnal nasional maupun internasional.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teori Mary W. George (2008) yang menggunakan 9 tahapan yakni, (1) memilih topik secara umum, (2) menggunakan imajinasi sebagai pemecah masalah, (3) hasil dari *brainstroming* tentang topik, (4) mengembangkan rencana strategi penelitian, (5) referensi dan pencarian database, (6) mengidentifikasi dan memperoleh sumber, (7) mengevaluasi sumber sesuai pernyataan penelitian, (8) memiliki wawasan berdasar refleksi, dan (9) menyusun pernyataan berdasarkan wawasan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik Miles dan Huberman dalam melakukan analisis data. Menurut Miles dan Huberman dalam Ayuni, dkk. (2020) teknik Miles dan Huberman adalah teknik analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Bachri (2010) Triangulasi data adalah sebuah prosedur analisa data yang memadukan data dari berbagai sumber. Senada dengan pendapat tersebut Sasmita (2020) menyebutkan bahwa triangulasi data merupakan pengumpulan data dengan mengambil sumber yang berbeda. Menurut Zamili (2015) triangulasi data adalah

deskripsi data yang dikombinasikan dari berbagai sumber baik dalam waktu, tempat dan orang yang berbeda.

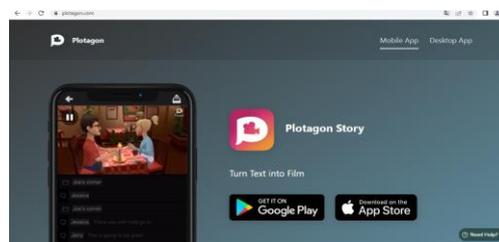
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mudinillah (2021) berpendapat bahwa banyak aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran visual berbasis teknologi atau software yang terpenting adalah bagaimana kita mempergunakannya.

Plotagon merupakan aplikasi yang dapat diunduh menggunakan android, ios, dan windows pada situs <https://plotagon.com/> atau playstore. Plotagon sendiri dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk mahasiswa karena di dalamnya terdapat banyak fitur seperti memilih karakter, room percakapan dan lainnya.

Aplikasi Plotagon dapat diimplementasikan kepada mahasiswa untuk meningkatkan minat mata kuliah keterampilan berbicara dengan cara membuat naskah dan video yang akan diisi menggunakan suara asli. Berikut cara untuk mengaplikasikannya:

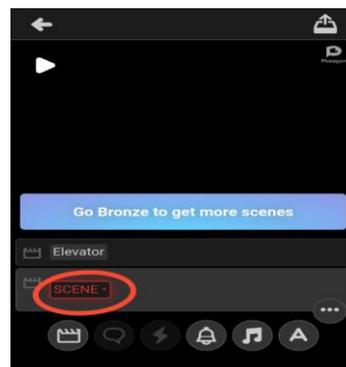
1. Unduh terlebih dahulu aplikasi plotagon melalui playstore, app store atau pada link berikut <https://plotagon.com/>



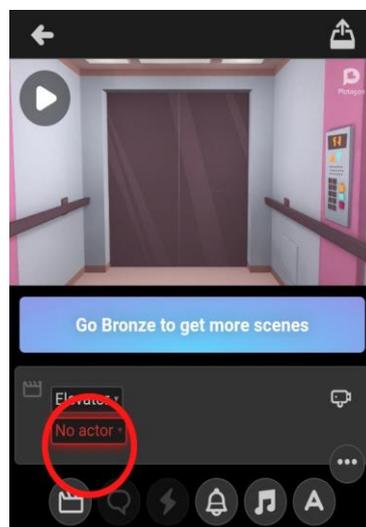
2. Klik aplikasi plotagon dan masuk ke menu utama, lalu klik icon "create video"



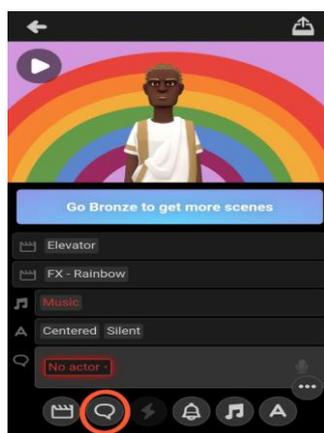
3. Klik icon "scene" untuk mengganti latar belakang dengan situasi yang diinginkan



4. Pilih icon "actor" untuk menambahkan tokoh, lalu pilih karakter yang tersedia. Bisa mengunduh karakter yang sudah adadengan menggunakan Plotagon premium danbisa juga membuat karakter sendiri



5. Pilih icon yang dilingkari merah untuk menambahkan suara. Selain menggunakan suara, plotagon juga menyediakan fitur agar dapat menambahkan musik dan text pada animasi



Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam implementasi Plotagon dalam meningkatkan minat keterampilan berbicara mahasiswa:

1. Mahasiswa dapat mengunduh dan masuk kedalam aplikasi plotagon
2. Mahasiswa membuka aplikasi plotagon dan mulai merancang dan mencari ide untuk membuat animasi yang diinginkan
3. Mahasiswa dapat memasukan suara pada karakter serta menggunakan fitur lainnya untuk menambahkan musik atau teks agar lebih menarik.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut. Peran media plotagon sebagai sarana meningkatkan minat keterampilan berbicara pada mahasiswa adalah 1) sebagai motivasi meningkatkan minat mahasiswa, 2) menjadi sarana untuk membebaskan kreatifitas, 3) Media yang mudah di gunakan dan menarik.

Dengan aplikasi plotagon, mahasiswa dapat meningkatkan minatnya dalam mempelajari keterampilan berbicara karena ada banyak fitur menarik yang dapat membebaskan mahasiswa untuk berkreasi dengan apa yang ingin mereka katakan dan sampaikan dengan media yang menarik.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). Keterampilan Berbicara .*Jurnal Pendidikan indonesia* 11(1), 2-10. Retrieved from: <https://ejurnal.pendidikannindonesiaac.id/index.php/kontras/article/download/309/2501>.
- Cindika. (2019). Aplikasi Plotagon .*Jurnal Pendidikan indonesia* 11(1), 2-10. Retrieved from: <https://ejurnal.pendidikannindonesiaac.id/index.php/kontras/article/download/309/2502>.

Kartini (2018). Kemampuan Berbicara Mahasiswa .*Jurnal Pendidikan indonesia* 11(1), 2-10 Retrieved from: <https://ejurnal.pendidikannindonesiaac.id/index.php/kotras/article/download/309/2503>

Rejeki, M. D. (2022). Pemanfaatan animasi plotagon untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 64-70.

M. W. George, *The Elements of Library Research*. New Jersey: Princeton University Press. 2008.