

**DESAIN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
AUDIOVISUAL (*DUBBING*) ANIME JEPANG-ARAB UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PSIKOLOGI SISWA  
DALAM BERBICARA BAHASA ARAB**



**Oleh: Taufik Nurrohman**

**21204022022**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufik Nurrohman

NIM : 212040220022

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karyasendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 21 Februari 2024

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Taufik Nurrohman

NIM: 21204022022

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufik Nurrohman

NIM : 21204022022

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi.

Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Februari 2024

Saya yang menyatakan,



Taufik Nurrohman

NIM: 21204022008

# PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-644/Un.02/DT/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : DESAIN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS AUDIOVISUAL (DUBBING)  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PSIKOLOGI SISWA DALAM  
BERBICARA BAHASA ARAB

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : TAUFIK NURROHMAN, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204022022  
Telah diujikan pada : Jumat, 08 Maret 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I  
SIGNED

Valid ID: 65f41335dc420



Penguji I

Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 654e6e03581b



Penguji II

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 65f3c9195a820



Yogyakarta, 08 Maret 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65f576747955f

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :      **DESAIN                    PENGEMBANGAN                    APLIKASI**  
**BERBASIS AUDIOVISUAL                    (DUBBING)                    UNTUK**  
**MENINGKATKAN   MOTIVASI   DAN   PSIKOLOGI   SISWA   DALAM**  
**BERBICARA BAHASA ARAB**

Nama                                    : Taufik Nurrohman  
NIM                                     : 21204022022  
Prodi                                    : PBA  
Kosentrasi                            : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing                : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I.



Penguji I                               : Prof. Dr. H. Maksudin, M. Ag.



Penguji II                              : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 08 Maret 2024

Waktu                                   : 13.00-14.00 WIB.

Hasil/ Nilai                           : 95/A

IPK                                      : 3,91

Predikat                                : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS AUDIOVISUAL  
(DUBBING) ANIME JEPANG-ARAB UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN PSIKOLOGI SISWA DALAM BERBICARA  
BAHASA ARAB**

yang ditulis oleh :

Nama : Taufik Nurrohman  
NIM : 21204022025  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 21 Februari 2024

Pembimbing,



Dr. Muhammad Safar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

NIP. 198203152011011011

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



## HALAMAN MOTTO

"وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا"

(Waqul Rabbi Zidni ‘Ilma)

“Dan katakanlah: ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.’<sup>1</sup>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan terjemahannya. QS Ta Ha 20:114. Terjemahan oleh Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro tahun 2008



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pada dasarnya, terdapat beberapa pedoman transliterasi Arab latin. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

### A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>Ṣa</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Ḍal</i>	Ḍ/ḏ	Zet dengan titik di atas

ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>‘Ain</i>	‘	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...’...	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

## B. Ta' Marbuṭah

Transliterasi Ta' marbuṭah ada dua, yaitu:

### 1. Ta' marbuṭah hidup

Ta' marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

### 2. Ta' marbuṭah mati

Ta' marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan ta' marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta' marbuṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -raudah al-aṭfāl

-raudatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةُ -ṭalḥah

## C. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ	Fathah	A	A

◌َ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba                      يَذْهَبُ -yażhabu  
فَعَلَ -fa'ala                      ذُكِرَ -żukiro

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
◌َ - يَ	fathah dan ya	Ai	a dan i
◌ُ - وُ	fathah dan wawu	Au	a dan u

## D. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
◌َ - اَ - يَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
◌َ - يَ	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
◌ُ - وُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

## E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun, hal tersebut hanya berlaku ketika hamzah berada di tengah atau akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

أَكَلُوا	- akala
تَأْكُلُونَ	- ta'kulūna
النَّوْءُ	- an-nau'u

## F. Syaddah (tasydid)

Dalam transliterasi tanda syaddah dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- rabbana
نَزَّلَ	- nazzala
الْحَجُّ	- al-ḥajju

## G. Kata Sandang Alif dan Lam

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf / diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ	- ar-rajulu
الشَّمْسُ	- asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan selesai dengan bunyinya.

Contoh:

القَلَمُ - al-qalamu

البَدِيعُ - al-badī'u

### H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

### I. Penulisan kata-kata

Pada dasarnya setiap kata. Bail fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan,

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلُ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، و الصلاة و السلام على أشرف  
الأنبياء و المرسلين، و على آله و صحبه أجمعين، أما بعد

Kami memuji-Mu, ya Allah, Rabb semesta alam, pencipta langit dan bumi, serta pembuat kegelapan dan cahaya, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun tesis yang berjudul “Desain pengembangan Aplikasi Berbasis Audio visual (*Dubbing*) Anime Jepang-Arab untuk meningkatkan Motivasi dan Psikologi dalam berbicara bahasa Arab” ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada kekasih-Mu yang agung, Nabi Muhammad S.A.W., penutup seluruh nabi dan rasul, yang telah yang Engkau utus sebagai rahmat dan suri tauladan bagi umat manusia.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bpk/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister sekaligus pembimbing tesis


Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti, dan juga telah membimbing, memberikan pengarahan serta masukan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M. Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Dr. Hj. R. Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag selaku pembimbing akademik yang telah senantiasa membimbing, memberikan nasihat dan motivasi.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
7. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun salam mengurus tugas akhir.
8. Mahasiswa perkuliahan al-kalam PBA FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 16 Februari 2024  
Peneliti



Taufik Nurrohman  
NIM. 21204022025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Taufik Nurrohman**, Desain pengembangan Aplikasi Berbasis Audio visual (*Dubbing*) Anime Jepang-Arab untuk meningkatkan Motivasi dan Psikologi dalam berbicara bahasa Arab, untuk Mahasiswa PBA FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa, berbagai penelitian telah dilakukan di Indonesia, mulai dari pengembangan modul ajar, metode dan media pembelajaran, namun belum menemukan titik terang dalam hal ini. Selain itu keterbatasan waktu di kelas dalam pembelajaran seringkali menimbulkan berbagai macam faktor kesulitan dalam pembelajaran bahasa. Motivasi dan psikologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Sehingga dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk 1) Merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) bahasa Arab yang dapat meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara bahasa Arab. 2) Bagaimana penggunaan teknologi audio visual (*dubbing*) dapat meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara bahasa Arab. 3) Sejauh mana efektivitas aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) bahasa Arab.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Dubbing* ini, peneliti menggunakan jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XB SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Uji analisis data menggunakan uji Paired Sample T-Test dan uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS 27.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Desain pengembangan aplikasi berbasis audiovisual (*dubbing*) yang berisi klip anime yang sudah dikonversi dalam bahasa Arab sebagai kebutuhan pembelajaran

bahasa Arab. 2) hasil Desain pengembangan aplikasi dubbing ini di analisis dengan menggunakan uji analisis SPSS dan penjabaran dari penggunaan kuesioner HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale), adapun hasil uji analisis sample t-test sebesar 0,00 dan N-Gain Score sebesar 0,69 atau 69% dengan kategori “cukup efektif”, begitu pula dengan hasil yang di tunjukan dari analisis kuesioner HARS jumlah siswa yang mengalami kecemasan berat dan berat sekali menurun drastis dari sebelumnya 17 orang dan setelah penggunaan aplikasi hanya 1 orang yang mengalami kecemasan berat dan berat sekali.

**Kata kunci: Dubbing, motivasi, psikologi**



## المخلص

توفيق نور رحمان، تصميم وبناء تطبيق قائم على المحتوى السمعي البصري (الدبلجة) للأنمي الياباني-العربي لتعزيز الدافع والنفسية في التحدث باللغة العربية، لطلاب برنامج التعليم العربي في كلية التربية والتعليم الإسلامي، جامعة سنان كاليجاغا يوجياكارتا. رسالة ماجستير: يوجياكارتا. برنامج دراسي للماجستير في تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية والتعليم، جامعة سنان كاليجاغا يوجياكارتا، ٢٠٢٤.

تعتبر هذه الدراسة منخرطة في سياق انخفاض اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، حيث تم إجراء العديد من الدراسات في إندونيسيا، بدءًا من تطوير وحدات التدريس وأساليب ووسائط التعلم، ولكن لم يتم العثور على حلاً واضحًا في هذا السياق. بالإضافة إلى ذلك، يؤدي القيود الزمنية في الفصل الدراسي إلى ظهور مجموعة من العوامل التي تعيق عملية تعلم اللغة. يعتبر الدافع والنفسية عاملين مهمين في نجاح الطلاب في تعلم اللغة العربية. وبالتالي، يهدف هذا البحث إلى: (١) تصميم وتطوير تطبيق قائم على المحتوى السمعي البصري (الدبلجة) باللغة العربية الذي يمكن أن يعزز الدافع والنفسية لدى الطلاب في التحدث باللغة العربية. (٢) فحص كيف يمكن استخدام التكنولوجيا السمعية البصرية (الدبلجة) في تعزيز الدافع والنفسية لدى الطلاب في التحدث باللغة العربية. (٣) قياس فعالية تطبيق الدبلجة باللغة العربية.

يعتمد هذا البحث على نوع البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). ولفحص فعالية تطبيق الدبلجة، استخدم الباحث نوع تصميم الاختبار قبل وبعد. كانت المجموعة المستخدمة في هذا البحث هي طلاب الصف XB في مدرسة الثانوية الفنية Muhammadiyah 4 في يوجياكارتا. تم جمع البيانات من خلال

المراقبة، والمقابلات، والاستبيان، والوثائق، والاختبارات. استخدم تحليل البيانات اختبار T-Test للعينة المتزاوجة واختبار N-Gain Score بمساعدة برنامج SPSS 27.

نتائج هذا البحث هي: (١) تصميم وبناء تطبيق قائم على المحتوى السمعي البصري (الدبلجة) يحتوي على مقاطع من الأنمي تم تحويلها إلى اللغة العربية كاحتياج لتعلم اللغة العربية. (٢) تم تحليل نتائج تصميم تطبيق الدبلجة باستخدام اختبار تحليل SPSS وتفصيل استخدام استبيان HARS (مقياس تقييم القلق هاملتون). كما أظهرت نتائج اختبار T-Test قيمة ... ونتيجة N-Gain Score بنسبة ٠.٦٩ أو ٦٩% بفئة "فعال بما فيه الكفاية". وكذلك أظهرت نتائج استبيان HARS أن عدد الطلاب الذين يعانون من قلق شديد وقلق شديد جدا انخفض بشكل حاد من ١٧ طالبًا قبل الاستخدام إلى طالب واحد فقط بعد استخدام التطبيق.

الكلمات الرئيسية: الدبلجة، الدافع، النفسية

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS .....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka .....	9
E. Kerangka Teori .....	13
F. Sistematika Pembahasan .....	40
<b>BAB II METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Pendekatan dan jenis penelitian.....	41
B. Tempat dan waktu penelitian.....	46
C. Subjek Penelitian .....	46
D. Sumber data .....	47
E. Teknik Pengumpulan Data .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	55

<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	63
A. Hasil Penelitian Desain Pengembangan Aplikasi Berbasis Audio Visual (Dubbing) Anime Jepang-Arab .....	63
B. Pembahasan Aplikasi berbasis Audio Visual Dubbing Anime Jepang-Arab .....	95
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	110
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran .....	112
C. Kata Penutup .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	115
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	120
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	144



## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Kisi-kisi wawancara .....	50
Tabel 2 2 pedoman wawancara siswa.....	51
Tabel 2 3 Instrumen Kuesioner HARS.....	52
Tabel 2 4 Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar bahasa Arab.....	54
Tabel 2 5 Kategori Nilai .....	56
Tabel 2 6 Capaian Indikator .....	57
Tabel 2 8 Kategori Nilai N-Gain .....	62
Tabel 2 9 langkah-langkah metode waterfall .....	16
Tabel 2.9 Langkah-langkah metode Waterfall .....	49
Tabel 3 1 Kategori Kepuasan dan Kebutuhan .....	67
Tabel 3 2 hasil uji validitas angket kebutuhan .....	68
Tabel 3 3 Rentang nilai angket .....	69
Tabel 3 4 Tujuan Pembelajaran .....	72
Tabel 3 5 indikator capaian .....	83
Tabel 3 6 hasil uji dari ahli materi.....	86
Tabel 3 8 revisi ahli materi .....	90
Tabel 3 9 kriteria penilaian instrumen angket respon siswa.....	94
Tabel 3 10 Hasil Respon Siswa terhadap aplikasi Dubbing.....	94
Tabel 3 11 data siswa kelas XB.....	96
Tabel 3 12 Hasil validitas Soal .....	97
Tabel 3 13 hasil uji reliabilitas data.....	98
Tabel 3 14 Analisis statistik deskriptif .....	103
Tabel 3 15 uji normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	104
Tabel 3 16 Uji Paired Sample t-test.....	104
Tabel 3 17 Kategori Pembagian N-Gain score.....	105
Tabel 3 18 Hasil N-Gain Score siswa.....	106
Tabel 3 19 Pemerolehan mean N Gain Score.....	106
Tabel 3 20 kriteria N Gain.....	107
Tabel 3 21 Hasil persentase Nilai N Gain .....	107



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Sistematika Pengembangan Penelitian .....	42
Gambar 3 1 Persentase Hasil Kepuasan siswa Terhadap media pembelajaran sebelum .....	69
Gambar 3 2 persentase kebutuhan siswa terhadap pengembangan aplikasi dubbing.....	70
Gambar 3 3 proses editing Icon dalam aplikasi.....	73
Gambar 3 4 editing video di aplikasi capcut .....	73
Gambar 3 5 proses pembuatan aplikasi di smart app creator 3 .....	74
Gambar 3 6 proses dubbing di aplikasi WeVideo .....	75
Gambar 3 7 Menu awal aplikasi .....	75
Gambar 3 8 menu home aplikasi .....	76
Gambar 3 9 tujuan pembelajaran.....	77
Gambar 3 10 tayangan video dubbing sebagai contoh .....	77
Gambar 3 11 video clip anime one piece .....	78
Gambar 3 12 panduan penggunaan aplikasi dubbing.....	78
Gambar 3 13 download aplikasi wevideo.....	79
Gambar 3 14 link google drive untuk mendownload video .....	79
Gambar 3 15 list anime dubbing .....	80
Gambar 3 16 anime SpongeBob SquarePants .....	81
Gambar 3 17 anime One Piece .....	81
Gambar 3 18 anime Doraemon.....	81
Gambar 3 19 Anime Naruto .....	82
Gambar 3 20 tahapan praktek dubbing (aplikasi).....	82
Gambar 3 21 Referensi penulis .....	83
Gambar 3 22 Penambahan petunjuk informasi penginstalan .....	90
Gambar 3 23 hasil kuesioner pre-test HARS.....	99
Gambar 3 24 hasil kuesioner post-test.....	100
Gambar 3 25 perbandingan nilai pre-test dan post-test kuesioner....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner kepuasan terhadap media pembelajaran sebelum .....	120
Lampiran 2 Data siswa .....	124
Lampiran 3 Data Nilai N-Gain pre-test dan Post-test.....	126
Lampiran 4 analisis one sample Kolmogorov .....	127
Lampiran 5 Instrumen validasi Ahli.....	128
Lampiran 6 instrumen validasi Media .....	131
Lampiran 7 Kuesioner Kecemasan HARS .....	134
Lampiran 8 Instrumen Kuesioner Pengukur Motivasi .....	139
Lampiran 9 Dokumentasi Pembelajaran .....	141



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya minat belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran bahasa Arab sudah banyak diteliti di Indonesia terutama dari pemanfaatan media pembelajaran seperti penggunaan *power point*<sup>2</sup>, ada juga yang berbasis *game*<sup>3</sup>, dan pemanfaatan aplikasi *macro flash*<sup>4</sup>, dan metode-metode pembelajaran hingga modul sudah diperbaiki. Namun ironisnya dengan berbagai macam usaha dan upaya dilakukan belum menemukan titik terang dalam hal ini, sehingga penelitian seperti ini perlu dilakukan secara mendalam serta menjawab media pembelajaran yang menarik yang dapat menjadi jawaban atas permasalahan selama ini.

Keterbatasan waktu di kelas dalam pembelajaran bahasa Arab seringkali menimbulkan berbagai macam faktor kesulitan dalam pembelajaran bahasa<sup>5</sup>, seperti kurangnya perbendaharaan kosakata lingkungan bahasa yang kurang kondusif hal ini lah

---

<sup>2</sup> N Nurhidayati et al., "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab," *Jurnal Karinov* (2019), <http://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/10508>, hlm 21-23

<sup>3</sup> M L Hakim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi: Journal of Arabic Studies* (2017), hlm 17-18

<sup>4</sup> E H Utomo, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X Man Purwodadi ...," *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and ...* (2013), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa/article/view/2548>. Hlm 78

<sup>5</sup> H SITI, *Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Daring Untuk Siswa Kelas VIII Di Mts Riadhul Ulum, Ampenan Kota Mataram* (repository.ummat.ac.id, 2021), <https://repository.ummat.ac.id/2955/>, hlm47

yang membuat kurangnya efektivitas dan efisiensi pembelajaran bahasa Arab secara maksimal<sup>6</sup>. Bahasa Arab juga merupakan salah satu bahasa yang memiliki kompleksitas dan tantangan tersendiri bagi siswa yang mempelajarinya. Selain dari segi struktur gramatikalnya yang berbeda dengan bahasa lainnya, pengucapan dan intonasi bahasa Arab yang sangat berbeda dengan bahasa asing lainnya juga menjadi salah satu faktor utama yang menyulitkan siswa dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab.

Selain teknik pembelajaran, motivasi dan psikologi siswa juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Motivasi dan psikologi siswa dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan

Psikologi siswa dalam mempelajari bahasa lainnya<sup>7</sup>. Motivasi merupakan kekuatan pendorong dan dorongan dalam pembelajaran bahasa, bahkan tanpa tingkat motivasi yang memadai bahkan pembelajaran bahasa yang sangat baik tidak dapat menyelesaikan tugas belajar bahasa dengan sukses serta mewujudkan pembelajaran jangka panjang<sup>8</sup>. Nilai tugas dan kesenangan dalam belajar merupakan faktor motivasi penting

---

<sup>6</sup> Ibid, hlm 49

<sup>7</sup> Z. Dörnyei, "Innovations and Challenges in Language Learning Motivation.," *Routledge. New York* (2020). Hlm 253

<sup>8</sup> Z. Dörnyei, "He Psychology of the Language Learner: Individual Differences in Second Language Acquisition.," *Erlbaum.* (2005). Hlm 27

lainnya, yang mengacu pada minat, kepentingan dan kegunaan yang dilampirkan ke peserta didik dalam pembelajarannya.

Psikologi dan emosi erat kaitannya satu sama lain. Psikologi secara luas diakui sebagai studi tentang perilaku atau perilaku manusia<sup>9</sup>. Istilah ini terdiri dari dua kata Latin: 'psyche', yang berarti roh, dan 'logos', yang berarti pengetahuan. Namun fokus dan titik berat dari penelitian ini adalah mencakup psikologi negatif siswa yang terdiri dari sembilan emosi antara lain marah, cemas, malu, kebanggaan, lega, kenikmatan, harapan, keputusasaan dan kebosanan. Dari sini peneliti tertarik untuk mengatasi ketiga masalah tersebut, sehingga pemanfaatan media audiovisual memiliki peran penting dalam mengatasi hal ini. Sehingga hal ini menarik peneliti untuk mengambil langkah maju dalam mengatasinya. Namun masih sedikit penelitian yang membahas dari sisi psikologi negatif siswa<sup>10</sup>. Merupakan suatu keniscayaan bahwa motivasi dan emosi merupakan faktor yang sangat penting dalam pemerolehan pembelajaran Siswa.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab adalah dengan menggunakan *dubbing*<sup>11</sup>. *Dubbing* merupakan teknik penggantian suara asli dalam film atau video dengan suara yang baru, baik

---

<sup>9</sup> Gloria Christoper, "Peranan Psikologi Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Sekolah," *Jurnal Warta* 58 (2018): 63–72.

<sup>10</sup> Jian Huang, "A Case Probe into Emotional Experiences of Chinese English Majors in L2 Listening Learning Process: A Positive Psychology Perspective," *SAGE Open* 12, no. 1 (2022): 215824402210798.

<sup>11</sup> F Kusumasturi, "Analisis Kontrasif Subtitling Dan Dubbing Dalam Film Kartun Dora the Explorer Seri Wish Upon a Star: Kajian Teknik Penerjemahan Dan Kualitas Terjemahan" (2011).hlm 72-74

dalam bahasa yang sama atau bahasa yang berbeda<sup>12</sup>. Teknik ini memungkinkan siswa untuk berlatih dalam mengucapkan kata-kata dan frasa- frasa dalam bahasa Arab dengan pengucapan yang benar dan tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab<sup>13</sup>. Namun, penggunaan teknologi audio visual (*dubbing*) dalam pembelajaran bahasa Arab belum banyak dilakukan dan masih terbatas. Beberapa aplikasi audio visual (*dubbing*) bahasa Arab yang sudah ada masih memiliki kekurangan dalam hal konten dan fitur, sehingga belum bisa sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) bahasa Arab yang dapat meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara bahasa Arab dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan keunggulan teknologi audio visual (*dubbing*).

Istilah Audio Visual memiliki hubungan erat dengan pengertian bahwa transfer bahasa dalam bentuk multimedia baik dari visual atau akustik<sup>14</sup>. Media audio visual merupakan penggabungan dari media audio dan visual. Media audiovisual adalah instrumen atau perantara yang terdiri dari elemen audio dan visual. Dengan menggabungkan komponen audio dan visual,

---

<sup>12</sup> Gonzalo Iturregui-Gallardo and Anna Matamala, "Audio Subtitling: Dubbing and Voice-over Effects and Their Impact on User Experience," *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice* 6623 (2019).

<sup>13</sup> P. H. Jaya, "Analisis Kesalahan Terjemahan Dalam Sulih Suara Dari Bahasa Inggris Ke Bahasa Indonesia (Studi Kasus Pada Kartun Serial Spongebob Squarepants Di Global TV)," (*Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada*). (2016). Hlm 44-45

<sup>14</sup> A Fernández-Costales, "Subtitling and Dubbing as Teaching Resources in Clil in Primary Education: The Teachers' Perspective," *Porta Linguarum* 2021, no. 36 (2021): hlm 175–192, [https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus\\_id/85111589242](https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85111589242).

media audio visual yang dihasilkan menjadi satu kesatuan yang utuh<sup>15</sup>. Audiovisual mengacu pada media yang berisi komponen audio dan visual. Oleh karena itu, media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar. Beberapa contoh media audio visual termasuk video, film, dan televisi. Aplikasi luas media audio visual termasuk tempat kerja, perusahaan, hiburan, dan bahkan pendidikan<sup>16</sup>. Terutama dalam keadaan pemanfaatan optimal saat ini, teknologi menjadi semakin berguna. Seperti media audiovisual itu sendiri, yang dapat digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam setiap usaha<sup>17</sup>

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab, maka di rancanglah sebuah aplikasi berbasis *dubbing* yang dapat membantu siswa dalam berbicara bahasa Arab dengan baik dan tepat, serta meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru dan murid dan melakukan observasi awal, untuk wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab, Bapak Ahmad Rafi Z<sup>18</sup>, dan beberapa siswa juga siswa SMK Muhammadiyah 4 jurusan tata boga Risyada<sup>19</sup>,

---

<sup>15</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (2020): hlm 284–304.

<sup>16</sup> L. P. González, "Audiovisual Translation," *In Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. (2016): 23.

<sup>17</sup> Ibid. Hlm 34

<sup>18</sup> Wawancara dengan Ahmad Rafi, pada tanggal 10 maret 2023, di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta pukul 08.30

<sup>19</sup> Wawancara dengan Risyada, pada tanggal 21 maret 2023, melalui daring via whatss app pukul 19.30

Galang<sup>20</sup>, Abdillah<sup>21</sup> dan Henny<sup>22</sup>, sebagai hasil observasi awal dan wawancara peneliti, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami beberapa masalah dalam pembelajarannya antara lain seperti (1) kendala psikologis dalam pembelajaran Bahasa Arab, Siswa mengalami kecemasan dan rasa takut dalam berbicara bahasa Arab karena perasaan tidak percaya diri, (2) Adanya Dorongan Motivasi siswa, motivasi untuk mengatasi hambatan psikologis demi meraih prestasi akademis dan karir yang lebih baik. (3) keterbatasan waktu di kelas, pembelajaran bahasa Arab di kelas hanya terbatas yaitu satu jam pembelajaran setiap minggu sehingga menjadi masalah tersendiri bagi siswa.

Latar belakang masalah ini muncul karena siswa SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta memiliki kebutuhan akan sebuah aplikasi pembelajaran inovatif yang mampu secara efektif mengatasi tantangan dalam psikologi dan motivasi siswa. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pendekatan yang tepat guna untuk meningkatkan kesejahteraan mental dan semangat belajar siswa, menjadikannya alat yang sangat bernilai dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan sukses. Sehingga hal ini menarik peneliti untuk mengambil langkah maju dalam mengatasinya. Namun masih sedikit penelitian yang membahas dari sisi psikologi negatif siswa. Merupakan suatu keniscayaan bahwa motivasi dan emosi merupakan faktor yang

---

<sup>20</sup> Wawancara langsung dengan Galang, pada tanggal 20 maret, di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta pukul 09.30

<sup>21</sup> Wawancara Langsung dengan Abdillah, pada tanggal 20 maret, di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta pukul 09.35

<sup>22</sup> Wawancara Langsung dengan Henny, pada tanggal 20 maret, di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta pukul 10.40



sangat penting dalam pemerolehan pembelajaran siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan adanya latar belakang di atas, maka peneliti menemukan berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Konsep pengembangan aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) bahasa Arab yang dapat meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara bahasa Arab?
2. Bagaimana desain pengembangan aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) dapat meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara bahasa Arab?
3. Bagaimana implementasi dan hasil desain pengembangan aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) dalam meningkatkan motivasi siswa dalam berbicara bahasa Arab dan memperoleh kepercayaan diri dalam penggunaan bahasa tersebut?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti memiliki beberapa tujuan terhadap penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) bahasa Arab yang dapat meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara bahasa Arab.
2. Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan aplikasi yang dapat meningkatkan siswa dalam berbicara bahasa Arab dan memperoleh kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam penggunaan bahasa tersebut.

3. Untuk mengetahui hasil implementasi dan hasil desain aplikasi berbasis audio visual (*dubbing*) bahasa Arab dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab dan memperoleh kepercayaan diri dalam penggunaan bahasa tersebut

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah kajian dan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan psikologi siswa dalam belajar bahasa Arab.
  - b. Memperkaya teori dan literatur pembelajaran bahasa Arab yang dapat digunakan sebagai referensi oleh akademisi dan peneliti di bidang yang sama.
  - c. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan model pembelajaran bahasa yang lebih efektif dan menarik.
2. Manfaat praktis
  - a. Memberikan alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif dan efektif bagi guru dan siswa.
  - b. Meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam belajar bahasa Arab sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
  - c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab dan memperoleh kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam penggunaan bahasa tersebut.

- d. Memberikan rekomendasi dan saran bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pendidikan dan masyarakat luas

#### **D. Kajian Pustaka**

Menghindari adanya indikasi pengulangan penelitian, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu. Peneliti melakukan kajian kritis terhadap penelitian terdahulu guna menjelaskan letak relevansi serta perbedaan penelitian dalam penelitian terdahulu<sup>23</sup>.

1. Betlehem Soler Pardo (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*Subtitling and dubbing as teaching resources for learning English as a foreign language using Clipflair software*”<sup>24</sup>. penelitian ini bertujuan untuk pemanfaatan media *subtitling* dan *dubbing* dalam pembelajaran bahasa asing. Di dalam penelitian media sebagai pembelajaran 2 bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Spanyol, sebanyak 42 responden dalam penelitian ini, untuk hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *subtitling* dan *dubbing* dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa asing siswa.

Relevansi penelitian yang dilakukan Betlehem Soler Pardo adalah pemanfaatan media audiovisual berbasis *dubbing* dalam pemerolehan bahasa asing yaitu bahasa Inggris dan Spanyol. Perbedaan penelitian tersebut adalah (1)

---

<sup>23</sup> Nurhapsari Pradnya Paramita SPd. I Dr. Umi Baroroh, M. Ag, Dr, H. Maksudin, M. Ag, Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, M.S.I., “Panduan Penulisan Tesis” (Yogyakarta, 2019).

<sup>24</sup> Betlem Soler Pardo, “Subtitling and Dubbing as Teaching Resources for Learning English as a Foreign Language Using Clipflair Software,” *Lenguaje y Textos*, no. 51 (2020): 41.

penggunaan media *dubbing* dalam pemerolehan bahasa Arab (2) dalam penelitian yang dilakukan Betlehem Soler Pardo menggunakan media film sebagai media untuk siswa pembelajaran bahasa asing sedangkan dalam penelitian ini menggunakan anime Jepang sebagai media pembelajarannya (3) serta dalam penelitian merancang sebuah aplikasi berbasis *dubbing* untuk mengatasi psikologi siswa.

2. Gonzalo Iturregui-Gallardo dan Anna Matamala (2019) dalam penelitian yang berjudul “*Audio subtitling: dubbing and voice-over effects and their impact on user experience*”<sup>25</sup>. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *dubbing* atau sulih suara memiliki dampak dan pengaruh dalam penggunaannya. Di dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa *dubbing* dapat meningkatkan gairah responden dalam mengamati dan mendengarkan video tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah responden 47 orang Spanyol dengan kecenderungan rabun jauh dan tuna netra, untuk melihat efek *dubbing* atau sulih suara terhadap pengguna.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Gonzalo Iturregui-Gallardo dan Anna Matamala pemanfaatan media audiovisual berbasis *dubbing* atau sulih suara dalam meningkatkan gairah responden. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan yang akan diteliti (1) Gonzalo Iturregui-Gallardo dan Anna Matamala menggunakan *dubbing* atau sulih suara hanya sebagai media untuk menguji tingkat

---

<sup>25</sup> Iturregui-Gallardo and Matamala, “Audio Subtitling: Dubbing and Voice-over Effects and Their Impact on User Experience.”

gairah responden dan efeknya, sedangkan peneliti disini sebagai media untuk meningkatkan gairah atau memotivasi siswa dalam berbicara bahasa Arab sekaligus *dubbing* atau sulih suara di jadikan media untuk mengatasi psikologi negatif siswa. (2) responden disini hanya bersifat pasif sebagai *receiver*, sedangkan dalam penelitian ini responden harus bersifat aktif sebagai *operator* media tersebut sekaligus pengisi suara dalam sebuah video kartun tersebut.

3. Jian Huang (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "*Dian*"<sup>26</sup>. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Inggris ke Cina ditinjau dari segi perspektif psikologi positif. Responden dalam penelitian ini berjumlah 22 peserta, tanpa adanya kelas kontrol hanya kelas eksperimen saja, untuk hasil yang ditunjukkan adalah adanya efek dalam psikologi positif siswa.

Relevansi penelitian ini adalah pemanfaatan media audiovisual dalam mengatasi psikologi siswa. Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pemanfaatan media audiovisual dalam mengatasi psikologi negatif siswa dalam berbicara bahasa Arab khususnya berbicara di depan umum.

4. Dian Christina , Dwi Megista Putri dan Laila Marhayati (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Dubbing Method and Learning Videos for Improving Students' English

---

<sup>26</sup> Huang, "A Case Probe into Emotional Experiences of Chinese English Majors in L2 Listening Learning Process: A Positive Psychology Perspective." Hlm 31

Speaking”<sup>27</sup> dalam penelitian ini penulis membahas berbagai macam metode metode penggunaan dubbing dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa dan juga memanfaatkan pembelajaran video dalam meningkatkan minat siswa.

Relevansi penelitian sama sama memanfaatkan penggunaan metode dubbing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perbedaan penelitian ini adalah (1) Dian Christina hanya fokus untuk meningkatkan keterampilan berbicara, berbeda dengan penulis selain untuk meningkatkan keterampilan berbicara juga penulis disini berusaha mengatasi masalah psikologi siswa. (2) Perbedaan Bahasa yang di kaji peneliti mengkaji Bahasa Inggris, namun penulis disini mengkaji Bahasa Arab.

5. Amelia Cindy Mogi, Golda Juliet Tulung, dan Garryn Christian Ranuntu dalam penelitiannya yang berjudul “Strategi Penerjemahan Lagu dalam Sulih Suara Bahasa Indonesia di Film Moana” dalam penelitian ini menggunakan metode sulih suara dalam menerjemahkan lagu di film. Dalam penelitian ini juga bertujuan untuk mengklasifikasikan strategi penerjemahan yang digunakan untuk lagu-lagu dalam sulih suara bahasa Indonesia di film Moana.

Relevansi penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama menggunakan metode sulih suara. Namun ada beberapa

---

<sup>27</sup> Dian Christina, Dwi Megista Putri, and Laila Marhayati, “Dubbing Method and Learning Videos for Improving Students’ English Speaking,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 502.

perbedaan penelitian ini dengan penulis : (1) dalam artikel ini peneliti hanya menggunakan metode sulih suara sebagai metode penerjemah, berbeda dengan penulis penggunaan sulih digunakan dalam memotivasi siswa dan meningkatkan keterampilan berbicaranya, (2) Bahasa yang dikaji berbeda, dalam artikel ini Bahasa Inggris yang dikaji namun penulis menggunakan bahasa Arab dalam objek Kajian nya.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Konsep Pengembangan Aplikasi**

Konsep pengembangan aplikasi merupakan kerangka kerja atau panduan yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan aplikasi perangkat lunak. Konsep ini melibatkan berbagai tahapan dan prinsip yang harus dipertimbangkan secara cermat untuk mencapai hasil yang diinginkan. Berikut adalah beberapa konsep pengembangan aplikasi yang umum digunakan:

- a) **Analisis Kebutuhan:** Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan, serta analisis mendalam terhadap masalah yang ingin dipecahkan oleh aplikasi. Dalam tahap ini, tujuan utama adalah memahami kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi.
- b) **Perencanaan Proyek:** Perencanaan proyek melibatkan penentuan lingkup proyek, alokasi sumber daya, jadwal kerja, dan penentuan metode pengembangan yang akan digunakan. Langkah ini penting untuk mengarahkan proyek secara efisien dan efektif.

- c) **Desain Sistem:** Desain sistem melibatkan pembuatan arsitektur aplikasi, antarmuka pengguna, serta desain basis data. Desain sistem harus memperhatikan aspek keamanan, skalabilitas, dan kinerja aplikasi.
- d) **Pengembangan:** Tahap ini melibatkan implementasi desain yang telah dibuat menjadi kode pemrograman yang berfungsi. Pengembangan biasanya dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman dan framework tertentu sesuai kebutuhan proyek.
- e) **Pengujian:** Pengujian aplikasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Pengujian dapat meliputi pengujian fungsional, pengujian kinerja, dan pengujian keamanan.
- f) **Penyediaan:** Setelah aplikasi diuji secara menyeluruh dan dianggap siap untuk digunakan, aplikasi disiapkan untuk diterapkan di lingkungan produksi. Ini melibatkan migrasi data, pelatihan pengguna, dan pemeliharaan sistem.
- g) **Pemeliharaan:** Tahap terakhir dalam konsep pengembangan aplikasi adalah pemeliharaan, di mana aplikasi terus dipantau, diperbaiki, dan ditingkatkan sesuai dengan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi.

Dengan memahami dan menerapkan konsep-konsep pengembangan aplikasi ini, pengembang dapat menghasilkan aplikasi yang berkualitas tinggi, sesuai dengan kebutuhan



pengguna, dan dapat bersaing di pasar yang kompetitif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

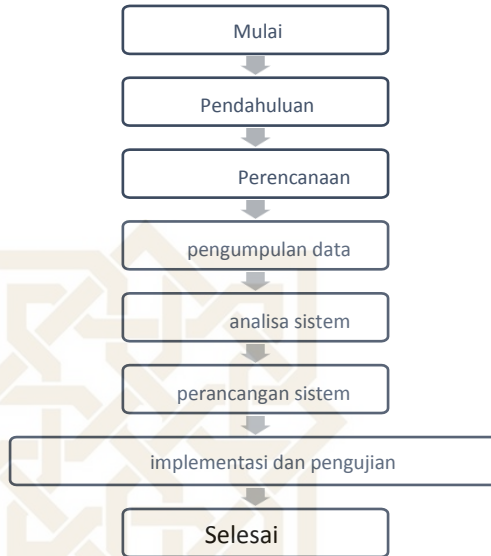
## 2. Teori Pengembangan Aplikasi

Teori pengembangan aplikasi pada penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*. Teori Waterfall atau Model Air Terjun dikemukakan oleh Dr. Winston W. Royce dalam artikel berjudul "Managing the Development of Large Software Systems," yang diterbitkan pada tahun 1970<sup>28</sup>. Model *Waterfall* yang diusulkan olehnya menjadi salah satu model proses pengembangan perangkat lunak yang pertama dan paling awal digunakan dalam industri teknologi informasi. Model Waterfall adalah model proses linear yang menggambarkan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak secara berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Proses ini bergerak maju seperti aliran air terjun, di mana setiap tahap harus selesai sebelum masuk ke tahap berikutnya. Meskipun model ini telah banyak dikritik karena kurangnya fleksibilitas dan tidak selalu cocok untuk proyek perangkat lunak yang kompleks, tetapi tetap memberikan dasar bagi pengembangan metodologi lain yang lebih adaptif dan iteratif seperti Model Agile. Proses alur penelitian ini menggambarkan tahapan persiapan mulai dari pengumpulan data hingga presentasi desain aplikasi, Adapun untuk Langkah Langkah metode waterfall peneliti memodifikasi

---

<sup>28</sup> Winston W Royce, "Managing the Development of Large Software Systems (1970)," ed. Harry R Lewis, *Ideas That Created the Future: Classic Papers of Computer Science* (The MIT Press, February 2, 2021), <https://doi.org/10.7551/mitpress/12274.003.0035>. Hlm 203-207

dengan tujuan untuk mempermudah dalam penelitian<sup>29</sup>. Yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



**Tabel 2 1 langkah-langkah metode waterfall**

Pada tahap pendahuluan ini, yang dilakukan adalah:

1) Menentukan Topik

Langkah pertama adalah mengidentifikasi topik masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Topik pada penelitian ini adalah Desain pengembangan aplikasi berbasis audio visual dubbing untuk meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara Bahasa Arab berbasis android.

2) Menentukan Objek Penelitian

Setelah menentukan topik, tahap selanjutnya adalah menentukan objek penelitian untuk penelitian ini. Dalam

---

<sup>29</sup> Ibid.

penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti pada Siswa atau siswi di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

### 3) Perencanaan Penelitian

Tahap selanjutnya adalah merencanakan metodologi penelitian. Setelah melakukan observasi pada Siswa atau siswi di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, dan melakukan studi literatur, maka dibuatlah rencana penelitian untuk penelitian ini, yaitu Desain pengembangan aplikasi berbasis audio visual berbasis dubbing anime jepang-arab dalam meningkatkan motivasi dan mengatasi psikologi siswa dalam berbicara Bahasa Arab berbasis android dan web.

Judul proposal penelitian ini mengacu pada hasil yang diperoleh setelah menyelesaikan tahap pendahuluan. Setelah perolehan judul, proses maju ke tahap perencanaan. Perencanaan

Adapun tahapan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

#### a) Penentuan Kebutuhan Data

Sebelum mengumpulkan data, ditentukan data mana yang diperlukan untuk penyelidikan ini. Setelah melakukan pengamatan langsung terhadap skema SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta dan melakukan kajian pustaka untuk mengetahui data seperti apa yang diperlukan untuk membangun Aplikasi untuk mengatasi psikologi dan motivasi siswa dalam berbahasa Arab, maka data ini ditentukan.

b) Penentuan Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, penting untuk menentukan proses pengumpulan data. Untuk memastikan data, tinjauan literatur yang relevan dilakukan perumusan masalah dan ruang lingkup. Pada tahap ini dirumuskan masalah apa yang dikaji dalam penelitian ini serta Ruang Lingkup atau Batasan masalah.

4) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tinjauan pustaka untuk menemukan, menganalisis, dan mengumpulkan semua informasi yang berkaitan dan diperlukan untuk pelaksanaan penelitian ini. Tinjauan literatur ini meneliti aplikasi audio visual sulih suara untuk meningkatkan motivasi dan psikologi siswa. Sumber sastra adalah karya ilmiah yang berasal dari teks dan internet. Karya ilmiah yang dipersorot terdiri dari tulisan ilmiah berupa artikel, prosiding, buku, dan e-book (buku elektronik).

5) System analisa data

a) Analisa data lama

Adapun penelitian yang berhubungan dalam penelitian aplikasi berbasis audio visual dubbing telah diteliti oleh Betlehem Soler Pardo (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "*Subtitling and dubbing as teaching resources for learning English as a foreign language using Clipflair software*" penelitian

ini bertujuan untuk pemanfaatan media *subtitling* dan *dubbing* dalam pembelajaran bahasa asing. Di dalam penelitian media sebagai pembelajaran 2 bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Spanyol. Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan seperti masih banyaknya bug serta tampilan interface yang membosankan.

b) Analisa sistem baru

Penulis pada penelitian ini akan membangun aplikasi berbasis audio visual dubbing untuk meningkatkan motivasi dan psikologi siswa dalam berbicara Bahasa Arab. Salah satu alternatif untuk membantu dalam pembelajaran adalah memanfaatkan pasar smartphone Android yang berkembang pesat. Menggabungkan komponen visual dan auditori, sistem pembelajaran berbasis android sangat efektif dan efisien.

6) Perancangan Sistem Metode pendekatan sistem

Metodologi yang digunakan adalah metodologi desain berorientasi objek. Metodologi ini adalah metode untuk mengembangkan sistem perangkat lunak menggunakan pendekatan berorientasi objek. Metode ini didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip manajemen kompleksitas. Analisis berorientasi objek, desain berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek termasuk dalam metode ini.

Untuk pengembangan aplikasi peneliti menggunakan teori waterfall yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Menurut pressman tahapan tahapan penelitian waterfall ada beberapa tahapan antara lain:

Analisis kebutuhan Tahap Ini adalah yang paling penting dari fase awal pengembangan aplikasi. Pada titik ini, analisis persyaratan pengguna dan pemangku kepentingan yang akan diotomatisasi aplikasi dilakukan. Analisis kebutuhan ini mengambil bentuk dokumen spesifikasi persyaratan yang terdiri dari fitur yang diperlukan aplikasi.

Desain Setelah analisis persyaratan selesai, struktur sistem dan arsitektur aplikasi dirancang secara rinci selama fase desain. Fase ini melibatkan pembuatan diagram alir data, diagram kasus penggunaan, dan diagram lain yang diperlukan.

Implementasi Setelah selesainya fase desain, aplikasi diimplementasikan atau dikodekan. Fase ini melibatkan pembuatan kode sumber, database, dan pengaturan konfigurasi aplikasi. Pengujian Setelah aplikasi selesai, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang dibuat selama fase analisis kebutuhan. Pengujian dapat dilakukan secara manual atau dengan instrumen otomatis.

Menyebarkan, Aplikasi disiapkan untuk penyebaran

atau penginstalan pada server atau perangkat yang sesuai setelah fase pengujian selesai. Fase ini terdiri dari instalasi aplikasi, konfigurasi server, dan pengujian di lingkungan yang sesuai.

Pemeliharaan, Secara berkala, tahap pemeliharaan atau pemeliharaan aplikasi dilakukan setelah penyebarannya. Pada titik ini, peningkatan dilakukan pada fitur yang ada, aplikasi diperbarui, dan pemeliharaan server dilakukan.

#### 7) Implementasi dan pengujian

Implementasi adalah tahap di mana aplikasi siap dioperasikan dalam kondisi aktual sesuai dengan spesifikasi primer, sehingga dapat ditentukan apakah mampu menghasilkan hasil yang diinginkan atau tidak. Setelah implementasi, penulis melakukan pengujian blackbox pada sistem. Tahap penilaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dibangun sesuai dengan hasil analisis dan desain, dan untuk menentukan apakah sistem memenuhi harapan

### **3. Motivasi belajar & Psikologi**

#### **A. Motivasi Belajar**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia motivasi belajar adalah Dorongan yang muncul secara tidak sadar atau sadar dalam diri seseorang untuk mengejar tujuan tertentu. Motivasi dapat didefinisikan sebagai energi yang mendorong, mengarahkan, dan memperkuat perilaku seseorang. Motivasi memainkan peran penting dalam

menentukan hasil proses pembelajaran. Akibatnya, seorang guru atau praktisi pendidikan harus memiliki kemampuan untuk memotivasi belajar siswa. Buku ini mengeksplorasi metode untuk memahami motivasi belajar. Ada empat cara untuk memahami motivasi belajar siswa: behavioristik, kognitif, humanistik, dan kognitif sosial<sup>30</sup>.

Motivasi dibagi menjadi dua yaitu interinsik dan eksterinsik, intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari individu tersebut sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang timbul dari luar. Motivasi juga dapat dilihat dari tingkah dan perilaku yang menyangkut tentang minat, perhatian tekun konsentrasi dalam mencapai tujuan. Bentuk bentuk motivasi adalah pujian, angka, gerakan tubuh, hukuman, memberi tugas dll sebagainya<sup>31</sup>.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain: faktor internal (dalam diri siswa) 1. Aspek fisik yaitu yang berhubungan dengan kesehatan dan kemampuan. 2. Elemen psikologis, seperti bakat, fokus, minat, bakat, dorongan, dan kedewasaan. 3. Ada dua jenis kelelahan: jasmani dan rohani. Pengaruh eksternal (faktor yang tidak ada hubungannya dengan siswa itu sendiri) 1. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik anaknya, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan

---

<sup>30</sup> A K Wati and M Muhsin, "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar," *Economic Education Analysis Journal* (2019), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/31517>. Hlm 102

<sup>31</sup> Dwi Ratna Wulan, Cita Dwi Rosita, and Tri Nopriana, "Kondisi Psikologi Siswa SMP Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (2021): hlm51.



keuangan keluarga, dan latar belakang budaya orang tua. 2. Karakteristik pendidikan, seperti strategi instruksional, kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, sumber daya pendidikan, ukuran kelas, standar akademik, lingkungan fisik, dan pekerjaan rumah. 3. Aspek komunitas lokal, seperti keterlibatan siswa dalam masyarakat, media, tempat nongkrong teman, dan acara komunitas<sup>32</sup>.

Motivasi merupakan hal terpenting dalam pembelajaran, motivasi juga memiliki kaitan erat dengan emosi dan prestasi siswa dalam belajar hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dornyei dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa Motivasi dan emosi merupakan keniscayaan yang tidak terlepas satu sama lain, motivasi merupakan kekuatan pendorong dan dorongan dalam pembelajaran bahasa<sup>33</sup>, oleh karena itu pentingnya dalam urgensi memperhatikan motivasi siswa dalam belajar serta berbicara bahasa Arab.

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan prestasi siswa. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung memiliki semangat dan tekad yang tinggi untuk menghadapi setiap tantangan yang muncul di dunia pendidikan. Motivasi belajar dapat berasal dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal melibatkan dorongan pribadi, seperti rasa ingin tahu,

---

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Dörnyei, "The Psychology of the Language Learner: Individual Differences in Second Language Acquisition."

ambisi untuk mencapai tujuan, dan kepuasan dalam pencapaian. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan dari lingkungan sekolah, keluarga, dan guru<sup>34</sup>.

Dalam konteks lingkungan sekolah, suasana kelas yang positif dan mendukung dapat memberikan kontribusi besar terhadap motivasi belajar siswa. Guru yang peduli dan mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Sebaliknya, lingkungan yang tidak kondusif, seperti kurangnya fasilitas atau adanya konflik antar siswa, dapat menurunkan motivasi belajar<sup>35</sup>. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian khusus dalam menciptakan atmosfer belajar yang memotivasi dan menginspirasi.

Dukungan orang tua juga memegang peran sentral dalam membentuk motivasi belajar siswa. Orang tua yang memberikan dorongan positif, melibatkan diri dalam perkembangan pendidikan anak, dan memberikan dukungan emosional akan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Di sisi lain, kurangnya dukungan dan perhatian dari orang tua dapat menghambat motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk berkolaborasi dengan orang tua dalam memberikan

---

<sup>34</sup>S Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (2022), <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076.Hlm27-31>

<sup>35</sup>D M Jannah et al., "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* (2021), <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1350.hlm12-17>

dukungan yang konsisten bagi perkembangan pendidikan anak.

Peran guru dalam membentuk motivasi belajar tidak dapat diabaikan. Metode pengajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat memperkuat motivasi belajar. Guru yang memahami kebutuhan dan minat siswa dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pemberian tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa juga menjadi kunci untuk mempertahankan tingkat motivasi yang tinggi. Melalui pendekatan ini, guru dapat menjadi agen perubahan yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan akademis dan pribadi siswa.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kemampuan untuk memahami dan mengatasi kegagalan. Sikap siswa terhadap kegagalan akan sangat mempengaruhi tingkat motivasi mereka. Siswa yang melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar dan meningkatkan diri cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebaliknya, siswa yang merasa terpuruk dan putus asa ketika menghadapi kegagalan mungkin mengalami penurunan motivasi. Oleh karena itu, pendekatan yang membangun ketahanan psikologis dan memberdayakan siswa untuk menghadapi kegagalan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar<sup>36</sup>. Mengenali

---

<sup>36</sup> E Nuryasana and N Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* (2020), <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/177-181>

keberagaman dalam gaya belajar siswa juga penting. Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, dan pengakuan terhadap keberagaman ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Guru dapat menggunakan berbagai metode pengajaran, termasuk visual, auditif, dan kinestetik, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan preferensi belajar siswa<sup>37</sup>. Dengan memahami gaya belajar siswa, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung bagi semua siswa.

Pemberian umpan balik yang konstruktif juga merupakan elemen penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Umpan balik yang baik membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, memberikan arahan untuk perbaikan, dan membangun rasa percaya diri. Guru dapat memberikan umpan balik secara teratur, bukan hanya terkait dengan hasil akademis, tetapi juga terkait dengan kemajuan pribadi siswa<sup>38</sup>. Dengan demikian, siswa dapat merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mengembangkan potensi mereka.

Keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan proyek-proyek pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Keaktifan dalam kegiatan di luar kelas memberikan siswa

---

<sup>37</sup> Jannah et al., "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."

<sup>38</sup> S A Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (books.google.com, 2020), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=QmrSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=motivasi+belajar&ots=04ciA2OHFC&sig=hJM1XXp5QmrPH1HRT567sbEfex4. hlm 99-101>

kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial, kepemimpinan, dan kolaborasi. Hal ini tidak hanya memberikan variasi dalam rutinitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Anak-anak dan remaja masa kini tumbuh dalam era teknologi, sehingga integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan relevan bagi mereka. Video pembelajaran, aplikasi edukatif, dan platform online dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran<sup>39</sup>.

Penting untuk diingat bahwa motivasi belajar bukanlah sesuatu yang statis, tetapi dapat berubah seiring waktu. Oleh karena itu, perlu adanya upaya berkelanjutan dari semua pihak terkait, termasuk guru, sekolah, orang tua, dan siswa sendiri, untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar. Menciptakan hubungan yang baik antara semua stakeholder pendidikan, membangun lingkungan pembelajaran yang inklusif, dan memberikan dukungan yang konsisten akan membantu membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki motivasi intrinsik yang kuat untuk terus belajar dan berkembang.

---

<sup>39</sup> P Agustingtyas and J Surjanti, "Peranan Teman Sebaya Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar Di Masa Covid-19," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* (2021), <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/454>. Hlm 65-66

## **B. Psikologi**

### 1) Pengertian Psikologi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), psikologi adalah studi tentang proses mental positif dan negatif dan pengaruhnya terhadap perilaku. Psikologi adalah studi tentang gejala dan aktivitas pikiran<sup>40</sup>.

### 2) Pengertian psikologi Pendidikan

Psikologi pendidikan merupakan bidang interdisipliner karena bidang psikologi sendiri menggabungkan teori-teori dari berbagai disiplin ilmu lain, seperti biologi, neurosains, linguistik, dan lain-lain. Psikologi pendidikan menggunakan teori-teori perkembangan manusia, seperti perkembangan kognitif, perkembangan psikososial, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan bahasa, dan komunikasi, yang lebih mudah dipahami bila diterapkan pada peserta didik yang lebih muda, untuk memahami karakteristik peserta didik dari berbagai periode perkembangan, seperti anak usia dini, anak sekolah dasar, remaja, dan peserta didik dewasa<sup>41</sup>.

Psikologi pendidikan adalah sub bidang psikologi yang menerapkan berbagai perspektif, prinsip, dan metode psikologis untuk melakukan kegiatan pendidikan. Akibatnya, psikologi pendidikan memfokuskan penelitiannya pada siswa sebagai manusia yang memperoleh pengetahuan, serta orang tua dan instruktur yang membantu siswa dalam mencapai

---

<sup>40</sup> Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Modern* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006).

<sup>41</sup> Hendra Dani Saputra, Faisal Ismet, and Andrizal Andrizal, "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, no. 1 (2018): 25–30.

keberhasilan akademik. Psikologi pendidikan berkaitan dengan pencapaian hasil<sup>42</sup>.

### 3) Macam-macam psikologi

Psikologi dibagi menjadi 2 yaitu psikologi negatif dan psikologi positif, dalam penelitian yang dilakukan oleh jian huang menjelaskan tentang psikologi negatif dan positif. Khusus dalam penelitian menitik beratkan pada psikologi negatif yang terdiri dari sembilan emosi antara lain marah, cemas, malu, kebanggaan, lega, kenikmatan, harapan, keputusan dan kebosanan<sup>43</sup>.

Psikologi negatif pada siswa dapat mencakup berbagai dampak yang merugikan kesejahteraan mental dan perkembangan akademis mereka. Stres akademik, yang muncul akibat tuntutan tugas dan ujian yang tinggi, seringkali menjadi penyebab utama tekanan psikologis pada siswa. Rendahnya motivasi belajar dapat timbul akibat beban tugas yang berlebihan atau kurangnya ketertarikan terhadap materi pelajaran, yang berpotensi mengakibatkan penurunan prestasi akademis. Tingkat percaya diri yang rendah bisa menjadi konsekuensi dari tekanan sosial, kritikan berlebihan, atau kegagalan dalam mencapai target prestasi<sup>44</sup>.

Gangguan kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, atau gangguan makan dapat muncul sebagai hasil dari tekanan

---

<sup>42</sup> Christopher, "Peranan Psikologi Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Sekolah."

<sup>43</sup> Huang, "A Case Probe into Emotional Experiences of Chinese English Majors in L2 Listening Learning Process: A Positive Psychology Perspective."

<sup>44</sup> Taufik Nurrohman et al., "Improving Students' Motivation and Psychology in Speaking Arabic through Dubbing Japanese Anime to Arabic," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 6, no. 2 (2022): 126–138.

akademik, masalah sosial, atau perasaan tidak dihargai. Ketidakmampuan mengelola konflik dan kesulitan dalam berinteraksi sosial dapat menambah masalah interpersonal, sementara ketergantungan pada zat adiktif mungkin menjadi bentuk koping yang merugikan.

Ketidakmampuan mengelola waktu dengan baik juga dapat menciptakan tekanan tambahan, menyebabkan stres dan kecemasan yang berkelanjutan<sup>45</sup>. Isolasi sosial, baik karena kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya atau merasa diabaikan, dapat memperburuk masalah kesehatan mental dan kesejahteraan siswa secara keseluruhan.

Pentingnya pendekatan holistik dalam mengatasi psikologi negatif pada siswa tidak dapat diabaikan. Melibatkan peran pendidik, keluarga, dan dukungan profesional adalah kunci untuk mengidentifikasi, mengatasi, dan mencegah dampak buruk ini<sup>46</sup>. Pemberian ruang untuk pengembangan keterampilan sosial, memberikan dukungan emosional, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif dapat membantu meningkatkan kesejahteraan mental dan prestasi akademis siswa. Dengan demikian, perlu dilakukan upaya bersama untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan positif dan kesejahteraan siswa.

---

<sup>45</sup> W R Syachtiyani and N Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah ...* (2021), <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/878>. Hlm 52-57

<sup>46</sup> I P Sari, R W K Wardhani, and ..., "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi," ... : *Indonesian Journal of ...* (2020), <https://e-journal.iainsalatiga.ac.id/index.php/ijip/article/view/5193>. Hlm 90-92



#### 4. Audiovisual (*Dubbing*) & Anime Jepang

Mode audiovisual (AVT) yang paling sering digunakan sulih suara dan sulih teks, dimana sulih suara dianggap sebagai metode penerjemahan yang “Komprehensif” oleh beberapa penulis karena kompleksitas nya Dubbing merupakan metode penerjemahan yang cukup sering digunakan di Indonesia ini<sup>47</sup>.

*Dubbing* dapat diartikan sebagai sulih suara atau transfer bahasa dari bahasa asing ke bahasa utama. Menurut Gonzales dalam penelitian dubbing juga dapat diartikan bahwa dubbing atau sulih suara yakni menyampaikan maksud di ganti sebagai suara asli yang di ucapkan ke bahasa target termasuk sinkronisasi bibir dan gambar-gambar<sup>48</sup> Anime Jepang

##### a. Sejarah anime

Jepang memiliki budaya populer yang sangat imajinatif, termasuk manga, anime, cosplay, dan J-Pop. Anime mengacu pada film dan acara televisi yang dianimasikan yang berasal dari Jepang, telah menjadi fenomena dan penyebar internasional multikultural ke komunitas penggemar di seluruh dunia yang muncul dalam masyarakat Jepang pada tahun 1860-an<sup>49</sup>.

##### b. Pengertian anime

Anime adalah istilah yang digunakan oleh orang-orang yang tinggal di luar Jepang untuk menggambarkan kartun dan animasi

---

<sup>47</sup> Kusumasturi, “Analisis Kontrastif Subtitling Dan Dubbing Dalam Film Kartun Dora the Explorer Seri Wish Upon a Star: Kajian Teknik Penerjemahan Dan Kualitas Terjemahan.”

<sup>48</sup> Luis Pérez. González, “Audiovisual Translation.”, *In Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 4, no. 1 (2016): 1–23.

<sup>49</sup> Roslina Mamat et al., “Manga and Anime Consumption as a Learning Media among Japanese Learners in Malaysian Public Universities,” *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 34, no. 3 (2018): 298–313.

Jepang. Menggunakan istilah anime dalam percakapan bahasa Indonesia atau Inggris sama dengan merujuk pada serial kartun Jepang atau film atau program animasi Jepang.

"Animasi Jepang, berasal dari kata *animeshion*, biasanya ditandai dengan gambar berwarna-warni yang menggambarkan karakter dalam berbagai pengaturan dan narasi, yang ditujukan untuk berbagai audiens. Anime dipengaruhi oleh gaya seni manga, yang merupakan buku grafis Jepang<sup>50</sup>.

c. Pengaruh anime dalam pembelajaran

Film animasi atau anime digunakan untuk memperkenalkan budaya Jepang dengan memanfaatkan industri yang tampaknya sangat mendasar tetapi sebenarnya cukup signifikan. Sejak tahun 1960-an, anak-anak Jepang telah menikmati anime sebagai bentuk hiburan, yang sekarang diperkenalkan ke seluruh dunia. Beberapa anime favorit anak-anak termasuk Doraemon, Conan, Astro Boy, dan Dragonball. Selain itu, film *Spirited Away* memenangkan Oscar untuk film animasi terbaik pada tahun 2003. Banyak faktor yang berkontribusi pada penerimaan positif anime Jepang di luar Jepang, termasuk: pertama, "Budaya pop Jepang berkualitas tinggi dan memiliki seni kreativitas." Kreativitas yang dieksekusi dengan sangat baik dalam hal cerita yang tidak terduga dan penggambaran karakter yang kreatif. Kedua, "budaya populer Jepang mencakup kehidupan, mimpi, dan signifikansinya." Budaya populer Jepang mencakup semua aspek keberadaan. Tema yang dieksplorasi dalam manga dan anime terkait erat

---

<sup>50</sup> Wisnu Hatami, "Anime Jepang Sebagai Sumber Pembelajaran," *The journal of social and economics education* Vol IX, No, no. IAIN Syekh Nurjati Cirebon (2020).

dengan aktivitas manusia pada umumnya, seperti kasih sayang, perbedaan antara yang baik dan yang jahat, hubungan antara manusia dan alam, dan aspirasi untuk masa depan. Pentingnya dan potensi anime dalam memperluas pembelajaran pedagogis dan memahami kondisi internal siswa adalah signifikan. Faktor psikologis, emosional, dan cemas merupakan bagian integral dari semua aspek pembelajaran. Oleh karena itu, inilah manfaat menggunakan Anime sebagai media komunikasi audio visual dan pembelajaran siswa saat mengajar bahasa Arab<sup>51</sup>.

#### 1. Android

Android adalah sistem operasi seluler yang diterbitkan untuk pertama kalinya pada tahun 2008 oleh Android Inc. Pada tahun 2003, Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White mendirikan perusahaan. Mereka berniat mengembangkan infrastruktur seluler yang mampu menghubungkan perangkat ke layanan internet.

Android Inc. awalnya mengembangkan sistem operasi untuk kamera digital, tetapi kemudian mengalihkan fokusnya ke sistem operasi perangkat seluler. Pada tahun 2005, Google mengakuisisi Android Inc. dan bertanggung jawab atas pengembangan sistem operasi. Android kemudian berkembang menjadi salah satu sistem operasi seluler paling umum di dunia<sup>52</sup>.

---

<sup>51</sup> Ksenia Kirillova, Cheng Peng, and Huiyuan Chen, "Anime Consumer Motivation for Anime Tourism and How to Harness It," *Journal of Travel and Tourism Marketing* 36, no. 2 (2019): 268–281, <https://doi.org/10.1080/10548408.2018.1527274>.

<sup>52</sup> J. L. Mauri, "Android Operation System," in *Defense Review* (Singapura, 2015), 197.

a) Kelebihan android dalam pembelajaran

Android memiliki berbagai fitur ramah pembelajaran.

Berikut adalah beberapa fitur Android yang paling penting dan manfaat pendidikannya:

Google Play Store: Google Play Store adalah toko aplikasi Android, tempat pengguna dapat memperoleh aplikasi pendidikan seperti aplikasi pembelajaran bahasa, matematika, dan kosa kata, antara lain. Dengan Google Play Store, pengguna Android dapat dengan cepat menemukan dan mengunduh aplikasi pembelajaran yang diperlukan.

Android terintegrasi dengan sejumlah layanan Google, termasuk Google Drive, Google Docs, dan Google Classroom. Ini memungkinkan pengguna Android untuk mengakses file dan dokumen mereka dari mana saja dan kapan saja, serta berbagi file dan dokumen dengan guru dan teman sekelas.

Fitur Pengingat: Android memiliki fitur pengingat yang sangat berguna untuk mengingatkan pengguna tentang tugas, proyek, atau ujian. Fitur ini sangat membantu pengguna Android dalam mengatur jadwal mereka dan memastikan bahwa mereka tidak melewatkan deadline penting.

Android menyertakan fitur perekam suara yang dapat digunakan untuk merekam presentasi, kuliah, dan wawancara. Fitur ini sangat berguna bagi siswa yang ingin merekam kuliah mereka untuk dilihat berikutnya atau untuk berbagi dengan teman sekelas yang tidak hadir.

Kemampuan multitasking Android memungkinkan pengguna untuk membuka beberapa aplikasi secara bersamaan, misalnya. Fungsi ini sangat membantu pengguna Android dalam mengelola tugas dan proyek mereka dengan lebih efektif.

Dari penjabaran diatas maka peneliti disini berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pelajaran, di semua mata pelajaran. Sebaik apapun model, media pembelajaran tanpa disertai motivasi pelajaran yang tinggi tidak akan mampu mencapai hasil yang maksimal dalam suatu pembelajaran.

Mendukung dalam urgensi motivasi pembelajaran, penting nya mengatasi psikologi siswa terlebih khusus dalam psikologi negatif siswa, sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam setiap pembelajaran. Adapun untuk psikologi negatif siswa meliputi: marah, cemas, malu, kebanggaan, lega, kenikmatan, harapan, keputusasaan dan kebosanan. Dalam penelitian ini penulis menitik beratkan dalam 3 aspek psikologi negatif yaitu (1) Cemas, (2) Malu dan (3) kebosanan sehingga harapannya media ini selain dapat memotivasi siswa berbicara bahasa Arab sekaligus mengatasi masalah diatas.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbasis terjemah yaitu (dubbing) namun peneliti disini juga sebagai pengembang sebuah aplikasi yang Bernama Sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis dubbing, dan mengkombinasikan nya dari anime bahasa

jepang ke arab siswa sebagai titik fokus dan peran utama dalam pengisian suara ini.

Pemilihan anime Jepang dalam penelitian ini bukan tanpa alasan yang jelas, karena anime memiliki beberapa sifat yang sangat mendukung dalam penelitian ini bersifat general dapat dikonsumsi semua umur, (2) dalam anime memiliki nilai-nilai yang kuat dan dapat dijadikan bahan pembelajaran, (3) alur cerita sederhana relate dengan kehidupan siswa, (4) media Anime sebagai sumber kekuatan pembelajaran di Jepang.

## **5. Keterampilan berbicara siswa**

Keterampilan berbicara Bahasa Arab adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa tersebut. Kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dalam Bahasa Arab memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan penutur asli, memahami budaya Arab, dan meningkatkan kemampuan komunikasi lintas budaya. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, keterampilan berbicara memainkan peran yang sangat penting karena membantu siswa untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari secara teoritis dan melatih kefasihan dalam berkomunikasi sehari-hari. Dalam artikel ini, kita akan membahas pentingnya keterampilan berbicara Bahasa Arab bagi siswa serta strategi untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Syamaun berpendapat bahwa<sup>53</sup> Pentingnya Keterampilan Berbicara Bahasa Arab:

---

<sup>53</sup> N Syamaun, "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan," لساننا (*LISANUNA*): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab ...* (2016), <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/852>.

- a) Komunikasi Efektif: Keterampilan berbicara Bahasa Arab memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan penutur asli dan anggota komunitas yang berbicara Bahasa Arab. Ini membantu siswa untuk membangun hubungan interpersonal yang kuat dan efektif.
- b) Pengembangan Keterampilan Berpikir: Berbicara dalam Bahasa Arab membutuhkan pemikiran cepat dan fleksibel. Siswa harus mampu memproses informasi dengan cepat dan merespons secara tepat dalam berbagai situasi komunikasi.
- c) Mengenal Budaya Arab: Keterampilan berbicara Bahasa Arab membantu siswa untuk lebih memahami budaya Arab. Dalam proses belajar berbicara, siswa juga akan belajar tentang kebiasaan, tradisi, dan nilai-nilai masyarakat Arab.
- d) Peluang Pekerjaan dan Karier: Dalam dunia global yang terus berkembang, memiliki keterampilan berbicara Bahasa Arab dapat memberikan keunggulan kompetitif di pasar kerja. Banyak perusahaan dan organisasi mencari individu yang dapat berkomunikasi dalam Bahasa Arab untuk bekerja di bidang diplomasi, bisnis internasional, dan industri pariwisata.

Strategi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Praktik Berkala: Siswa perlu meluangkan waktu untuk berlatih berbicara Bahasa Arab secara teratur. Ini dapat dilakukan melalui peran-peran bermain, perbincangan kelompok, atau berbicara dengan penutur asli melalui platform daring. kemudian yang kedua yaitu Bergabung dengan Kelas Berbicara: Siswa dapat bergabung dengan kelas atau kelompok berbicara Bahasa Arab di sekolah atau lembaga

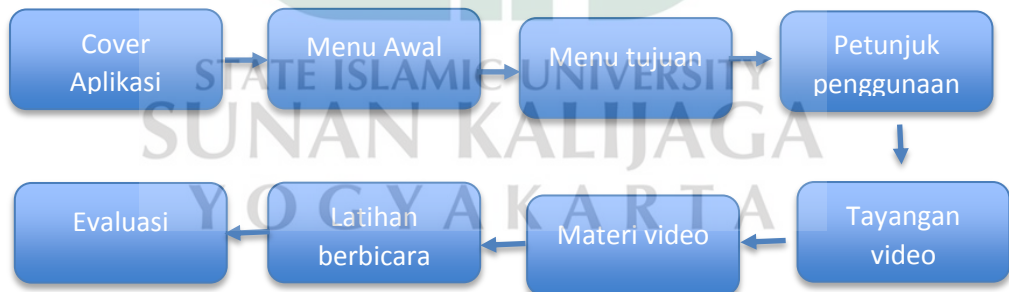
kursus. Dalam lingkungan yang mendukung ini, mereka dapat mempraktikkan keterampilan berbicara mereka dan menerima umpan balik dari instruktur dan teman sekelas. Selanjutnya guru dapat Menonton dan Mendengarkan Materi Audiovisual: Menonton film, acara TV, atau mendengarkan podcast dalam Bahasa Arab dapat membantu siswa untuk memperluas kosa kata mereka dan memahami intonasi dan akurasi dalam berbicara. Bantuan dan Menggunakan Aplikasi Belajar: Ada banyak aplikasi belajar Bahasa Arab yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi ini untuk berlatih dan mengasah kemampuan berbicara mereka. sejalan dengan penelitian peneliti yaitu Berlatih Berbicara Sendiri: Siswa dapat mempraktikkan berbicara Bahasa Arab sendiri dengan cara mengucapkan kata-kata atau kalimat-kalimat sederhana secara berulang-ulang. Ini membantu mereka untuk memperbaiki intonasi dan pengucapan.

Tantangan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Ketidakpercayaan Diri: Seringkali siswa merasa tidak percaya diri ketika berbicara Bahasa Arab karena takut membuat kesalahan atau tidak dipahami. Ini bisa menjadi hambatan utama dalam mengembangkan keterampilan berbicara. selanjutnya yaitu Keterbatasan Akses ke Penutur Asli: Bagi siswa di luar lingkungan di mana Bahasa Arab tidak banyak digunakan, sulit untuk menemukan penutur asli untuk berlatih berbicara. Kesulitan dalam Memahami Aksen dan Dialek: Bahasa Arab memiliki berbagai aksen dan dialek, yang bisa membuat siswa kesulitan untuk memahami dan beradaptasi dengan berbagai bentuk bahasa yang digunakan.



Dalam mengatasi tantangan ini, penting bagi siswa untuk tetap termotivasi, konsisten dalam latihan, dan mencari kesempatan untuk berinteraksi dengan penutur asli sebanyak mungkin. Keterampilan berbicara Bahasa Arab memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa ini. Selain memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dengan penutur asli dan memahami budaya Arab, keterampilan berbicara Bahasa Arab juga memberikan keunggulan kompetitif di pasar kerja global. Dengan strategi yang tepat dan ketekunan dalam latihan, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka dalam Bahasa Arab, membuka pintu untuk pengalaman baru dan peluang yang luas.

Sebelum melakukan pengembangan aplikasi langkah pertama peneliti haruslah melakukan analisis mulai dari analisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang di butuhkan, tahapan kedua setelah itu peneliti dapat mencari teori yang sesuai dengan pemngembangan aplikasi baik dalam bentuk flowchart, dalam desain pengembangan aplikasi ini peneliti membuat sebagai berikut:



Setelah desain produk dikembangkan peneliti bisa langsung melakukan ujicoba kepada para ahli baik ahli media atau ahli materi, kemudian implemenatasi terkait produk. Pemilihan anime sebagai materi pembelajaran merupakan langkah maju dalam penelitian

karna anime dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam berbicara bahasa arab, kemudia penggunaan metode dubbing dapat melatih siswa untuk berbicara bahasa arab secara mandiri, kemudia setelah mereka siap dapat di praktikkan dalam pembelajaran di depan umum sehingga dubbing dapat mengatasi masalah psikologi siswa terlebih khusus psikologi negatif siswa.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Kajian ini terdiri dari empat bab pokok, yaitu :

BAB I merupakan Pendahuluan, terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, hipotesis penelitian, serta sistematika pembahasan. Bagian ini merupakan acuan pembahasan pada bagian-bagian selanjutnya.

BAB II merupakan metode penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, prosedur pengembangan, subjek penelitian, sumber data, desain uji coba produk pengembangan, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Bagian ini sebagai acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan produk.

BAB III merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang berisi paparan mengenai proses pengembangan dan analisis terhadap hasil penelitian, serta menguji capaian tujuan dari pengembangan produk.

BAB IV merupakan penutup, berisi kesimpulan penelitian beserta kritik dan saran terhadap penelitian selanjutnya.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan aplikasi Dubbing ini yang di kembangkan dengan menggunakan aplikasi Smart apps creator pada pembelajaran bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan berbasis Audio Visual ini diawali dengan hasil observasi peneliti yang kemudian dilanjutkan dengan hasil analisis kebutuhan siswa, mulai dari observasi, wawancara dan kuesioner. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa kebutuhan siswa terhadap aplikasi mendukung ini cukup mendesak dengan berbagai macam masalah-masalah yang ditemui siswa, mulai dari rendah nya minat belajar siswa kurang nya waktu pembelajaran bahasa Arab yang cukup di kelas, hingga sampai kondisi psikologi siswa yang mereka hadapi. Rendahnya motivasi dan masalah siswa secara psikologi ini muncul dari berbagai macam keadaan, mulai dari metode atau media pembelajaran yang membosankan serta membuat pembelajaran terasa jenuh, terlebih dalam kondisi psikologi siswa, ketika mereka dituntut untuk menguasai salah satu keterampilan dalam bahasa Arab yaitu keterampilan berbicara bahasa Arab, sehingga muncul kondisi psikologi negatif siswa mulai dari malu, marah, cemas keputusasaan dan kebosanan yang dialami siswa.

2. Fungsi utama dari aplikasi ini adalah mampu meningkatkan motivasi dan psikologi siswa, dalam hal meningkatkan motivasi siswa peneliti mengintegrasikan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Anime Jepang sebagai sumber materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan gairah siswa dalam belajar bahasa Arab, Selanjutnya untuk mengatasi
3. Psikologi negatif yang dihadapi siswa di kelas peneliti mendesain aplikasi ini berbasis Dubbing yang memungkinkan siswa untuk melatih kemahiran keterampilan berbicara bahasa Arabnya secara mandiri dengan melalui media Anime, serta membiasakan dalam pelafalan bahasa Arab yang sesuai dengan percakapan, sehingga kedepannya siswa akan terbiasa berbicara bahasa Arab secara langsung di depan umum.
4. Efektivitas aplikasi ini dalam meningkatkan motivasi siswa dalam berbicara bahasa Arab dapat dibuktikan dengan berbagai macam uji analisis yang di telah dilakukan oleh peneliti, peneliti disini menggunakan uji paired sample t-test untuk melihat nilai signifikansi aplikasi ini, diketahui bahwa nilai signifikansi nya menunjukkan Nilai sig (2-tailed) pre-test dan post-test sebesar 0,000 yang mana  $< 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi siswa, kemudian untuk memperkuat hasil penelitian peneliti juga melakukan uji N-Gain score untuk mengetahui tingkat efektivitas aplikasi dubbing ini. Hasil uji N-Gain

menunjukkan “cukup efektif” dengan persentase 69%.

Selanjutnya untuk mengetahui respon siswa terkait kondisi psikologi peneliti disini menggunakan kuesioner HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale) untuk mengetahui kondisi kecemasan siswa dalam berbicara bahasa Arab di depan umum, setelah melakukan test secara pre-tes dan post-test hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari hasil yang diperoleh dari kuesioner HARS, perbedaan yang sangat signifikan terlihat pada tingkat kecemasan “tidak ada”, “berat” dan “berat Sekali dengan kenaikan sangat signifikan, diketahui bahwa nilai pretest siswa yang “tidak mengalami kecemasan tidak sama sekali, namun setelah penggunaan aplikasi ini sebanyak 10 orang merasa tidak mengalami kecemasan, selanjutnya siswa yang mengalami tingkat kecemasan “berat” sebelumnya berjumlah 12 orang, setelah penggunaan aplikasi ini siswa yang mengalami kecemasan “berat” hanya berjumlah 1 orang, selanjutnya siswa yang mengalami kecemasan “berat sekali” sebelumnya berjumlah 5 orang sekarang tidak ada siswa yang mengalami kecemasan berat sekali, berdasarkan analisis kuesioner HARS dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi dubbing ini dapat mempengaruhi tingkat kecemasan siswa dalam berbicara bahasa Arab di depan umum.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran terkait aplikasi Dubbing ini, antara lain:

1. Dalam aplikasi ini masih sangat terbatas terkait clip-clip anime Jepang yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan melatih kemahiran berbicara bahasa Arab, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah lebih banyak lagi clip-clip anime yang sesuai dan relevan agar lebih menambah opsi bagi siswa untuk lebih belajar bahasa Arab.
2. Aplikasi dubbing ini masih harus terintegrasi dengan aplikasi lain yaitu aplikasi WeVideo untuk melakukan editing video dubbing, penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat satu aplikasi yang kompleks, mulai dari pembelajaran dubbing hingga editing video di dalamnya.
3. Aplikasi dubbing ini masih harus menggunakan internet atau kuota untuk mengaksesnya secara full, harapan untuk penelitian selanjutnya dapat di buat aplikasi yang dapat diakses offline sehingga siswa dapat belajar dalam kondisi apapun.
4. Aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab namun terjadi perbedaan ketika siswa di minta untuk berbicara percakapan untuk sehari-hari masih kurang, sehingga perlu penambahan klip anime yang sesuai dengan percakapan keseharian siswa.

### **C. Kata Penutup**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tesis ini. Penulis sadar bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan, baik dalam penulisan

maupun kontennya. Oleh karena itu, setiap kritik dan saran yang diberikan sangat berharga untuk meningkatkan kualitas tesis ini menjadi sebuah karya ilmiah yang lebih baik. Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi kemajuan dunia pendidikan, terutama dalam bidang Pendidikan Bahasa Arab.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningtyas, P, and J Surjanti. "Peranan Teman Sebaya Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar Di Masa Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* (2021).  
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/454>.
- Christina, Dian, Dwi Megista Putri, and Laila Marhayati. "Dubbing Method and Learning Videos for Improving Students' English Speaking." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 502.
- Christoper, Gloria. "Peranan Psikologi Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Warta* 58 (2018): 63–72.
- Daryanto. *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Dörnyei, Z. "The Psychology of the Language Learner: Individual Differences in Second Language Acquisition." *Erlbaum*. (2005).
- . "Innovations and Challenges in Language Learning Motivation." *Routledge*. New York (2020).
- Dr. Umi Baroroh, M. Ag, Dr. H. Maksudin, M. Ag, Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, M.S.I., Nurhapsari Pradnya Paramita SPd. I. "Panduan Penulisan Tesis." Yogyakarta, 2019.
- Fernández-Costales, A. "Subtitling and Dubbing as Teaching Resources in CLIL in Primary Education: The Teachers' Perspective." *Porta Linguarum* 2021, no. 36 (2021): 175–192.  
[https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus\\_id/85111589242](https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85111589242).
- González, L. P. "Audiovisual Translation." *In Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. (2016): 23.
- González, Luis Pérez. "Audiovisual Translation." *In Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 4, no. 1 (2016): 1–23.
- Hakim, M L. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Arabi: Journal of*



*Arabic Studies* (2017).  
<https://journal.imla.or.id/index.php/arabi/article/view/56>.

- Huang, Jian. "A Case Probe into Emotional Experiences of Chinese English Majors in L2 Listening Learning Process: A Positive Psychology Perspective." *SAGE Open* 12, no. 1 (2022): 215824402210798.
- Iturregui-Gallardo, Gonzalo, and Anna Matamala. "Audio Subtitling: Dubbing and Voice-over Effects and Their Impact on User Experience." *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice* 6623 (2019).
- Jannah, D M, M T Hidayat, M Ibrahim, and S Kasiyun. "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* (2021).  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1350>.
- Jaya, P. H. "Analisis Kesalahan Terjemahan Dalam Sulih Suara Dari Bahasa Inggris Ke Bahasa Indonesia (Studi Kasus Pada Kartun Serial Spongebob Squarepants Di Global TV)." (*Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada*). (2016).
- Kirilova, Ksenia, Cheng Peng, and Huiyuan Chen. "Anime Consumer Motivation for Anime Tourism and How to Harness It." *Journal of Travel and Tourism Marketing* 36, no. 2 (2019): 268–281.  
<https://doi.org/10.1080/10548408.2018.1527274>.
- Kusumasturi, F. "Analisis Kontrastif Subtitling Dan Dubbing Dalam Film Kartun Dora the Explorer Seri Wish Upon a Star: Kajian Teknik Penerjemahan Dan Kualitas Terjemahan" (2011).
- Mamat, Roslina, Roswati Abdul Rashid, Hazlina Abdul Halim, and Nor Shahila Mansor. "Manga and Anime Consumption as a Learning Media among Japanese Learners in Malaysian Public Universities." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 34, no. 3 (2018): 298–313.
- Mauri, J. L. "Android Opretion System." In *Defense Review*, 197. Singapura, 2015.
- Nurhidayati, N, I Asrori, M Ahsanuddin, and ... "Pembuatan Media

- Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab.” *Jurnal Karinov* (2019). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/10508>.
- Nurrohman, Taufik, Yunita Yunita, Moh. Paris Fauzi Sawedi, and Cahya Adi Prabowo. “Improving Students’ Motivation and Psychology in Speaking Arabic through Dubbing Japanese Anime to Arabic.” *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 6, no. 2 (2022): 126–138.
- Nuryasana, E, and N Desiningrum. “Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Inovasi Penelitian* (2020). <https://stpmataram.e-journal.id/JIP/article/view/177>.
- Octavia, S A. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. books.google.com, 2020. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=QmrSDwAAQB AJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=motivasi+belajar&ots=04ciA2OHFC&sig=hJM1XXp5QmrPH1HRT567sbEfx4>.
- Rahman, S. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (2022). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.
- Royce, Winston W. “Managing the Development of Large Software Systems (1970).” Edited by Harry R Lewis. *Ideas That Created the Future: Classic Papers of Computer Science*. The MIT Press, February 2, 2021. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12274.003.0035>.
- Ruqaiyah, Nusratuddin Abdullah, Mochammad Hatta, Nasrudin A. Mappeware, Ayatullah Harun, Fatmawati Amir, and Alfina Baharuddin. “Anxiety Level Assessment to Primigravidae Women (28-40 Week) with Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS) Method.” *Indian Journal of Forensic Medicine and Toxicology* 14, no. 4 (2020): 3412–3417.
- Salsabila, Unik Hanifah, Maulida Nurus Sofia, Hilda Putri Seviarica, and Maulida Nurul Hikmah. “Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif*

*Kependidikan* 25, no. 2 (2020): 284–304.

Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, and Andrizal Andrizal. “Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, no. 1 (2018): 25–30.

Sari, I P, R W K Wardhani, and ... “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi.” ... : *Indonesian Journal of ...* (2020). <https://e-journal.iainsalatiga.ac.id/index.php/ijip/article/view/5193>.

SITI, H. *Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Daring Untuk Siswa Kelas VIII Di Mts Riadhul Ulum, Ampenan Kota Mataram*. repository.ummat.ac.id, 2021. <https://repository.ummat.ac.id/2955/>.

Soler Pardo, Betlem. “Subtitling and Dubbing as Teaching Resources for Learning English as a Foreign Language Using Clipflair Software.” *Lenguaje y Textos*, no. 51 (2020): 41.

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

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

———. “Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,” 194. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiyono, D. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D/Sugiyono.” *Bandung: Alfabeta*, 2018.

Sugiyono, Prof. Dr. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.” h. 308. Bandung: Alfabeta, 2013.

Syachtiyani, W R, and N Trisnawati. “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah ...* (2021). <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/878>.

Syaodin, Nna. “Metode Penelitian Pendidikan.” 220. Bandung: Alfabeta, 2007.

- Syamaun, N. "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab ...* (2016). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/852>.
- Utomo, E H. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X Man Purwodadi ...." *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and ...* (2013). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa/article/view/2548>.
- Wati, A K, and M Muhsin. "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar." *Economic Education Analysis Journal* (2019). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/31517>.
- Wicaksono, A. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Prototype Untuk Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10, no. 1 (2021): 1–10.
- Wisnu Hatami. "Anime Jepang Sebagai Sumber Pembelajaran." *The journal of social and economics education* Vol IX, No, no. IAIN Syekh Nurjati Cirebon (2020).
- Wulan, Dwi Ratna, Cita Dwi Rosita, and Tri Nopriana. "Kondisi Psikologi Siswa SMP Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (2021): 51.