

Kutipan Anime sebagai Sumber Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren: Studi Kualitatif tentang Keterlibatan Siswa dan Identitas Budaya

Nur Hanifansyah^{1*}, Menik Mahmudah², Wilda Rihlasyita³, Adham Hasif⁴

¹ Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah, ^{2,3}Institut Agama Islam Al-Yasini Pasuruan, ⁴Universiti Malaya

*nurhanifansyah@uiidalwa.ac.id, menikmahmudah.pba.alyasini@gmail.com, rihlasyita.wilda@gmail.com, 25002139@siswa.um.edu.my

المستخلص

يتيح تزايد اهتمام طلاب المعاهد الإسلامية بالأنمي الياباني فرصة لربط الثقافة الشعبية بتعليم اللغة العربية القائم على السياق. ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تبحث بصورة خاصة في توظيف اقتباسات الأنمي بوصفها مورداً لغوياً ووجدانياً في تعليم اللغة العربية داخل البيئة المعهدية محدودة. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف كيفية دمج اقتباسات الأنمي في تعلم اللغة العربية السياقي، وكيف يدرك الطلاب المهتمون بالأنمي هذه التجربة التعليمية ويستجيبون لها. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي النوعي، وشارك فيها ستون طالباً من الصف الثالث الثانوي موزعين على فصلين في أحد المعاهد الإسلامية. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة الصفية، والمقابلات المعمقة، والتوثيق خلال أربع جلسات تعليمية موضوعية أُجريت على مدى شهر واحد. وحُللت البيانات من خلال اختزال البيانات وعرضها واستخلاص النتائج، مع تعزيز مصداقيتها باستخدام تثليث المصادر والأساليب ومراجعة المشاركين. وأظهرت النتائج ثلاثة موضوعات مترابطة، هي الفهم السياقي للمفردات والتعبيرات العربية، والانخراط الوجداني في الأنشطة الصفية، والتفاعل بين الهوية المرتبطة بالثقافة الشعبية وبيئة التعلم في المعهد. كما ساعدت الاقتباسات المألوفة من الأنمي الطلاب على ربط التعبيرات العربية بسياقات سردية يعرفونها، وشجعت على مشاركة صفية أكثر نشاطاً. وتشير النتائج إلى أن اقتباسات الأنمي يمكن أن تؤدي دوراً كمورد لغوي سياقي وجسر ثقافي إذا اختيرت تربوياً وربطت بأهداف تعلم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: اللغة العربية; الأنمي التعلم السياقي; الفسْتَنْثَرْن; الويبو

Abstract

The growing engagement of pesantren students with Japanese anime creates opportunities for connecting popular culture with contextual Arabic language learning. However, studies examining anime quotations specifically as linguistic and affective resources in Arabic instruction within pesantren remain limited. This study explores how anime quotations were integrated into contextual Arabic learning and how students who were familiar with anime perceived and responded to the learning experience. A descriptive qualitative approach was employed involving

60 third-year Tsanawiyah students from two classes at an Islamic boarding school. Data were collected through classroom observation, in-depth interviews, and documentation during four thematic learning sessions conducted over one month. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while credibility was supported through source and technique triangulation and member checking. The findings reveal three interconnected themes: contextual understanding of Arabic vocabulary and expressions, affective engagement during classroom activities, and the negotiation of popular-cultural identity within the pesantren learning environment. Familiar anime quotations helped students relate Arabic expressions to recognizable narrative contexts and encouraged more active classroom participation. Rather than demonstrating causal effectiveness, the findings indicate that anime quotations can function as contextual linguistic resources and cultural bridges when pedagogically selected and aligned with Arabic learning objectives. This study contributes to discussions on culturally responsive and contextualized Arabic pedagogy in Islamic boarding schools.

Keywords: Arabic Language; Anime; Contextual Learning; Pesantren; Wibu

Pendahuluan

Anime sering ditempatkan di luar ruang pembelajaran formal, bahkan dipandang sebagai bentuk hiburan yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik. Namun, bagi sebagian santri yang akrab dengan budaya anime, karakter, dialog, dan alur cerita justru telah menjadi bagian dari pengalaman kultural mereka sehari-hari. Familiaritas tersebut membuka kemungkinan pedagogis yang jarang dibahas dalam pembelajaran Bahasa Arab: menggunakan kutipan anime sebagai jembatan antara dunia budaya populer peserta didik dan bahasa target yang dipelajari. Dalam konteks pesantren, pertemuan antara budaya populer global dan pembelajaran Bahasa Arab menjadi menarik karena menunjukkan bahwa materi yang dekat dengan identitas peserta didik dapat direkontekstualisasikan menjadi sumber belajar yang bermakna.

Fenomena tersebut menjadi semakin relevan ketika peserta didik yang dikenal sebagai *wibu* tidak dipahami sebagai kelompok yang homogen. Tingkat familiaritas mereka terhadap anime berbeda-beda, mulai dari sekadar

mengenali judul populer hingga menjadikan anime sebagai bagian dari referensi komunikasi dan aktivitas sehari-hari. Perbedaan ini menunjukkan bahwa budaya populer tidak hanya berkaitan dengan preferensi hiburan, tetapi juga dapat membentuk pengetahuan awal yang dibawa peserta ke dalam ruang pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, pengetahuan awal tersebut berpotensi menjadi *contextual scaffold* yang membantu peserta menghubungkan kosakata dan ekspresi baru dengan konteks naratif yang telah mereka pahami.

Dengan memanfaatkan minat tersebut, pembelajaran Bahasa Arab dapat dirancang secara lebih kontekstual dan responsif terhadap pengalaman kultural peserta didik, khususnya mereka yang dikenal sebagai *wibu* dan memiliki familiaritas kuat dengan budaya Jepang melalui anime (Mahmudah dkk., 2024). Familiaritas ini dapat menjadi titik masuk pedagogis yang membantu peserta menghubungkan materi Bahasa Arab dengan konteks yang telah mereka kenal, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang dipersepsikan lebih relevan dan menarik.

Mahmudah dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat menarik minat pelajar *wibu*. Al Fariz dkk. (2024) menyoroti pengaruh budaya *wibu* terhadap pola komunikasi generasi Z. Sementara itu, Mahler dan Mayer (2024) menunjukkan bahwa anime dapat meningkatkan retensi dan motivasi belajar dalam konteks sains, sedangkan Shintaku (2022) menunjukkan kontribusi anime dalam pembelajaran mandiri bahasa Jepang melalui literasi digital. Wang (2023) menegaskan bahwa paparan anime dapat menunjang stabilitas emosional siswa dan membantu pembentukan kepribadian yang sehat.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran bahasa Arab berbasis kutipan anime tidak hanya menjembatani materi ajar dengan realitas siswa, tetapi juga memperkuat aspek psikologis dan motivasional dalam proses belajar di lingkungan pesantren.

Kondisi ini mengindikasikan pentingnya pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang bersifat inklusif, kontekstual, dan adaptif terhadap minat peserta didik, khususnya mereka yang dikenal sebagai *wibu*. Istilah *wibu* merujuk pada individu yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap budaya Jepang (Mahmudah dkk., 2024) melalui anime, dan biasanya memiliki pengetahuan luas mengenai berbagai judul anime, baik yang populer dan disanjung berlebihan (*overrated*) maupun yang kurang dikenal dan dipandang sebelah mata (*underrated*). Dengan memanfaatkan ketertarikan ini sebagai pintu masuk pedagogis, pembelajaran Bahasa Arab dapat dirancang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan realitas kultural siswa masa kini.

Penelitian terdahulu oleh Mahmudah dkk. (2024) menerangkan bahwa

pembelajaran Bahasa Arab melalui komik meningkatkan daya tarik terutama untuk para *wibu*. Al Fariz dkk. (2024) meneliti komunikasi *wibu* generasi Z pada komunitas *cosplay* di Palembang. Hasilnya menunjukkan bahwa fenomena *wibu* memengaruhi pola komunikasi, termasuk penggunaan bahasa Jepang dan peniruan karakter anime dalam interaksi sehari-hari.

Penelitian oleh Mahler dan Mayer (2024) menunjukkan bahwa anime dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam konteks sains, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan motivasi, retensi, dan pemahaman konsep melalui penggunaan narasi dan desain emosional. Temuan ini memberikan landasan teoritis penting bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab berbasis kutipan anime, terutama bagi peserta didik dengan minat tinggi terhadap budaya Jepang. Jika anime dapat memfasilitasi pembelajaran sains yang kompleks, maka sangat mungkin pendekatan serupa diadopsi dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bagi kalangan *wibu* di lingkungan pesantren. Selain fungsi kognitifnya, pendekatan pembelajaran berbasis anime juga memiliki potensi untuk mendukung kesehatan psikologis siswa.

Shintaku (2022) menunjukkan bahwa anime dapat mendukung pembelajaran mandiri bahasa Jepang dengan menghubungkan pengalaman belajar di kelas dengan praktik literasi dan aktivitas keseharian peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media populer dapat menjadi sumber pembelajaran bahasa yang kontekstual ketika memiliki kedekatan dengan minat dan pengalaman kultural pembelajar. Wang (2023) juga membahas dimensi afektif dan psikologis yang berkaitan dengan paparan anime dalam pengalaman

belajar. Namun, dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut tidak digunakan untuk menyimpulkan perubahan kondisi psikologis santri secara langsung. Anime lebih tepat dipahami sebagai sumber budaya yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang dipersepsikan lebih menyenangkan, relevan, dan bermakna secara afektif ketika diintegrasikan secara selektif ke dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan: bagaimana kutipan anime diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Arab kontekstual di pesantren; bagaimana santri *wibu* memaknai dan merespons penggunaan kutipan tersebut; serta tema linguistik, afektif, dan kultural apa yang muncul dari pengalaman pembelajaran tersebut. Sejalan dengan pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses integrasi kutipan anime, mengeksplorasi pengalaman dan respons peserta, serta menganalisis hubungan antara familiaritas budaya populer dan pemaknaan Bahasa Arab dalam konteks pesantren. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran Bahasa Arab kontekstual dengan menunjukkan bagaimana budaya populer dapat direkontekstualisasikan sebagai sumber linguistik dan kultural tanpa menggeser tujuan pendidikan pesantren.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi integrasi kutipan anime dalam pembelajaran Bahasa Arab serta pengalaman santri selama proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada persepsi, respons, interaksi kelas, serta makna

linguistik dan afektif yang muncul, bukan untuk menguji hubungan kausal atau efektivitas intervensi secara statistik (Creswell & Poth, 2024).

Penelitian dilaksanakan di sebuah pondok pesantren dengan melibatkan 60 santri kelas 3 Tsanawiyah dari dua kelas, masing-masing berjumlah 30 santri. Dari jumlah tersebut, 20 santri dipilih secara purposif untuk diwawancarai, berdasarkan keterlibatan dalam pembelajaran, familiaritas dengan anime, keikutsertaan dalam sesi pembelajaran, serta kesediaan memberikan informasi yang relevan. Selain itu, lima guru dilibatkan sebagai informan untuk memberikan perspektif mengenai proses pembelajaran dan respons santri.

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama satu bulan dalam empat sesi tematik. Kutipan anime yang familier bagi peserta diadaptasi ke dalam Bahasa Arab dan digunakan untuk memperkenalkan kosakata, memahami ungkapan, mendiskusikan makna kalimat, serta mendorong penggunaan ekspresi Bahasa Arab dalam aktivitas kelas. Pemilihan kutipan mempertimbangkan keterpahaman bahasa, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta kesesuaiannya dengan lingkungan pendidikan pesantren.

Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat interaksi, partisipasi, dan respons peserta selama pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap 20 santri dan lima guru dengan durasi sekitar 30 menit, direkam setelah memperoleh persetujuan peserta. Dokumentasi meliputi materi pembelajaran, kutipan anime yang digunakan, hasil pekerjaan peserta, dan catatan pembelajaran. Ketiga teknik tersebut digunakan secara komplementer untuk memperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pembelajaran.

Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen dibaca secara berulang, diberi kode, kemudian dikelompokkan menjadi tema berdasarkan kesamaan makna. Kredibilitas temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik, dengan membandingkan data santri, guru, observasi, dan dokumentasi, serta melalui *member checking* untuk mengurangi kesalahan interpretasi.

Dalam proses pengodean, ditemukan pola berulang mengenai tingkat keterlibatan santri terhadap anime. Pola tersebut kemudian dikelompokkan secara induktif menjadi empat kategori, yaitu pemula, menengah, fanatik, dan akut. Kategori ini merupakan temuan empiris yang dibangun dari pola jawaban wawancara untuk menggambarkan variasi familiaritas dan keterlibatan terhadap anime, bukan klasifikasi psikologis atau klinis.

Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip partisipasi sukarela, *informed consent*, kerahasiaan, dan perlindungan peserta. Penelitian telah memperoleh izin dari pihak pesantren serta persetujuan orang tua atau wali santri. Sebelum wawancara, peserta memperoleh penjelasan mengenai tujuan penelitian dan penggunaan data, serta memberikan persetujuan terhadap proses perekaman. Identitas peserta dijaga dengan menggunakan kode informan dalam transkrip dan pelaporan hasil. Data digunakan hanya untuk kepentingan akademik dan disimpan secara terbatas.

Hasil dan Pembahasan

Dalam konteks penelitian ini, istilah *wibu* tidak dapat dipandang sebagai satu kategori homogen. Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa santri tidak memiliki tingkat familiaritas dan keterlibatan yang sama terhadap anime. Melalui proses pengodean terhadap pola jawaban peserta, ditemukan empat kategori yang digunakan secara analitis dalam penelitian ini, yaitu *wibu* pemula, *wibu* menengah, *wibu* fanatik, dan *wibu* akut. Kategori tersebut tidak dimaksudkan sebagai klasifikasi psikologis yang baku, melainkan sebagai kategorisasi empiris yang muncul dari cara peserta menggambarkan intensitas konsumsi anime, pengetahuan mereka mengenai budaya anime, dan posisi anime dalam kehidupan sehari-hari.

Wibu pemula merujuk pada peserta yang terutama mengenal anime populer seperti *Naruto*, *One Piece*, atau *Demon Slayer*, tetapi belum menunjukkan keterlibatan yang luas dengan komunitas atau budaya anime. *Wibu* menengah memperlihatkan familiaritas yang lebih beragam, seperti mengikuti anime musiman, mengenali sejumlah genre, serta memahami istilah populer dalam komunitas anime. *Wibu* fanatik menggambarkan peserta yang menunjukkan keterlibatan lebih intens, seperti mengikuti komunitas, mengenali berbagai judul dan karakter secara mendalam, mengoleksi materi yang berkaitan dengan anime, atau menunjukkan minat terhadap bahasa Jepang. Sementara itu, istilah *wibu* akut digunakan oleh penelitian ini untuk menggambarkan tingkat keterlibatan yang paling intens berdasarkan pola wawancara, ketika anime tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan tetapi telah menjadi bagian penting dari referensi

komunikasi, ekspresi, dan aktivitas keseharian peserta.

Temuan ini menunjukkan bahwa istilah *wibu* tidak merepresentasikan kelompok yang homogen. Variasi tersebut juga berpengaruh terhadap bagaimana peserta merespons penggunaan kutipan anime dalam pembelajaran Bahasa Arab. Peserta dengan familiaritas yang lebih tinggi cenderung lebih cepat mengenali sumber, karakter, atau konteks naratif sebuah kutipan, sedangkan peserta dengan familiaritas yang lebih terbatas lebih banyak bergantung pada penjelasan guru. Dengan demikian, tingkat familiaritas terhadap budaya populer menjadi salah satu konteks yang perlu diperhitungkan ketika anime digunakan sebagai sumber pembelajaran, meskipun penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membandingkan efektivitas pembelajaran antar kategori.

Berikut adalah contoh kutipan anime yang dikenali oleh *wibu* pemula.

الفنُّ هو الانفجار

(Kutipan terkenal dari Deidara – *Naruto*)

"Seni adalah ledakan."

الشخصُ الذي يخرقُ القواعدَ هو نفاية، لكن من يتركُ
أصدقائه فهو أسوأ من النفاية.

Seseorang yang melanggar aturan memang sampah, tetapi yang meninggalkan temannya lebih buruk dari sampah.

لا يهمني ما يقوله الآخرون، ما أعلمه هو أنني لن
أفعل شيئاً يخالف مبادئ.

"Aku tidak peduli apa yg dikatakan orang lain. Yang jelas aku tidak akan melakukan suatu hal yg bertentangan dengan prinsipku."

Kutipan Roronoa Zoro dari *One Piece*

لَدَّ الأعداءُ يُمكنُ أنْ يُصنَّحَ أَفْضَلُ دَاعِمٍ

Dari *Fairy Tail*, yang diterjemahkan dari *Worst enemy can be the best ally*, yang artinya Musuh terburuk bisa menjadi pendukung terbaik.

تَتَّقُ بالناسِ بسهولةٍ شديدة. ليسَ الجميعُ طيباً أو
رائعاً. ستندمُ على ذلكِ يوماً ما

Kamu terlalu mudah percaya pada orang lain. Tidak semua orang itu baik atau luar biasa. Suatu hari kamu akan menyesalinya! Zora Ideale, Black Clover

لا تتقَ بأحدٍ كثيراً، نذكرُ أن الشيطانَ كان يوماً ملاكاً.

Jangan terlalu percaya kepada siapa pun, ingatlah bahwa iblis dulunya adalah malaikat. Ken Kaneki-Tokyo Ghoul

هناك أكثر من طريقةٍ واحدةٍ للفوز في اللعبة. يمكنكُ
أن تنتصرَ دون قتال

Ada lebih dari satu cara untuk memenangkan permainan. Kamu bisa menang tanpa bertarung!, sora, no game no life.

مجردُ رجلٍ عاديٍّ يعملُ بصفته بطلاً عادياً

Hanya seorang pria biasa yang bertugas sebagai pahlawan biasa. Saitama, one punch man

Berikut adalah kutipan dari anime Detektif Conan :

أحياناً تضلُّ مشاعر الإنسان الطريق، وتقوده إلى
نتائج لا يمكن التراجع عنها

Perasaan orang terkadang tersesat dan mengarah pada konsekuensi yang tidak dapat diubah.

أريدُكَ أن تكونَ سعيداً. أريدُكَ أن تضحكَ كثيراً. لا
أعلمُ بالضبط ما الذي يمكنني أن أفعله لأجلك، ولكنني سأبقى دائماً بجانبك.

Aku ingin kamu bahagia. Aku ingin kamu sering tertawa. Aku tidak tahu pasti apa yang bisa kulakukan untukmu, tapi aku akan selalu berada di sisimu. Kagome-inuyasa

Anime sebagai Sarana Keterlibatan Emosional dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Seorang siswa menyampaikan:

"Saat menonton anime, saya merasa terhubung dengan ceritanya. Ketika kutipan anime digunakan di kelas Bahasa Arab, saya jadi lebih mudah memahami maknanya karena sudah tahu konteksnya."
(Peserta 3, Kelas B)

Siswa lain menambahkan:

"Belajar Bahasa Arab kadang terasa terlalu serius. Tapi waktu guru memakai kutipan dari Naruto dan Detective Conan dalam Bahasa Arab, saya jadi semangat. Saya tidak menyangka pelajaran Bahasa Arab bisa semenarik ini."

(Peserta 11, Kelas A)

Salah satu peserta juga mengatakan:

"Gurunya wibu juga ternyata, tidak menyangka, saya suka, belajar Bahasa arab menjadi asik, relate untuk generasi kami."
(Peserta 6, Kelas B)

Dari sisi guru:

"Siswa yang biasanya pasif mulai aktif ketika saya mengaitkan ekspresi Bahasa Arab dengan kutipan anime. Saya melihat perubahan pada partisipasi dan kepercayaan diri mereka, kosakata dan uslub Bahasa arab mereka meningkat"

(Guru Bahasa Arab 1)

Temuan ini menunjukkan bahwa kutipan anime tidak hanya berfungsi sebagai input linguistik, tetapi juga berkaitan dengan respons afektif positif dan keterlibatan peserta dalam pembelajaran. Siswa lebih terlibat ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan hal-hal yang mereka sukai. Hal ini selaras dengan teori *Contextual Teaching and Learning* yang menekankan pentingnya

mengaitkan materi ajar dengan pengalaman dan minat pribadi peserta didik untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Anime sebagai Jembatan Budaya dan Ekspresi Identitas

Temuan Wawancara

"Saya suka anime karena nilainya seperti persahabatan dan perjuangan. Saat membahas nilai itu dalam Bahasa Arab, saya merasa lebih memahami maknanya karena sudah melihatnya lewat anime."

(Peserta 19, Kelas A)

"Di pesantren kami banyak aturan dan jadwal. Anime jadi hiburan walaupun cuma sekedar cerita yang diwakilkan dengan quotes berbahasa arab, dan sekarang belajar Bahasa Arab juga terasa menyenangkan karena dikaitkan dengan anime. Seperti belajar tanpa tekanan."
(Peserta 8, Kelas B)

"Membahas anime dalam Bahasa Arab membuat saya sadar bahwa bahasa bukan cuma tentang tata bahasa, tapi cara mengekspresikan diri. Saya ingin bisa pakai Bahasa Arab seperti pakai kutipan anime secara alami, dan saya juga suka membahas love yang bersumber dari anime."

(Peserta 14, Kelas A)

Anime menjadi jembatan budaya yang membantu siswa mengaitkan proses belajar dengan identitas mereka. Bagi para *wibu*, anime bukan sekadar hiburan, tetapi bagian dari cara mereka melihat dunia. Dengan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran, mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar. Ini sejalan dengan penelitian Shintaku (2022) yang menunjukkan bahwa anime mendorong pembelajaran mandiri dan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dalam konteks ini, santri mulai

membangun relasi makna antara narasi anime dan ekspresi Bahasa Arab.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anime dapat berfungsi sebagai sumber kontekstual dan afektif dalam pembelajaran bahasa asing ketika materi yang digunakan memiliki kedekatan dengan pengalaman peserta didik. Mahler dan Mayer (2024) menunjukkan bahwa narasi dan desain emosional dalam anime berkaitan dengan keterlibatan kognitif, kesenangan belajar, retensi, dan transfer pengetahuan dalam konteks pembelajaran sains. Dalam penelitian ini, pola yang sejalan tampak pada respons santri yang menunjukkan keterlibatan lebih aktif, rasa tertarik yang lebih kuat, serta keberanian yang lebih besar dalam menggunakan ekspresi Bahasa Arab ketika pembelajaran dikaitkan dengan kutipan anime yang mereka kenali. Namun, temuan tersebut dipahami sebagai pola respons kualitatif dan tidak dimaksudkan sebagai bukti peningkatan motivasi atau kepercayaan diri secara kausal.

Wang (2023) juga membahas dimensi afektif dan psikologis yang berkaitan dengan paparan anime. Dalam penelitian ini, temuan tersebut digunakan sebagai konteks untuk memahami bahwa media populer dapat membawa pengalaman emosional tertentu bagi peserta didik, bukan sebagai dasar untuk menyimpulkan perubahan kondisi psikologis santri. Respons wawancara menunjukkan bahwa penggunaan kutipan anime dipersepsikan sebagian peserta sebagai pengalaman belajar yang lebih ringan, familier, dan menyenangkan, sehingga dimensi afektif tersebut lebih tepat dipahami sebagai bagian dari keterlibatan belajar.

Lebih lanjut, seperti yang ditunjukkan oleh Mahmudah dkk. (2024), media visual seperti komik dan anime terbukti mampu menarik perhatian

kelompok pelajar tertentu, khususnya para *wibu*. Familiaritas mereka terhadap dunia anime dapat dijadikan fondasi dalam mengajarkan kosakata dan struktur Bahasa Arab secara lebih mudah dan intuitif.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan kutipan anime dalam pembelajaran Bahasa Arab bekerja melalui hubungan yang kompleks antara familiaritas budaya, pemaknaan linguistik, keterlibatan afektif, dan partisipasi kelas. Analisis wawancara terhadap 20 santri menunjukkan pula bahwa penggemar anime bukan kelompok yang homogen. Berdasarkan pola jawaban informan, ditemukan empat tingkat keterlibatan yang secara induktif disebut pemula, menengah, fanatik, dan akut. Kategori tersebut menggambarkan perbedaan intensitas familiaritas terhadap anime, mulai dari peserta yang hanya mengenal judul populer hingga mereka yang menjadikan anime sebagai bagian penting dari referensi komunikasi dan keseharian. Variasi tersebut tercermin dalam perbedaan pengetahuan peserta terhadap judul, genre, istilah komunitas, aktivitas fandom, serta ketertarikan terhadap bahasa Jepang. Dalam konteks ini, kategorisasi yang muncul dari hasil wawancara memberikan nilai kebaruan karena menunjukkan bahwa intensitas fandom dapat menjadi faktor kontekstual yang relevan dalam desain pembelajaran formal, selama kategori tersebut tidak diperlakukan sebagai skala psikologis universal.

Kategorisasi tersebut perlu dibaca sebagai *empirically derived continuum of anime engagement*, bukan sebagai diagnosis kepribadian. Temuan ini mendapatkan konteks teoretis dari penelitian mengenai hubungan fandom dan pembelajaran bahasa. Curran (2026) menunjukkan bahwa identitas sebagai

penggemar media populer berinteraksi dengan pengalaman personal dan identitas pembelajar dalam membentuk keterlibatan terhadap bahasa. Kim (2023) juga menemukan bahwa penggemar budaya Korea menggunakan webtoon tidak semata sebagai hiburan, tetapi sebagai ruang literasi dan pembelajaran bahasa. Sementara itu, Eom dan Braithwaite (2024) memperlihatkan bahwa paparan terhadap budaya populer kontemporer menjadi salah satu unsur yang berhubungan dengan motivasi pembelajaran bahasa Korea. Temuan penelitian ini memperluas diskusi tersebut ke konteks yang relatif belum banyak diteliti, yakni santri penggemar anime yang mempelajari Bahasa Arab di lingkungan pesantren.

Temuan ini juga dapat dibaca dalam kerangka pembelajaran Bahasa Arab yang peka terhadap konteks budaya peserta didik. Mukhasibi dan Wahyudi (2026) menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran Bahasa Arab yang imersif dan memiliki resonansi budaya di pesantren dapat mendorong keterlibatan linguistik, keberanian berkomunikasi, dan partisipasi peserta didik. Meskipun konteks penelitian mereka berbasis festival Bahasa Arab, temuan tersebut menguatkan argumentasi bahwa keterlibatan bahasa berkembang ketika Bahasa Arab ditempatkan dalam pengalaman yang bermakna secara sosial dan kultural. Pada saat yang sama, integrasi budaya populer ke dalam pembelajaran pesantren tetap memerlukan seleksi nilai. Saefudin dan Fajri (2026) menegaskan bahwa pendidikan Islam tidak cukup memandang pendidikan karakter sebagai penyisipan nilai, tetapi perlu mengintegrasikan landasan normatif, praktik pedagogis, refleksi moral, adab, dan tanggung jawab sosial dalam proses pendidikan. Dengan demikian, penggunaan kutipan anime

dalam pembelajaran Bahasa Arab sebaiknya tidak hanya mempertimbangkan daya tarik dan familiaritas peserta, tetapi juga kesesuaiannya dengan tujuan linguistik, nilai pendidikan, dan karakter moral yang ingin dibangun dalam lingkungan pesantren.

Familiaritas Budaya sebagai *Contextual Linguistic Scaffolding*

Temuan pertama memperlihatkan bahwa familiaritas dengan anime menyediakan konteks awal untuk memahami input Bahasa Arab. Salah seorang peserta menjelaskan bahwa ia lebih mudah memahami kutipan Bahasa Arab karena telah mengetahui konteks cerita anime tersebut. Dengan demikian, peserta tidak memproses sebuah ekspresi Bahasa Arab sebagai rangkaian kata yang sepenuhnya baru. Pengetahuan mengenai karakter, konflik, situasi, atau emosi dalam cerita berfungsi sebagai pengetahuan latar yang membantu mereka melakukan inferensi terhadap makna.

Temuan ini konsisten dengan Shintaku (2022), yang menemukan bahwa anime dapat menghubungkan pengalaman belajar bahasa di dalam dan di luar kelas serta menyediakan informasi linguistik dan budaya bagi pembelajar bahasa Jepang. Bacani dan Hatami (2025) bahkan menemukan pemerolehan kosakata insidental dan kemampuan memahami bahasa Jepang di antara penonton anime yang tidak pernah mengikuti pembelajaran formal bahasa Jepang. Kedua penelitian tersebut tidak identik dengan konteks penelitian ini, tetapi mendukung pandangan bahwa familiaritas dengan anime dapat menyediakan lingkungan input dan konteks makna yang relevan untuk pembelajaran bahasa.

Dalam penelitian ini, mekanisme tersebut bergerak lebih jauh karena materi

anime direkontekstualisasikan ke dalam Bahasa Arab. Kutipan dari *Naruto*, *One Piece*, *Detective Conan*, *Tokyo Ghoul*, dan sejumlah anime lain tidak dipelajari untuk memperoleh bahasa Jepang, melainkan digunakan sebagai konteks yang telah dikenal untuk menginterpretasikan kosakata dan ekspresi Arab. Berbagai kutipan tersebut digunakan sebagai materi aktual dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, anime berfungsi sebagai *cultural anchor*, sedangkan Bahasa Arab tetap menjadi target linguistik utama.

Interpretasi tersebut juga didukung oleh perkembangan penelitian tentang input audiovisual. Teng (2022) menunjukkan bahwa video bercaption dapat mendukung pemerolehan kosakata insidental, tetapi hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik pembelajar. Penelitian Teng (2023) selanjutnya menunjukkan bahwa pengetahuan kosakata awal dan kapasitas memori kerja turut berhubungan dengan manfaat yang diperoleh dari video bercaption. Artinya, media audiovisual tidak bekerja secara seragam kepada seluruh peserta. Hal ini sejalan dengan temuan empat kategori keterlibatan dalam penelitian ini: peserta dengan familiaritas anime yang berbeda membawa modal kontekstual yang berbeda pula ketika memasuki aktivitas pembelajaran.

Penelitian Wang dan Pellicer-Sánchez (2022) memberikan penjelasan tambahan tentang pentingnya perhatian terhadap bentuk bahasa. Melalui *eye tracking*, mereka menemukan bahwa waktu perhatian terhadap bentuk kata L2 berkaitan dengan pemerolehan kosakata. Wi dan Boers (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan caption L1 dan L2 secara berurutan dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran kosakata. Sementara itu, Lo (2024) menemukan keuntungan pembelajaran kosakata ketika

video bersubtitel ganda dipadukan dengan pengulangan.

Implikasinya, familiaritas anime saja tidak cukup. Guru tetap perlu mengarahkan perhatian peserta pada bentuk Bahasa Arab, makna, pola kalimat, dan penggunaan ekspresi. Kutipan anime akan menjadi lebih pedagogis ketika peserta diminta mengidentifikasi kosakata target, memahami makna berdasarkan konteks, membandingkan ekspresi, dan kemudian menggunakan kembali ungkapan tersebut dalam situasi baru. Pandangan tersebut juga didukung Puimège (2024), yang menekankan pentingnya perhatian, frekuensi paparan, input enhancement, dan kegiatan yang berfokus pada makna dalam pemerolehan *formulaic sequences*.

Dengan demikian, mekanisme yang muncul dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai *cultural familiarity* → *contextual activation* → *linguistic meaning-making*. Familiaritas terhadap karakter dan cerita membuka konteks, sedangkan aktivitas pembelajaran mengubah konteks tersebut menjadi peluang untuk memahami Bahasa Arab. Inilah salah satu perbedaan penting penelitian ini dari studi anime sebelumnya.

Kutipan Anime, Multimodalitas, dan Pembelajaran Kosakata

Interpretasi tersebut diperkuat oleh bukti yang lebih luas tentang pembelajaran melalui input audiovisual. Meta-analisis Reynolds dkk. (2022) menunjukkan bahwa video bercaption dan bersubtitel memiliki potensi dalam pemerolehan kosakata L2. Meta-analisis yang lebih mutakhir oleh Kurokawa dkk. (2025), berdasarkan 49 eksperimen dan 89 *effect sizes*, menemukan efek moderat caption terhadap pemerolehan kosakata insidental, tetapi juga menunjukkan

bahwa hasilnya dimoderasi oleh tingkat pembelajar dan karakteristik materi.

Temuan tersebut penting karena membantu menghindari kesimpulan yang terlalu sederhana bahwa “anime meningkatkan kosakata”. Yang lebih dapat dipertahankan dari data penelitian ini adalah bahwa anime menyediakan input kontekstual yang potensial, sedangkan bagaimana input tersebut diproses bergantung pada familiaritas peserta dan desain kegiatan pembelajaran. Gesa dan Miralpeix (2024), melalui dua penelitian kelas jangka panjang, juga menemukan manfaat *extensive viewing* terhadap perkembangan kosakata, dengan hasil yang lebih jelas pada sebagian kelompok dan tahapan pembelajaran tertentu.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, perkembangan serupa mulai terlihat pada penggunaan media sosial multimodal. Saadataen dkk. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran mufradāt melalui Instagram dan TikTok menyatukan unsur teks, visual, audio, terjemahan, sinonim, dan antonim dalam penyajian kosakata. Meskipun platform dan konteksnya berbeda, logika multimodal tersebut berkaitan dengan penelitian ini: sebuah ungkapan tidak berdiri sendiri, tetapi memperoleh makna melalui hubungan antara bahasa, visualitas, narasi, dan pengalaman budaya.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan perkembangan penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pesantren. Lazuardi dkk. (2026) menunjukkan bahwa pemanfaatan video YouTube yang disusun secara pedagogis dan disesuaikan dengan konteks pesantren dapat mendukung keterlibatan peserta serta pemahaman Bahasa Arab lisan. Meskipun media yang digunakan berbeda, kedua penelitian memperlihatkan prinsip yang serupa, yaitu bahwa sumber digital menjadi lebih

bermakna ketika tidak digunakan sebagai hiburan semata, tetapi direkontekstualisasikan melalui aktivitas pembelajaran yang terarah. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui kutipan anime yang berfungsi sebagai *cultural anchor* untuk membantu santri menghubungkan pengalaman budaya populer dengan kosakata dan ekspresi Bahasa Arab.

Temuan ini juga memperoleh dukungan dari perkembangan riset mengenai pembelajaran bahasa di luar ruang kelas dan input audiovisual. Sundqvist (2024) menempatkan paparan informal melalui film, televisi, dan permainan digital sebagai bentuk pengalaman ekstramural yang perlu diperhitungkan dalam memahami perkembangan bahasa kedua. Inayati dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa informal daring menyediakan beragam sumber multimodal sekaligus menegaskan pentingnya peran guru dalam menghubungkan pengalaman belajar informal dengan pembelajaran formal. Liu dkk. (2024) selanjutnya menemukan bahwa aktivitas bahasa ekstramural menjadi lebih bermakna ketika memperoleh dukungan pedagogis dari guru. Dari sisi input linguistik, Muñoz dkk. (2023) menunjukkan bahwa paparan audiovisual dapat mendukung pembelajaran kosakata dan konstruksi gramatikal, meskipun hasilnya dipengaruhi oleh frekuensi paparan, dukungan teks pada layar, dan tingkat kemampuan peserta. Dalam konteks Bahasa Arab, Mohamed Sapawi dan Nik Yusoff (2025) menegaskan bahwa integrasi teknologi dan multimedia perlu tetap berlandaskan relevansi pedagogis serta kesesuaian dengan konteks sosial dan budaya peserta didik. Dengan demikian, penggunaan kutipan anime dalam penelitian ini dapat dipahami

sebagai upaya menghubungkan pengalaman budaya informal dengan pembelajaran formal melalui proses rekontekstualisasi yang terarah.

Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini bukan menunjukkan superioritas anime atas media lainnya. Temuan justru memperlihatkan bagaimana artefak budaya populer yang telah dikenali peserta dapat direkontekstualisasikan sebagai *scaffolding* untuk input Bahasa Arab. Hal tersebut merupakan posisi yang lebih sesuai dengan karakter data kualitatif dan lebih kuat secara pedagogis daripada klaim efektivitas yang tidak diuji melalui eksperimen.

Keterlibatan Afektif dan Partisipasi Kelas

Temuan kedua berkaitan dengan dimensi afektif. Beberapa santri menggambarkan pembelajaran Bahasa Arab sebagai kegiatan yang biasanya terasa serius, tetapi menjadi lebih menarik ketika guru menggunakan kutipan dari Naruto dan Detective Conan. Guru juga mengamati bahwa beberapa peserta yang sebelumnya pasif mulai lebih aktif ketika ekspresi Bahasa Arab dikaitkan dengan anime.

Data tersebut tidak cukup untuk menyimpulkan secara kuantitatif bahwa motivasi atau kepercayaan diri “meningkat”. Namun, data memberikan dasar yang kuat untuk menyatakan bahwa terjadi pola keterlibatan kelas yang berbeda ketika materi beririsan dengan minat peserta. Perbedaan terminologi ini penting karena penelitian tidak menggunakan skala motivasi, pengukuran psikologis, maupun kelompok kontrol.

Zhang dkk. (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran kosakata berbasis digital meliputi dimensi perilaku, kognitif, dan emosional, serta bahwa ketiganya dapat berkembang

dengan pola yang berbeda. Temuan penelitian ini memperlihatkan pola yang kompatibel: partisipasi verbal yang lebih aktif merupakan aspek perilaku, usaha memahami kutipan merupakan keterlibatan kognitif, sedangkan rasa senang dan kedekatan dengan materi merepresentasikan aspek afektif. Meskipun medianya berbeda, keduanya menegaskan bahwa engagement tidak sebaiknya direduksi hanya menjadi “siswa senang”.

Mahler dan Mayer (2024) memberikan dukungan lain dari penelitian eksperimental. Dalam pembelajaran sains, kelompok yang belajar melalui anime menunjukkan motivasi, kesenangan, retensi, dan transfer yang lebih tinggi dibandingkan kelompok *slideshow*. Namun, hasil tersebut berasal dari konteks dan desain eksperimen yang berbeda sehingga tidak dapat dipindahkan langsung sebagai bukti efektivitas pada pembelajaran Bahasa Arab. Dalam penelitian sekarang, studi Mahler dan Mayer lebih tepat digunakan untuk menjelaskan bahwa narasi dan desain emosional merupakan karakteristik multimedia yang dapat memengaruhi pengalaman belajar, bukan sebagai bukti bahwa anime pasti meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab.

Hal ini juga berkaitan dengan penelitian motivasi bahasa. Ward dkk. (2024) menemukan bahwa pengalaman belajar positif, gambaran diri sebagai pengguna bahasa, dan ketertarikan terhadap budaya Jepang termasuk sumber motivasi mahasiswa untuk melanjutkan pembelajaran bahasa Jepang. Sementara dalam konteks Bahasa Arab, Alshammari dkk. (2024) menekankan bahwa motivasi pembelajar Bahasa Arab berkaitan dengan identitas serta pengalaman mereka dalam lingkungan pembelajaran. Kedua penelitian tersebut memperkuat

argumentasi bahwa minat budaya dan pengalaman kelas dapat berinteraksi dalam membentuk keterlibatan pembelajar, meskipun hubungan tersebut tidak bersifat otomatis.

Empat Tingkat Fandom dan Diferensiasi Pedagogis

Temuan untuk level pemula, menengah, fanatik, dan akut memiliki implikasi yang lebih penting daripada sekadar klasifikasi penggemar. Keempat kategori menunjukkan bahwa sumber daya budaya yang dibawa peserta ke kelas berbeda-beda. Santri kategori *wibu* pemula terutama mengenali anime populer, sedangkan kategori yang lebih intens memiliki pengetahuan lebih luas tentang genre, istilah, karakter, komunitas, bahkan bahasa Jepang. Oleh karena itu, tingkat keterlibatan anime dapat dipandang sebagai bentuk prior cultural knowledge.

Secara pedagogis, hal ini berarti satu kutipan anime mungkin sangat bermakna bagi peserta tertentu tetapi tidak memberikan keuntungan konteks yang sama kepada peserta lain. Temuan ini bersesuaian dengan penelitian Teng (2022, 2023) yang menunjukkan pentingnya perbedaan individual dalam pembelajaran melalui video, serta Kurokawa dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa manfaat input audiovisual dimoderasi oleh karakteristik pembelajar dan materi.

Anime sebagai Jembatan Budaya dan Ekspresi Identitas

Tema berikutnya memperlihatkan bahwa peserta tidak hanya berbicara tentang kosakata. Seorang santri menghubungkan anime dengan nilai persahabatan dan perjuangan, sedangkan peserta lain menggambarkan pembelajaran sebagai lebih menyenangkan karena sesuatu yang

mereka sukai memperoleh ruang dalam pembelajaran Bahasa Arab. Peserta lain bahkan menyatakan bahwa pengalaman tersebut membuatnya melihat bahasa bukan semata sebagai tata bahasa, tetapi juga sebagai cara mengekspresikan diri.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa anime berfungsi sebagai *cultural bridge*. Budaya populer yang sebelumnya berada di luar materi formal dibawa ke ruang kelas dan dinegosiasikan melalui Bahasa Arab. Hal ini bersesuaian dengan penelitian Kim (2023), Curran (2026), Eom dan Braithwaite (2024), serta Ward dkk. (2024), yang dari konteks berbeda sama-sama memperlihatkan hubungan antara budaya populer, fandom, identitas, dan keterlibatan belajar bahasa.

Akan tetapi, konteks pesantren memberi temuan ini karakter yang berbeda. Integrasi budaya populer tidak berarti menerima seluruh konten anime secara tidak selektif. Kutipan dalam penelitian dipindahkan ke dalam tujuan pedagogis Bahasa Arab dan dipertimbangkan relevansinya dengan lingkungan pendidikan. Dengan demikian, praktik ini lebih dekat kepada *culturally responsive contextualization* daripada sekadar penggunaan hiburan di kelas. Wesley-Nero dan Donley (2024) menunjukkan pentingnya pedagogi yang mengakui repertoar budaya dan komunikatif peserta didik serta menghindari perspektif defisit terhadap latar mereka.

Perspektif tersebut penting dalam membaca fenomena *wibu* di pesantren. Ketertarikan terhadap anime tidak harus terlebih dahulu diposisikan sebagai distraksi dari pendidikan. Temuan penelitian menunjukkan kemungkinan lain: pengetahuan budaya tersebut dapat menjadi *resource for learning* apabila guru mampu menyeleksi dan mengarahkannya menuju tujuan linguistik. Dalam arti ini,

pembelajaran tidak menghapus identitas budaya populer santri, tetapi menggunakannya secara terkontrol sebagai titik temu dengan Bahasa Arab.

Kontribusi Teoretis dan Posisi Temuan

Berdasarkan keseluruhan temuan, penelitian ini mengusulkan sebuah pola interpretatif:

cultural familiarity → contextual activation → linguistic meaning-making → affective engagement → classroom participation

Pola tersebut bukan model kausal yang telah diuji, melainkan sintesis konseptual yang muncul dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap pertama, familiaritas terhadap anime menyediakan pengetahuan awal. Familiaritas tersebut mengaktifkan konteks ketika peserta berhadapan dengan kutipan. Konteks membantu proses pemaknaan ekspresi Bahasa Arab. Ketika materi dipandang relevan dengan pengalaman personal, keterlibatan afektif muncul dan dalam sejumlah kasus tampak melalui partisipasi yang lebih aktif.

Literatur mutakhir tentang anime, *fandom*, pembelajaran audiovisual, *caption*, *meaning-focused learning*, dan keterlibatan peserta mendukung masing-masing bagian mekanisme tersebut, tetapi belum banyak penelitian yang mempertemukannya dalam konteks Bahasa Arab dan pendidikan pesantren. Shintaku (2022) dan Bacani dan Hatami (2025) berfokus pada anime dan bahasa Jepang; Mahler dan Mayer (2024) pada anime dan pembelajaran sains; Kim (2023), Curran (2026), serta Eom dan Braithwaite (2024) pada budaya populer, *fandom*, dan bahasa Korea; sedangkan Teng (2022, 2023), Wang dan Pellicer-Sánchez (2022), Reynolds dkk. (2022), Wi dan Boers (2024), Lo (2024), Gesa dan Miralpeix (2024), Puimège (2024), serta

Kurokawa dkk. (2025) lebih banyak membahas mekanisme input audiovisual dan pembelajaran L2.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya memetakan tingkat keterlibatan santri terhadap anime serta menjelaskan bagaimana familiaritas tersebut dapat berfungsi sebagai konteks awal dalam pemaknaan ekspresi Bahasa Arab. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa budaya populer dapat direkontekstualisasikan sebagai sumber pembelajaran yang menghubungkan pengalaman kultural peserta didik dengan praktik pedagogis Bahasa Arab di lingkungan pesantren. Dengan demikian, kontribusi penelitian tidak terletak pada pembuktian keunggulan anime dibandingkan media lain, melainkan pada penjelasan mengenai mekanisme bagaimana familiaritas budaya dapat mendukung proses pemaknaan linguistik, keterlibatan afektif, dan partisipasi kelas.

Hal tersebut juga menjelaskan batas temuan penelitian. Tanpa tes pra dan pascapembelajaran, skala motivasi, atau kelompok pembanding, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk memastikan peningkatan kosakata, motivasi, kepercayaan diri, atau kondisi psikologis secara kausal. Penelitian berikutnya dapat menguji pola konseptual yang dihasilkan di sini melalui desain mixed methods atau eksperimen, termasuk membandingkan respons dan hasil pembelajaran antar tingkat familiaritas anime. Dengan demikian, hasil kualitatif penelitian sekarang dapat berfungsi sebagai landasan teoretis dan empiris bagi pengujian berikutnya, bukan sebagai klaim efektivitas final.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kutipan anime dalam

pembelajaran Bahasa Arab dapat menciptakan ruang belajar yang lebih kontekstual bagi santri yang memiliki familiaritas dengan budaya anime. Pengetahuan sebelumnya mengenai karakter, alur cerita, dan situasi naratif membantu peserta menghubungkan ekspresi Bahasa Arab dengan konteks yang telah mereka kenal, sehingga kutipan anime berfungsi sebagai jembatan antara familiaritas budaya dan pemaknaan linguistik. Hasil wawancara juga memperlihatkan variasi tingkat keterlibatan santri terhadap anime yang secara induktif teridentifikasi sebagai kategori pemula, menengah, fanatik, dan akut. Kategori tersebut bukan klasifikasi psikologis, melainkan representasi empiris mengenai perbedaan tingkat familiaritas dan keterlibatan budaya peserta. Observasi dan wawancara selanjutnya menunjukkan bahwa penggunaan materi yang dekat dengan minat peserta berkaitan dengan munculnya respons afektif positif dan partisipasi kelas yang lebih aktif. Dengan demikian, anime dalam penelitian ini tidak diposisikan sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai sumber konteks linguistik, afektif, dan kultural yang dapat dimanfaatkan secara selektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengungkapan hubungan antara familiaritas budaya, aktivasi konteks, pemaknaan linguistik, keterlibatan afektif, dan partisipasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pesantren. Secara teoretis, temuan memperluas pembelajaran kontekstual dengan menunjukkan bahwa budaya populer yang telah menjadi bagian dari pengalaman peserta dapat berfungsi sebagai *cultural and linguistic scaffolding*. Secara kontekstual, penelitian ini memperlihatkan bahwa budaya populer global dan tradisi pembelajaran Bahasa

Arab pesantren tidak harus diposisikan secara berlawanan, tetapi dapat dipertemukan melalui seleksi pedagogis yang mempertimbangkan tujuan linguistik dan nilai pendidikan. Namun, karena penelitian menggunakan desain kualitatif dalam konteks terbatas dan tidak menerapkan tes pra-pasca, skala psikologis, maupun kelompok pembanding, temuan ini tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan efektivitas atau perubahan motivasi dan kemampuan bahasa secara kausal. Penelitian selanjutnya dapat menguji pola konseptual tersebut melalui desain *mixed methods* atau eksperimen serta membandingkan hasil pembelajaran berdasarkan tingkat familiaritas peserta terhadap anime. Secara praktis, pendidik Bahasa Arab dapat memanfaatkan budaya populer sebagai pintu masuk menuju pembelajaran yang bermakna, selama materi dipilih secara kritis, sesuai dengan karakter peserta didik, dan tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran Bahasa Arab serta nilai pendidikan pesantren.

Daftar Pustaka

- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena budaya wibu sebagai bentuk komunikasi remaja generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- Alshammari, A., Shaalan, D., & Al-onazi, B. (2024). Instruments measuring motivation to learn Arabic as a second language: Evidence of validity and reliability. *Humanities and Social Sciences*

- Communications*, 11, 887.
<https://doi.org/10.1057/s41599-024-03381-y>
- Bacani, C., & Hatami, S. (2025). Informal learning of Japanese as a foreign language through watching anime. *The Language Learning Journal*, 53(2), 159–172.
<https://doi.org/10.1080/09571736.2024.2351932>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Curran, N. M. (2026). Language learners or hallyu fans? Identity and Korean language learning in the digital wilds. *Journal of Language, Identity & Education*, 25(4), 912–925.
<https://doi.org/10.1080/15348458.2024.2426007>
- Eom, M., & Braithwaite, J. (2024). Motivation to learn Korean as L2 or L3 in a bilingual, bicultural community. *International Journal of Multilingualism*, 21(3), 1401–1418.
<https://doi.org/10.1080/14790718.2023.2170381>
- Gesa, F., & Miralpeix, I. (2024). Extensive viewing and L2 vocabulary learning: Two studies in EFL classes with children and adolescents. *ITL - International Journal of Applied Linguistics*, 175(2), 187–220.
<https://doi.org/10.1075/itl.22013.ges>
- Inayati, N., Sanjani, M. I., Jayanti, F. G., Gao, X., & Nguyen, H. T. M. (2025). Online informal language learning (OILL): A systematic review of studies (2014–2023). *Innovation in Language Learning and Teaching*, 19(4), 335–351.
<https://doi.org/10.1080/17501229.2024.2355296>
- Kim, H. (2023). ‘I read webtoon every day!’: Young adult K-pop fans’ language learning and literacies with Korean webcomics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 14(1), 104–118.
<https://doi.org/10.1080/21504857.2022.2053557>
- Kurokawa, S., Hein, A. M., & Uchihara, T. (2025). Incidental vocabulary acquisition through captioned viewing: A meta-analysis. *Language Learning*, 75(4), 939–987.
<https://doi.org/10.1111/lang.12697>
- Lazuardi, A. M., Baharun, S., Solehudin, M., & Husein, A. F. (2026). Enhancing Arabic listening comprehension skills through YouTube-based learning: A community service program at Ribath Imam Al-Ghazali. *Community, Innovation, Education, and Empowerment*, 1(1), 1–8.
- Liu, L., Guan, W. J., Qiu, Y., & Lee, J. S. (2024). Effects of extramural English activities on willingness to communicate: The role of teacher support for Chinese EFL students. *System*, 124, 103319.
<https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103319>
- Lo, S. (2024). Vocabulary learning through viewing dual-subtitled videos: Immediate repetition versus spaced repetition as an enhancement strategy. *ReCALL*,

- 36(2), 152–167.
<https://doi.org/10.1017/S0958344024000053>
- Mahler, L. S., & Mayer, R. E. (2024). Anime as a medium for science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(2), 787–796.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12908>
- Mahmudah, M., Nurhanifansyah, N., & Khalid, S. M. S. bin. (2024). Psycholinguistic approaches to enhancing Arabic speaking proficiency through comic strips. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(2), 805–826.
<https://doi.org/10.29240/jba.v8i2.11349>
- Mohamed Sapawi, M. S., & Nik Yusoff, N. M. R. (2025). Integrating technology into the Arabic language curriculum: A systematic review of trends, strategies and cultural dimensions. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 101974.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101974>
- Mukhasibi, A., & Wahyudi, I. (2026). Immersive Arabic Islamic environment and student engagement: Evaluating the linguistic impact of World Arabic Language Day. *Farasyah: Journal of Linguistics and Language Education*, 1(1), 1–12.
- Muñoz, C., Pujadas, G., & Pattemore, A. (2023). Audio-visual input for learning L2 vocabulary and grammatical constructions. *Second Language Research*, 39(1), 13–37.
- <https://doi.org/10.1177/02676583211015797>
- Puimège, E. (2024). Learning L2 formulaic sequences from meaning-focused activities. *ITL - International Journal of Applied Linguistics*, 175(2), 163–186.
<https://doi.org/10.1075/itl.23014.pui>
- Reynolds, B. L., Cui, Y., Kao, C.-W., & Thomas, N. (2022). Vocabulary acquisition through viewing captioned and subtitled video: A scoping review and meta-analysis. *Systems*, 10(5), 133.
<https://doi.org/10.3390/systems10050133>
- Saadataen, M., Syihabuddin, & Sopian, A. (2025). From scrolling to learning: Multimodal Arabic vocabulary learning through Instagram and TikTok. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 7(2), 333–354.
<https://doi.org/10.32332/ijalt.v7i02.9969>
- Saefudin, S., & Fajri, B. (2026). Integrating character education into the national curriculum framework: An Islamic education perspective on moral agency and civic virtue. *ELBASH: Journal of Social Science and Education*, 1(1), 34–44.
- Shintaku, K. (2022). Self-directed learning with anime: A case of Japanese language and culture. *Foreign Language Annals*, 55(1), 283–308.
<https://doi.org/10.1111/flan.12598>
- Sundqvist, P. (2024). Extramural English as an individual difference variable

- in L2 research: Methodology matters. *Annual Review of Applied Linguistics*, 44, 79–91. <https://doi.org/10.1017/S0267190524000072>
- Teng, M. F. (2022). Incidental L2 vocabulary learning from viewing captioned videos: Effects of learner-related factors. *System*, 105, 102736. <https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102736>
- Teng, M. F. (2023). Incidental vocabulary learning from captioned videos: Learners' prior vocabulary knowledge and working memory. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(2), 517–531. <https://doi.org/10.1111/jcal.12756>
- Wang, A., & Pellicer-Sánchez, A. (2022). Incidental vocabulary learning from bilingual subtitled viewing: An eye-tracking study. *Language Learning*, 72(3), 765–805. <https://doi.org/10.1111/lang.12495>
- Wang, M. (2023). The impact of animation and film English education environment on students' psychological health. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, E62, 660–671.
- Ward, R., Nakamura, T., & Clark, L. E. (2024). What motivates students to study intermediate and advanced level Japanese at Australian universities? *Japanese Studies*, 44(3), 263–287. <https://doi.org/10.1080/10371397.2024.2416201>
- Wesley-Nero, S., & Donley, K. (2024). Culturally and linguistically responsive pedagogy: Examining teachers' conceptualizations of affirmative instructional practices for multilingual learners. *TESOL Journal*, 15(4), e881. <https://doi.org/10.1002/tesj.881>
- Wi, I., & Boers, F. (2024). Sequential use of L1 and L2 captions: Exploring the benefits for vocabulary acquisition. *TESOL Quarterly*, 58(1), 511–521. <https://doi.org/10.1002/tesq.3243>
- Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2023). Learner engagement in digital game-based vocabulary learning and its effects on EFL vocabulary development. *System*, 119, 103173. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103173>