

NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARKATER DALAM ANIME *HAIKYUU!!*

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh

RACHMALIA NUR HALIZA

NIM. 193111118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023**

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Rachmalia Nur Haliza

NIM: 193111118

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya. Maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri:

Nama : Rachmalia Nur Haliza

NIM : 193111118

Judul : Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Anime *Haikyuu!!*

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang muanqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 4 April 2023

Pembimbing,



Abd. Halim, M.Hum.

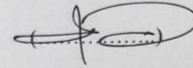
NIP. 19871014 201903 1 011

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Anime *Haikyuu!!* yang disusun oleh Rachmalia Nur Haliza telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Senin, tanggal 17 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

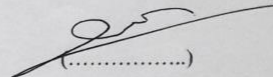
Penguji 2
Merangkap Sekretaris : Abdul Halim, M.Hum
NIP. 19871014 201903 1 011



Penguji 1
Merangkap Ketua : Mayana Ratih Permatasari, M.Pd.I
NIP. 19830505 201701 2 146



Penguji Utama : Drs. Subandji, M.Ag
NIP. 19610102 199803 1 001



Surakarta, 16 Mei 2023

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.
NIP. 19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang telah membesarkan, mendidikan dan memberikan kasih sayang hingga saat ini.
2. Keluarga yang selalu mendukung hal-hal baik.
3. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu semasa perkuliahan.
4. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTTO

إنما بعثت لأتمم مكارم الأخلاق (رواه أحمد)

“Sesungguhnya aku hanya diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia”

(HR. Ahmad).

إن من خباركم أحسنكم أخلاقا (متفق عليه)

“Sebaik-baik kamu adalah yang paling baik akhlaknya...”

(HR. Mutafaqun alaih).

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rachmalia Nur Haliza

NIM : 193111118

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Anime *Haikyuu!!*" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil dari plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 6 April 2023

Yang Menyatakan,



Rachmalia Nur Haliza

NIM: 193111118

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Anime *Haikyuu!!* Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Bapak Prof. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Bapak Kholis Firmansyah, S.H.I., M.S.I. selaku koordinator program studi Pendidikan Agama Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Bapak Abdul Halim, M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak M. Irfan Syaifuddin, M.H.I. selaku dosen pembimbing akademik.
6. Bapak dan ibu serta keluarga yang selalu memberikan dukungan demi kelancaran skripsi.
7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan sehingga dapat berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 29 Maret 2023

Penulis,

Rachmalia Nur Haliza

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah	7
C. Identifikasi Masalah.....	8
D. Pembatasan Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Nilai Pendidikan Karakter.....	11
2. Anime	23
3. Analisis Semiotik Ferdinand De Saussure.....	26
B. Kajian Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Teoritik.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Data dan Sumber Data.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data.....	32
D. Teknik Keabsahan Data.....	33

E. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data	35
B. Temuan Data dalam Anime <i>Haikyuu!!</i>	50
C. Analisis Data	70
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105

ABSTRAK

Rachmalia, 2023, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Anime Haikyuu!!*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Abd. Halim, M.Hum.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Anime, Haikyuu!!

Pendidikan karakter menjadi salah satu permasalahan yang banyak diperbincangkan. Ketua KPAI menyatakan bahwa tiga besar kasus penyimpangan karakter diduduki oleh kekerasan fisik, kekerasan seksual dan pornografi. Hal ini menjadikan bahwa pendidikan karakter sangat penting ditanamkan kepada peserta didik. Film atau animasi dapat menjadi salah satu media penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Anime *Haikyuu!!* dapat menjadi referensi dalam dunia pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada peserta didik. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam anime *Haikyuu!!* ini memiliki relevansi dengan nilai-nilai pendidikan agama Islam, sehingga dapat digunakan pada era modern. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam anime *Haikyuu!!*.

Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (*library research*) dan menggunakan pendekatan semiotik dengan menggunakan teori dari Ferdinand De Saussure. Pengumpulan data dilakukan menggunakan dokumentasi dengan teknik simak dan catat, kemudian dianalisis dengan mencari tahu penanda, pertanda dan tanda dari dialog tokoh, latar dan peristiwa yang terdapat di dalam anime.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat delapan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam anime *Haikyuu!! to the Top* yaitu tanggung jawab, menghargai prestasi, peduli sosial, disiplin, bersahabat atau komunikatif, rasa ingin tahu, kerja keras dan kreatif. Kedelapan nilai-nilai pendidikan karakter yang telah ditemukan dalam anime *Haikyuu!! to the Top* juga memiliki relevansi terhadap dua dari tiga nilai-nilai pendidikan agama Islam yaitu *amaliyah dan khuluqiyah*.

DAFTAR TABEL

	Hlm
Tabel 2.1 Nilai-nilai Pendidikan Karakter.....	16
Tabel 4. 1 Temuan karakter tanggung jawab 1	51
Tabel 4. 2 Temuan karakter tanggung jawab 2	52
Tabel 4. 3 Temuan karakter menghargai prestasi 1.....	53
Tabel 4. 4 Temuan karakter menghargai prestasi 2.....	54
Tabel 4. 5 Temuan karakter peduli sosial.....	56
Tabel 4. 6 Temuan karakter disiplin.....	57
Tabel 4. 7 Temuan karakter bersahabat atau komunikatif 1	59
Tabel 4. 8 Temuan karakter bersahabat atau komunikatif 2	60
Tabel 4. 9 Temuan karakter rasa ingin tahu 1	61
Tabel 4. 10 Temuan karakter rasa ingin tahu 2	63
Tabel 4. 11 Temuan karakter kerja keras 1	64
Tabel 4. 12 Temuan karakter kerja keras 2	65
Tabel 4. 13 Temuan karakter kerja keras 3	66
Tabel 4. 14 Temuan karakter kerja keras 4	68
Tabel 4. 15 Temuan karakter kreatif	69

DAFTAR GAMBAR

	Hlm
Gambar 2. 1 Unsur makna Saussure.....	28
Gambar 4. 1 Official Poster Haikyuu!! to the Top.....	35
Gambar 4. 2 Hinata Shouyo	36
Gambar 4. 3 Kageyama Tobio.....	37
Gambar 4. 4 Tsukishima Kei.....	38
Gambar 4. 5 Sawamura Daichi.....	39
Gambar 4. 6 Ryuunosuke Tanaka	39
Gambar 4. 7 Nishinoya Yuu	40
Gambar 4. 8 Azumane Asahi.....	41
Gambar 4. 9 Sugawara Koshi.....	41
Gambar 4. 10 Miya Atsumu	42
Gambar 4. 11 Miya Osamu	43
Gambar 4. 12 Shinsuke Kita.....	43
Gambar 4. 13 Temuan data karakter tanggung jawab 1	51
Gambar 4. 14 Temuan data karakter tanggung jawab 1	51
Gambar 4. 15 Temuan data karakter tanggung jawab 2.....	52
Gambar 4. 16 Temuan data karakter tanggung jawab 2.....	52
Gambar 4. 17 Temuan data karakter menghargai prestasi 1	53
Gambar 4. 18 Temuan data karakter menghargai prestasi 1	53
Gambar 4. 19 Temuan data karakter menghargai prestasi 2	54
Gambar 4. 20 Temuan data karakter menghargai prestasi 2	54
Gambar 4. 21 Temuan data karakter peduli sosial	55
Gambar 4. 22 Temuan data karakter peduli sosial	55
Gambar 4. 23 Temuan data karakter peduli sosial	56
Gambar 4. 24 Temuan data karakter disiplin	57
Gambar 4. 25 Temuan data karakter disiplin	57
Gambar 4. 26 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 1	59
Gambar 4. 27 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 1	59
Gambar 4. 28 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 2	60
Gambar 4. 29 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 2	60
Gambar 4. 30 Temuan data karakter rasa ingin tahu 1	61
Gambar 4. 31 Temuan data karakter rasa ingin tahu 1	61
Gambar 4. 32 Temuan data karakter rasa ingin tahu 2.....	62
Gambar 4. 33 Temuan data karakter rasa ingin tahu 2.....	62
Gambar 4. 34 Temuan data karakter kerja keras 1	64
Gambar 4. 35 Temuan data karakter kerja keras 1	64
Gambar 4. 36 Temuan data karakter kerja keras 2	65
Gambar 4. 37 Temuan data karakter kerja keras 2	65
Gambar 4. 38 Temuan data karakter kerja keras 3	66
Gambar 4. 39 Temuan data karakter kerja keras 3	66
Gambar 4. 40 Temuan data karakter kerja keras 4	67

Gambar 4. 41	Temuan data karakter kerja keras 4	67
Gambar 4. 42	Temuan data karakter kerja keras 4	67
Gambar 4. 43	Temuan data karakter kerja keras 4	67
Gambar 4. 44	Temuan data karakter kreatif	69
Gambar 4. 45	Temuan data karakter kreatif	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Hlm
Lampiran 1 anime Haikyuu!! to the Top (musim keempat).....	105
Lampiran 2 referensi buku dan jurnal	106
Lampiran 3 referensi tafsir Ibnu Katsir	106
Lampiran 4 daftar riwayat hidup	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu sektor yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari adalah pendidikan. Seiring dengan berkembangnya zaman, masyarakat tersadar bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor yang dapat membentuk pribadi setiap individu. Selain itu, pendidikan juga menjadi sarana untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Ihsan, 2003: 5). Pendidikan di Indonesia memiliki peranan yang sangat penting untuk mengantarkan suatu bangsa kepada sebuah tujuan yang mulia, yaitu mencerdaskan anak bangsa. Hal ini sejalan dengan bunyi pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea keempat dengan kalimat "... mencerdaskan kehidupan bangsa ...".

Pendidikan yang menjadi pilar terpenting dalam kemajuan suatu bangsa ini, berkontribusi sebagai peran utama dalam kehidupan manusia. Maju tidaknya sebuah bangsa dapat dipengaruhi oleh kondisi masyarakatnya, karena yang berperan dalam menjalankan suatu bangsa adalah masyarakat itu sendiri. Hal ini sangat tergantung dari pendidikan yang diperoleh masyarakat itu sendiri.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah :

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini dapat diketahui bahwasannya

tujuan pendidikan nasional lebih menitikberatkan pada ketakwaan karakter peserta didiknya.

Namun pada faktanya, banyak dijumpai kejadian yang tidak sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di atas. Hal ini ditunjukkan melalui informasi di televisi atau berbagai sosial media yang menunjukkan penyimpangan karakter, khususnya di kota-kota besar. Isu terkait penyimpangan karakter kini banyak menjadi pembicaraan dikarenakan terdapat degradasi karakter dari berbagai kalangan masyarakat. Dikutip dari mediaindonesia.com (2022), Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan bahwa terdapat tiga besar kasus penyimpangan karakter di Indonesia diduduki oleh kekerasan fisik, kekerasan seksual dan pornografi.

Dunia pendidikan sejatinya tidak hanya menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan kecerdasan dalam hal kognitif saja, namun juga mencetak akhlak dan menanamkan nilai-nilai karakter (‘Aliyah & Amirudin, 2020: 162). Karena pada dasarnya, pendidikan karakter sangatlah penting di dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan karakter, dapat menjadikan manusia memiliki karakter yang baik.

Pendidikan karakter dapat dikatakan pendidikan budi pekerti, dengan kata lain pendidikan yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan serta usaha untuk membentuk kebiasaan sehingga sifat anak akan terukir sejak dini, agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan bijak serta mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari (Fitri, 2012: 87).

Oleh karena itu, pendidikan sudah seharusnya ditanamkan kepada masyarakat sejak usia dini. Adapun dalam agama Islam, Rasulullah adalah sosok yang menjadi panutan dalam segala aspek kehidupan salah satunya

karakter. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam Q.S. al-Qalam ayat 4 yang berbunyi (Fitri, 2012: 87) :

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung” (Kemenag, 2019: 833).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berdampak signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Setiap komponen pendidikan tidak bisa terlepas dari pengaruh dahsyatnya kemajuan teknologi. Hal ini menjadi menjadi kode bahwasannya pendidikan masa kini akan lebih berat. Terutama guru yang berbasis pendidikan karakter, khususnya mata pelajaran agama. Hal ini dikarenakan seorang guru dituntut untuk bisa menjadi fasilitator dan teladan bagi peserta didiknya. Mengutip kata pepatah, guru itu “*digugu dan ditiru*” dan guru menjadi orang tua kedua dari peserta didik setelah orang tuanya di rumah. Maka, guru harus bisa menjadi suri tauladan yang baik agar tidak terjadi penyimpangan karakter (Suprayitno & Wahyudi, 2020: 149).

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya dapat melalui lembaga formal atau non-formal saja. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang dapat diterima oleh masyarakat secara luas, penanaman ini dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui media cetak maupun elektronik. Sebagaimana dengan beragamnya model dan penyajian media tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa semuanya mengambil peranan yang penting sebagai media untuk pembelajaran dalam dunia

pendidikan. Di Indonesia pada era reformasi, model pendidikan karakter lebih banyak dipengaruhi oleh media baik cetak maupun elektornik. Namun pada saat ini, yang mendominasi adalah media elektronik diantaranya televisi dan internet (Syarifudin, dkk., 2016: 230).

Sejak mewabahnya pandemi *Covid-19* pada awal tahun 2020 lalu, jumlah penikmat sosial media di Indonesia dapat terbilang meningkat. Pada tahun 2020, jumlah pengguna internet mencapai 196.7 juta atau 73,7% dari jumlah populasi di Indonesia. Sensor Tower menyatakan sosial media yang banyak digunakan adalah TikTok, Facebook, Instagram, SnapChat dan Likee. Sosial media yang didominasi oleh WhatsApp, Facebook, Twitter dan Telegram ini tentu dapat mengubah pola pikir dari masyarakat (Harahap & Adeni, 2020: 13). Dengan mudahnya akses internet pada saat ini, tentu dapat memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Salah satunya dengan meniru adegan-adegan yang menunjukkan pertikaian atau perkelahian antar geng.

Selain dampak negatif, berbagai kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif. Selain sebagai alat penyalur pesan, juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang baik bagi penanaman nilai-nilai karakter peserta didik di dalam dunia pendidikan. Tingginya minat peserta didik dalam menonton film, kartun atau animasi dapat menjadi daya tarik ketika dijadikan media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan menjadi media komunikatif.

Pada saat ini, animasi mengalami perkembangan yang cukup pesat. Salah satu bukti nyatanya adalah tayangan animasi kartun yang berasal dari Jepang atau biasa disebut dengan *anime* yang memberikan warna baru bagi dunia hiburan anak. Sejak tahun 2000-an, budaya populer Jepang telah menyebar di

kalangan anak muda Indonesia yang mana salah satunya adalah anime (Astajib, 2022: 2). Tidak dipungkiri bahwa tokoh di dalam anime dijadikan *role model* atau idola oleh penggemarnya. Cerita dan karakter yang beragam dan menarik membuat masyarakat memilih anime sebagai media hiburan. Selain itu, anime juga dapat dijadikan sebagai media penanaman nilai-nilai pendidikan karakter bagi peserta didik.

IDX Channel (2022) mengungkapkan bahwa serial anime meraup keuntungan yang sangat besar. Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa anime memiliki banyak penggemar. Salah satu serial anime yang memiliki penghasilan tertinggi sepanjang sejarah adalah *Pokemon*. Serial anime ini meraup lebih dari USD 99 milyar atau setara dengan Rp. 1.421 triliun dan angka ini terus bertambah. Sedangkan menurut DataIndonesia.id (2022), film anime yang mendapatkan penghasilan tertinggi adalah *Demon Slayer: Mugen Train* yang penghasilannya adalah USD 454,8 juta atau setara dengan Rp. 6,85 triliun. Dikutip dalam laman twitter (@AoTWiki), serial anime *Attack on Titan* menduduki peringkat empat di dunia sebagai serial televisi yang paling dinanti pada tahun 2021. *MyAnimeList* (2022) sebagai portal informasi anime Jepang, menyatakan anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* mendapatkan rating sebesar 9,13 dengan total 3.007.355 suara.

Salah satu judul anime yang terkenal di kalangan penggemarnya adalah *Haikyuu!!*. Cerita ini diangkat dari sebuah *manga* (komik Jepang) yang ditulis dan diilustrasikan oleh Haruichi Furudate. Bab-bab tunggalnya telah diterbitkan dalam majalah *Weekly Shounen Jump* sejak bulan Februari 2012 hingga Juli 2020. Pada Juli 2020, sebanyak 45 seri sudah diterbitkan oleh *Shueisha*. Manga

ini diadaptasi menjadi seri anime yang diproduksi oleh Production I.G. dan ditayangkan sejak bulan April hingga September 2014 untuk musim pertamanya. Musim keduanya ditayangkan sejak bulan Oktober 2015 hingga Maret 2016. Sedangkan musim ketiganya ditayangkan sejak bulan Oktober hingga Desember 2016. Adapun musim keempatnya ditayangkan sejak bulan Januari hingga April 2020.

Baik *manga* maupun seri anime *Haikyuu!!* telah menerima tanggapan positif dari masyarakat dan penikmatnya. Retorika.id (2021) mengungkapkan *manga* ini memenangkan Penghargaan *Manga Shogakukan* ke-61 untuk kategori *manga shounen* terbaik pada tahun 2016. Per bulan Mei 2020, *manga Haikyuu!!* telah terjual sebanyak 38 juta eksemplar. Sedangkan anime *Haikyuu!!* ini sendiri memenangkan gelar tokoh utama laki-laki terbaik pada ajang *Crunchyroll Anime Award* pada tahun 2021.

Anime *Haikyuu!!* mengangkat cerita dengan tema komedi, sekolah, olahraga dan *shounen* (cerita untuk remaja laki-laki). Menceritakan seorang anak laki-laki bertubuh pendek namun memiliki mimpi sebagai pemain bola voli dan tergabung dalam tim nasional Jepang. Dengan kekurangan yang dimilikinya, Hinata Shouyo tidak menyerah dan terus mengejar mimpinya walaupun diremehkan. Demi mimpinya, ia bergabung dalam tim bola voli di sekolahnya.

Alur cerita dari anime *Haikyuu!!* adalah usaha mewujudkan mimpi untuk menjadi pemenang dalam setiap perlombaan voli. Banyak pelatihan dan tahap-tahap yang harus diikuti demi menjadi tim yang tangguh dan tidak terkalahkan. Cerita ini mengikuti perspektif Hinata Shouyo, seorang siswa bertubuh kecil

namun memiliki mimpi yang tinggi. Ia sangat disegani oleh teman setim dan lawan dikarenakan kepiawaiannya dalam melompat ketika hendak memukul bola.

Dengan berbagai hal yang ada di dalam anime *Haikyuu!!* khususnya nilai pendidikan karakter, anime ini dapat dijadikan sebagai salah satu media penanaman karakter dalam dunia pendidikan. Selain itu, nilai pendidikan karakter termasuk ke dalam salah satu nilai pendidikan agama Islam. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian secara lebih mendalam mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam anime *Haikyuu!!* dan dapat dikorelasikan dalam pendidikan agama Islam.

B. Penegasan Istilah

1. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Nilai adalah segala sesuatu yang dianggap penting dalam kehidupan yang mana benar-salah dan baik-buruk menjadi pertimbangannya (Fitri, 2012: 87). Jadi pengertian nilai adalah konsep keyakinan seseorang terhadap sesuatu berdasarkan sudut pandang.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Dalam kamus psikologi, karakter adalah kepribadian yang dilihat dari titik tolak moral misalnya sebuah kejujuran seseorang (Aziz, 2011: 197-198).

Pendidikan karakter adalah pendidikan melalui budi pekerti untuk membentuk karakter atau kepribadian seseorang. Hasil dari pendidikan karakter ini akan terlihat dalam tindakan nyata seseorang berupa tingkah

laku yang baik seperti berkata jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain dan sebagainya (Ainissyifa, 2014: 5).

2. Anime *Haikyuu!!*

Anime merupakan kata dari Bahasa Inggris “*animation*” dan memiliki makna yang sama dengan animasi. Anime pertama kali dibuat pada tahun 1907 hingga 1911 yang hanya berbentuk gambar bergerak tanpa dialog maupun suara (Tim JS, 2015: 75).

Anime *Haikyuu!!* ini berawal dari sebuah cerita dalam *manga* atau komik yang berasal dari Jepang. Pada tahun 2014, *Haikyuu!!* musim pertama mendapatkan adaptasi animenya. Tak berselang lama, pada tahun 2015-2016 musim kedua dari anime ini tayang. Dengan jeda waktu yang singkat, pada Oktober 2016 anime ini mendapatkan musim ketiganya. Namun musim keempat ini harus menunggu lebih lama dan tayang pada tahun 2020 silam. Tokoh utama dalam cerita ini adalah Hinata Shouyo yang memiliki mimpi menjadi pemain tim nasional bola voli Jepang di masa yang akan datang.

C. Identifikasi Masalah

1. Menurut ketua KPAI, sebagian dari anak di Indonesia masih banyak melakukan pelanggaran karakter.
2. Pada umumnya anime hanya dijadikan sebagai media hiburan semata, namun juga ada anime yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa digunakan sebagai media dalam penanamannya.

3. Anime *Haikyuu!!* memiliki banyak peminat dan menduduki anime terbaik dalam tema olahraga.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam anime *Haikyuu!!* pada *episode* 20-25 musim keempat dan dikorelasikan dengan pendidikan agama Islam.

Pemilihan musim keempat dalam anime *Haikyuu!!* dikarenakan tahun perilisannya tergolong baru, yaitu pada tahun 2020. Selain itu, musim keempat anime *Haikyuu!!* memperoleh rating sebesar 8,36. Adapun episode 20-25 pada musim keempat dipilih dikarenakan rating *episode* yang diperoleh pada keenam *episode* ini tinggi.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apa saja nilai-nilai pendidikan karakter menurut Dinas Pendidikan Nasional yang tercantum dalam anime *Haikyuu!!* ?”

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam anime *Haikyuu!!*.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter serta sebagai sarana pengembangan pendidikan yang secara teoritis dapat dipelajari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai rujukan bagi guru dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter agar bervariasi dan menarik peserta didik melalui sebuah animasi.

b. Bagi Siswa

Menumbuhkan dan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada masing-masing individu.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara lebih mendalam mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam sebuah animasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Nilai Pendidikan Karakter

Nilai merupakan sesuatu yang abstrak, ideal dan melekat pada persoalan keyakinan terhadap apa yang diinginkan serta memberikan corak pada pemikiran, perasaan dan perilaku. Memahami sebuah nilai berarti seseorang perlu melewati makna tentang sesuatu yang lain melalui pemikiran dan perilaku dari seseorang ataupun kelompok (Asih, 2020: 219).

Nilai juga dapat diartikan sebagai suatu penghargaan terhadap sesuatu hal yang menjadi landasan penentu perilaku seseorang dikarenakan hal tersebut menyenangkan, menarik, bermanfaat, menguntungkan atau termasuk suatu sistem keyakinan (Syaparuddin & Elihami, 2019: 177).

Dalam bahasa Inggris, kata nilai berarti *value* yang berarti bagian istimewa dari sebuah pengalaman atau keahlian yang memengaruhi tingkah laku seseorang. Nilai menjadi arahan yang mengarahkan perilaku dan nilai juga yang menjadi parameter jatuhnya hukuman atau balasan seseorang. Sedangkan dalam Islam, nilai agama berasal dari keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang menjadi pedoman agama (Ristianah, 2020: 1).

Di dalam kehidupan sehari-hari, nilai termasuk sesuatu yang penting, berbobot, memperlihatkan derajat dan bermanfaat bagi manusia. Nilai tidak hanya tentang masalah benar dan salah yang meminta adanya pembuktian,

namun mengenai penjiwaan yang diinginkan dan tidak diinginkan, disenangi atau tidak disenangi (Ristianah, 2020: 2).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan perilaku manusia baik benar atau salah yang diukur oleh agama, budaya, tradisi, etika dan moral dalam masyarakat.

Sedangkan pengertian pendidikan secara bahasa, pendidikan semakna dari bahasa Latin yaitu *educare* dan *educere*. Kata *educare* berarti melatih atau menjinakkan dan menyuburkan, sedangkan *educere* merupakan gabungan dari *ex* (keluar) dan *ducere* (memimpin). Maka dari itu, *educere* dapat diartikan sebagai suatu aktifitas atau kegiatan yang dapat menarik keluar atau membawa keluar (Tsauri, 2015: 2).

Dalam bahasa Inggris, pendidikan adalah *education* yang berasal dari kata *to educare*. Kata *education* ini berarti sebuah cara sosial ketika dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol, sehingga seseorang bisa mempunyai kapasitas sosial dan kemajuan individu secara maksimal (Hamid & Saebani, 2013: 2).

Menurut Muhammad Abdurrahman (2018: 7) dalam bukunya, pendidikan adalah upaya seseorang dalam memberikan bekal kepada peserta didik agar senantiasa mempunyai sikap penolong, senang mengampuni, kasih sayang, sebagai penyejuk hati dan menjalin persahabatan atau kekeluargaan serta menyukai kedamaian. Sedangkan pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya dengan sebuah tuntunan agar

anaknyanya mendapatkan hidup yang bermanfaat dan kebahagiaan yang sempurna (Marwah, dkk., 2018: 17).

Sejalan dengan pengertian di atas, Abudin Nata menjelaskan bahwa dalam bahasa Arab, kata pendidikan berasal dari kata *tarbiyah*, *ta'dib*, *ta'lim*, *tadris*, *tadzkiyah* dan *tadzkirah*. Kata-kata tersebut berarti aktifitas membangun, mengasuh, membina dan memberi tahu mengenai hal-hal baik (Mughtar & Suryani, 2019: 52). Pendidikan dalam Islam menurut al-Ghazali merupakan wadah bagi pembentukan manusia untuk mengenal lebih dalam mengenai Tuhan dan berbakti kepada-Nya (Arista, 2019: 883).

Dari uraian di atas, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar seseorang atau guru dalam mendidik dan membina peserta didik menuju arah yang lebih baik dan menjalani hidup yang layak. Selain itu, pendidikan juga menjadi sarana bagi manusia untuk mengenal Tuhannya.

Sedangkan pengertian karakter, secara bahasa (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani yaitu *charassein* yang berarti *to engrave*. Kata ini dapat diartikan sebagai mengukir atau memahat dan melukis (Marzuki, 2015: 19-20). Secara istilah, karakter dapat diterjemahkan sebagai sifat manusia yang mana manusia memiliki banyak sifat yang tergantung dari kehidupannya sendiri (Tsauri, 2015: 43).

Karakter dalam bahasa Latin yaitu *character* memiliki pengertian budi pekerti, adab dan kepribadian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter adalah akhlak atau budi pekerti yang dapat membedakan seseorang dari seseorang yang lain. Sedangkan menurut Ditjen Kementerian Pendidikan Nasional, karakter merupakan sistem berpikir dan berperilaku

yang dapat menjadi keunikan tersendiri bagi seseorang untuk hidup dan bekerjasama dalam ranah keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Fadilah, dkk., 2021: 12).

Tidak jauh berbeda dari pendapat di atas, menurut Hartono (2014: 261) karakter adalah nilai yang unik, baik budi pekerti, perilaku atau kepribadian yang terbentuk melalui kebaikan yang dipercaya dan digunakan sebagai cara pandang berpikir, bersikap, berucap dan bertingkah laku di dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter diartikan sebagai cara berpikir dan bertingkah laku yang unik dari tiap orang. Karakter juga dapat diakui sebagai nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri dan sesama (Putry, 2018: 42). Dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak ataupun kepribadian dari seseorang yang khas dan dapat membedakannya dari orang lain untuk hidup berdampingan dengan seseorang.

Sedangkan pengertian pendidikan karakter seringkali diartikan sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral dan watak yang memiliki tujuan untuk mengembangkan keahlian dari peserta didik guna memutuskan baik buruk mengenai suatu hal (Sani & Kadri, 2016: 22). Pendidikan karakter merupakan bentuk pendidikan dengan diikuti penanaman nilai yang sesuai dengan budaya bangsa yang meliputi komponen kognitif, afektif dan psikomotorik, baik berkenaan tentang Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, masyarakat dan bangsa (Muchtar & Suryani, 2019: 52-53).

Pada sejatinya, pendidikan karakter tidak hanya berhubungan dengan persoalan benar dan salah saja, namun juga mengenai penanaman kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari dari peserta didik, sehingga mereka mempunyai kesadaran, pemahaman, kepedulian dan keterikatan untuk melaksanakan hal-hal baik dalam kesehariannya (Abbas, 2014: 7).

Sejalan dengan paragraf di atas, menurut E. Mulyasa (2014: 7) pendidikan karakter adalah bentuk penanaman nilai karakter kepada peserta yang terdiri dari kesadaran, pemahaman, kepedulian dan komitmen baik kepada Allah, diri sendiri, sesama, lingkungan masyarakat dan bangsa sehingga menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, pendidikan karakter merupakan sebuah sistem yang memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik dan tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut (Hendrianan & Jacobus, 2016: 26).

Sedangkan menurut Thomas Lickona menuturkan jika pendidikan karakter merupakan upaya secara sadar guna mewujudkan kebaikan yaitu kualitas manusia yang baik, bukan hanya untuk individu tetapi juga untuk orang lain. Pendidikan karakter sama dengan pendidikan moral, dikarenakan bukan hal yang dapat memperlihatkan hasil yang cepat. Penanaman ini membutuhkan waktu yang lama dan berkelanjutan dan harus ditindak lanjuti dengan aksi nyata (Idris, 2018: 90-94).

Dalam Islam, landasan pendidikan karakter disebutkan dalam Q.S. Luqman ayat 17 yang berbunyi:

يُنِيءِ أَقِيمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ ۗ إِنَّ

ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

Artinya: “Wahai anakku, tegakkanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan.” (Kemenag, 2019: 594).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan oleh sebuah lembaga untuk membentuk peserta didik yang memiliki perilaku yang baik bagi diri sendiri dan orang lain.

a. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Sejak tahun 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menanamkan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai dalam pengembangan dan penanaman pendidikan karakter yang dibuat oleh Dinas Pendidikan Nasional berjumlah 18 butir. Adapun ke-18 butir tersebut adalah (Febrianshari, 2018: 92-94) :

Tabel 2.1 Nilai-nilai Pendidikan Karakter

<p>Nilai-nilai Pendidikan Karakter</p>	<p>Makna</p>
<p>1) Religius</p>	<p>Sikap dan tingkah laku yang taat dalam menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p>

2) Jujur	Perilaku yang didasarkan pada usaha menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik dalam perkataan, tindakan maupun pekerjaan.
3) Toleransi	Sikap dan tindakan menghargai perbedaan baik segi agama, suku, pendapat maupun sikap orang lain yang berbeda darinya.
4) Disiplin	Perilaku tertib dan patuh pada peraturan.
5) Kerja keras	Perilaku memperlihatkan usaha yang tekun dalam mengatasi dan menyelesaikan hambatan atau tugas dengan baik.
6) Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menciptakan metode atau hasil baru dari yang telah dimiliki.
7) Mandiri	Sikap dan perilaku seseorang yang mana tidak mudah bergantung pada orang lain atau

	berusaha menyelesaikan tugasnya dengan kemampuan yang dimilikinya.
8) Demokratis	Cara berpikir, bersikap dan bertindak dalam memandang sama hak dan kewajiban antara dirinya dan orang lain.
9) Rasa ingin tahu	Usaha guna mengetahui lebih dalam dan luas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar oleh seseorang.
10) Semangat kebangsaan	Segala pemikiran dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara lebih atas dari individu dan kelompok.
11) Cinta tanah air	Upaya menunjukkan kepedulian dan kesetiaan tinggi terhadap bangsa, sosial, ekonomi, budaya dan politik bangsa.
12) Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan untuk mengakui dan menghormati pencapaian orang lain serta

	menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat.
13) Bersahabat atau komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan dan memperhatikan perasaan senang bicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.
14) Cinta damai	Sikap, perkataan dan perbuatan yang membuat orang lain nyaman dan senang atas kehadiran dirinya.
15) Gemar membaca	Kebiasaan meluangkan waktu untuk membaca berbagai sumber yang memberikan manfaat bagi dirinya.
16) Peduli lingkungan	Sebuah sikap dan perbuatan yang berusaha mencegah kerusakan di lingkungan alam sekitar serta berusaha memperbaiki kerusakan.
17) Peduli sosial	Sikap dan tindakan memberikan bantuan kepada masyarakat yang

	membutuhkan bantuan atau pertolongan.
18) Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang sudah sepatutnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, negara dan Tuhan.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pada dasarnya memiliki tujuan untuk membentuk bangsa yang bersaing, berakhlak mulia, beradab, bergotong royong, berkembang, berjiwa pahlawan, bertenggang rasa, mengarah pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimaknai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Utomo, 2011: 2).

Menurut Said Hamid H dalam Suprayitno dan Wahid (2020: 7), tujuan dari pendidikan karakter adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan potensi kalbu dari peserta didik sebagai warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa.
- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.

- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- 4) Mengembangkan keahlian peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan.
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreatifitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

c. Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter di sekolah akan terlaksana dengan lancar apabila guru memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan karakter dalam pelaksanaannya. Kementerian Pendidikan Nasional (kemendiknas) menyatakan terdapat 11 prinsip untuk mewujudkan pendidikan karakter. Adapun ke-11 prinsip tersebut adalah (Iswatiningsih, 2019: 160-161) :

- 1) Memperkenalkan nilai-nilai dasar karakter.
- 2) Mengenali karakter secara menyeluruh agar mencakup pemikiran, perasaan dan perilaku.
- 3) Menggunakan pendekatan yang proaktif dan efektif untuk membangun karakter.
- 4) Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian.
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperilaku yang baik.
- 6) Mempunyai cakupan terhadap kurikulum yang menghargai peserta didik, membangun karakter dan membantu untuk sukses.

- 7) Mengupayakan tumbuhnya dorongan diri pada peserta didik.
- 8) Seluruh staf sekolah berlaku sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab pendidikan karakter dan setia pada nilai dasar yang sama.
- 9) Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun gagasan pendidikan karakter.
- 10) Keluarga dan anggota masyarakat berlaku sebagai kolaborator dalam usaha membangun karakter.
- 11) Menilai karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru karakter dan bentuk karakter positif dalam kehidupan peserta didik.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter terdiri dari dua aspek yang dimiliki oleh manusia, yaitu aspek ke dalam dan ke luar. Aspek ke dalam merupakan aspek potensi yang terdiri dari aspek kognitif (olah pikir), afektif (olah hati) dan psikomoto (olah raga). Sedangkan aspek ke luar adalah aspek manusia dalam konteks sosiokultur dalam interaksinya dengan orang lain seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Masing-masing dari aspek tersebut memiliki pembagian seperti berikut (Suprayitno & Wahid, 2020: 40-41) :

- 1) Olah pikir yang terdiri dari sifat cerdas, kritis, inovatif, ingin tahu, terbuka, produktif, berorientasi ipteks dan reflektif.
- 2) Olah raga yang terdiri dari sehat, disiplin, sportif, tangguh, handal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, kompetitif, ceria dan gigih.

- 3) Olah hati yang terdiri dari beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggungjawab, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban dan berjiwa patriotik.
- 4) Olah rasa karsa yang terdiri dari ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa Indonesia, dinamis, kerja keras dan beretos kerja tinggi.

2. Anime

a. Pengertian Anime

Anime berasal dari kata "*animation*" yang berarti animasi. Sedangkan animasi berasal dari kata "*animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan (Afridzal, 2018: 235). Pendapat lain menyatakan bahwa animasi berasal dari bahasa Latin "*anima*" yang artinya jiwa, hidup dan semangat. Sedangkan secara utuh, animasi adalah gambar yang di dalamnya terdapat objek yang seolah-olah hidup, hal ini dikarenakan oleh gabungan gambar berubah secara teratur dan bergiliran ketika ditampilkan. Objek disini dapat berupa tulisan, benda, warna dan spesial efek (Afni, 2019: 100).

Menurut koranmemo.com (2022), anime dapat dikatakan memiliki perbedaan dengan kartun pada umumnya. Salah satu contoh perbedaannya adalah dari segi alur yang mana kartun lebih identik dengan sesuatu yang terlihat lucu atau humoris, sedangkan anime memiliki alur cerita yang lebih kompleks serta sentimental.

b. Anime *Haikyuu!!*

Budaya *J-Pop* atau pop Jepang khususnya *manga* dan *anime* sangat menarik perhatian di berbagai kalangan di belahan dunia. Cerita pada *manga* dapat dikembangkan menjadi *anime* yang berupa serial atau film layar lebar (Mamat, dkk., 2019: 261). Salah satu anime yang diminati oleh masyarakat adalah anime *Haikyuu!!*.

Anime *Haikyuu!!* adalah anime yang mengangkat cerita dari *manga* (komik Jepang) dengan nama yang sama. Manga *Haikyuu!!* ditulis dan diilustrasikan oleh Haruichi Furudate. Manga *Haikyuu!!* mendapatkan adaptasi anime pertama kalinya pada tahun 2014 yang diproduksi oleh Production I.G. Musim pertama anime *Haikyuu!!* memiliki 25 episode dan mendapatkan rating sebesar 8,44 dengan total 1.127.589 suara serta menempati peringkat ke-153. Musim kedua anime ini berjudul *Haikyuu!! Second Season* memiliki 25 episode yang didistribusikan ke saluran televisi Jepang pada tahun 2015. *Haikyuu!! Second Season* mendapatkan rating sebesar 8,64 dengan total 871,858 suara dan menempati peringkat ke-71. Adapun untuk musim ketiga berjudul *Haikyuu!! Karasuno Koukou vs. Shiratorizawa Gakuen Koukou* menduduki peringkat ke-33 dengan 10 episode dan mendapatkan rating sebesar 8,79 dengan 733.964 suara. Musim keempat anime ini berjudul *Haikyuu!! to the Top*, terbagi menjadi dua tayangan atau biasa disebut *cour* satu dan *cour* dua dengan total 25 episode (13 episode dan dilanjutkan 12 episode). Pada musim keempat *cour* satu mendapatkan rating 8,36 dengan suara 515.234 dan menduduki ranking ke-196.

Sedangkan *cour* dua mendapatkan rating sebesar 8,54 dengan 422.288 suara dan menduduki peringkat ke-103.

Anime *Haikyuu!!* memiliki tema komedi, sekolah, olahraga dan *shounen* (tema untuk remaja laki-laki). Ber cerita tentang seorang anak laki-laki yang melihat pertandingan bola voli SMA tingkat nasional di televisi, ia bercita-cita menjadi pemain yang berdiri di lapangan tersebut. Namun ia tak memiliki tubuh proporsional selayaknya pemain bola voli lainnya yang tinggi, tetapi ia memiliki kecepatan gerak dan lompatannya tinggi. Dengan kekurangan yang dimilikinya, Hinata Shouyo selaku tokoh utama dalam anime ini tidak menyerah dan bertekad mengejar mimpinya walaupun sering diremehkan. Demi mimpinya, ia bergabung dalam tim bola voli di SMA Karasuno.

c. Anime sebagai Media Penanaman Pendidikan Karakter

Media adalah wadah untuk menyalurkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan dari pengirim ke penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Apriansyah, dkk., 2020: 9). Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dapat membuat materi tersampaikan dengan mudah.

Secara global, penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai banyak manfaat yaitu dapat menumbuhkan dorongan belajar peserta didik karena pembelajaran terkesan menarik, materi pelajaran menjadi lebih jelas dipahami dan memungkinkan adanya

penguasaan dan pencapaian tujuan pengajaran, metode pembelajaran menjadi bermacam dan dapat meningkatkan aktifitas dalam proses pembelajaran (Apriansyah, dkk., 2020: 9).

Salah satu media penanaman pendidikan karakter yang dapat digunakan adalah kartun yang berasal dari Jepang atau biasa disebut *anime*. Terdapat alasan mengapa *anime* dapat menjadi sumber dan media penanaman nilai-nilai karakter dalam dunia pendidikan. Pertama, anime bersifat general dan hampir semua peserta didik mengetahuinya. Kedua, karakternya mempunyai nilai-nilai yang kuat dan bisa dijadikan bahan pembelajaran. Ketiga, alur ceritanya terbilang sederhana dan dekat dengan kegiatan sehari-hari (Hatami, 2020: 53-54). Disisi lain, anime adalah media komunikasi yang mempunyai daya serap untuk memuat pesan yang sama secara bersamaan dan memiliki sasaran yang bervariasi (Hasana, dkk., 2020: 300).

3. Analisis Semiotik Ferdinand De Saussure

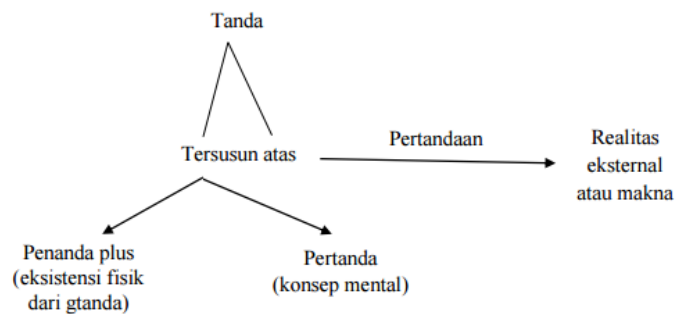
Istilah semiotik (*semeiotics*) dikenalkan oleh Hippocrates yang merupakan penemu ilmu medis Barat, seperti ilmu gejala-gejala. Menurut Hippocrates, gejala adalah *semeion* yang dalam bahasa Yunani adalah petunjuk (*mark*) atau tanda (*sign*) fisik (Marcel Danesi, 2010: 7).

Sedangkan Alex Sobur (2009: 15) mengartikan semiotika adalah suatu ilmu atau cara analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika akan mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) dalam memakai hal-hal (*things*)

memaknai bahwa objek-objek akan berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem dari struktural tanda.

Teori semiotik ini dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Teori ini dibagi menjadi dua bagian yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*). Penanda dilihat sebagai bentuk atau wujud fisik dapat dikenal melalui karya arsitektur, sedangkan pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung di dalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah hubungan antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, biasa disebut signifikansi. Semiotika signifikansi adalah sistem tanda yang mempelajari hubungan elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut.

Prinsip dari teori Saussure mengatakan jika bahasa adalah sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda). Tanda adalah seluruh yang dihasilkan dari asosiasi penanda dengan pertanda. hubungan antara *signifier* dan *signified* disebut sebagai “signifikansi” atau *signification*. Untuk dapat memudahkan memahaminya yaitu bunyi-bunyi dan gambar (*sounds and images*) disebut *signifier*, sedangkan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar disebut *signified*.



Gambar 2. 1 Unsur makna Saussure

(diadaptasi oleh John Fiske, 2007: 66)

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul “Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *Bilal: A New Breed of Hero*” yang disusun oleh Zuan Ashifana tahun 2019. Pembahasan penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada film animasi “*Bilal: A New Breed of Hero*”. Adapun 11 nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam penelitian ini adalah kejujuran, nilai religius, toleransi, kerja keras, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, tanggung jawab, berani mengambil resiko serta nilai sabar. Adapun yang membedakan skripsi ini dengan skripsi dari Zuan Ashifana adalah objek yang digunakan, yaitu animasi *Haikyuu!!* dengan *Bilal: A New Breed of Hero*. Sedangkan persamaannya adalah menganalisis nilai pendidikan karakter dan dikorelasikan ke dalam pendidikan agama Islam.
2. Skripsi berjudul “Analisis Nilai Karakter dalam Anime Jepang *Kimi no Na Wa*” yang disusun oleh Isnanda Elok Hapsari tahun 2020. Pembahasan

penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam anime *Kimi no Na Wa*. Adapun 11 nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam penelitian ini adalah bersahabat atau komunikatif, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, menghargai karya, kreatif, mandiri dan kerja keras. Adapun perbedaan skripsi ini terletak pada pembahasan yang mana skripsi ini dikorelasikan ke dalam nilai-nilai pendidikan agama Islam, sedangkan skripsi dari Elok Hapasari tidak ada korelasinya dengan nilai pendidikan agama Islam.

3. Jurnal penelitian berjudul “Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Naruto” yang disusun oleh Muhammad Abdillah dan Lisa Septia tahun 2022. Pembahasan penelitian ini adalah nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film anime Naruto. Adapun 9 nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam penelitian ini adalah percaya diri, disiplin, kerja keras, mandiri, religius, bersahabat atau komunikatif, pantang menyerah, peduli sosial dan bertanggung jawab. Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada pembahasan yang mana skripsi ini dikorelasikan ke dalam nilai-nilai pendidikan agama Islam, sedangkan jurnal penelitian dari Muhammad Abdillah dan Lisa Septia tidak ada korelasinya dengan nilai pendidikan agama Islam.

C. Kerangka Teoritik

Karakter menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan semakin tingginya penyimpangan karakter di Indonesia dari tahun ke tahun. Maka pendidikan karakter sangat penting

disisipkan dalam proses pendidikan baik di sekolah formal maupun nonformal. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada peserta didik adalah animasi termasuk *anime*. Kartun dari Jepang atau *anime* ini selain menjadi media hiburan, juga dapat digunakan sebagai media dalam penanaman nilai-nilai karakter. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotik dari Ferdinand De Saussure.

Kata nilai sering dimaksudkan sebagai sesuatu yang baik, berharga dan berkelas (Sujarwa, 2014: 229). Adapun pendidikan karakter tidak hanya ada di proses pembelajaran pada pendidikan formal seperti sekolah, melainkan lingkungan juga dapat mempengaruhi pembentukan karakter (Astuti, 2019: 215). Dengan hadirnya fenomena penikmat anime di Indonesia yang terbilang cukup tinggi, selain sebagai media hiburan juga dapat dimanfaatkan sebagai media penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Salah satu anime yang dapat dijadikan media penanaman pendidikan karakter adalah *Haikyuu!!*. Anime ini memiliki alur yang ringan, sehingga dapat dinikmati dari berbagai kalangan usia. Selain itu, anime ini mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dikorelasikan dalam pendidikan agama Islam.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian secara lebih mendalam mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam anime *Haikyuu!!* dan dapat dikorelasikan dalam pendidikan agama Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (*library research*) yang mana kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material literatur. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode atau teknik tertentu (Sari & Asmendri, 2015: 44).

Adapun pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan semiotik milik Ferdinand De Saussure terhadap informasi yang didokumentasikan dalam rekaman baik berupa gambar, tulisan maupun suara. Selanjutnya dilakukan interpretasi secara deskriptif dengan memberikan penafsiran dan gambaran maupun uraian perihal data-data yang sudah terkumpul.

B. Data dan Sumber Data

Data merupakan sumber data yang diseleksi sebagai bahan analisis. Sumber data dalam penelitian ini dapat berupa sumber cetak yang meliputi buku, majalah, koran atau dokumen. Sedangkan sumber data noncetak dapat berupa hasil rekaman audio dan film (Mestika Zed, 2014: 6). Adapun sumber data dalam penelitian ini antara lain:

1. Sumber Primer

Sumber primer atau sumber utama dalam penelitian ini adalah anime *Haikyuu!!* yang memberikan data secara langsung dari anime *Haikyuu!!* dari musim keempat episode 20-25.

2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah data pendukung dari sumber primer yang berfungsi untuk memperkuat dan memperjelas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini sumber-sumber sekunder yang digunakan adalah:

- a. Suprayitno, Adi & Wahid, W. 2020. *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- b. Lickona, Thomas. Tanpa tahun. *Pendidikan Nilai dan Karakter: Seri Pendidikan Karakter*. Terjemahan oleh Lita S. 2021. Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
- c. Mestika Zed. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi, yaitu dengan teknik simak dan catat. Dokumentasi adalah ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan dengan penelitian, peraturan-peraturan, laporan-laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter serta data lainnya yang berkaitan dengan penelitian (Riduwan, 2013: 77). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan berbagai data yang relevan seperti buku, internet, jurnal artikel untuk mencari data mengenai nilai-

nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalam anime *Haikyuu!!* dan dikorelasikan dengan pendidikan agama Islam.

D. Teknik Keabsahan Data

Dalam mendapatkan data yang valid perlu diadakan sebuah pemeriksaan, oleh karena itu keabsahan data sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Terdapat beberapa teknik diantaranya adalah perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pemeriksaan sejawat melalui diskusi, analisis kasus negatif, pengecekan anggota, uraian rinci dan auditing (Moleong, 2016: 327).

Untuk melihat keabsahan data, peneliti menggunakan teknik ketekunan dalam penelitian. Ketekunan dalam penelitian berarti meningkatkan pengamatan secara cermat dan berkeseimbangan serta menemukan ciri-ciri yang relevan dengan persoalan agar data yang ditemukan dapat dikelompokkan dengan tepat (Moleong, 2016: 329).

Dalam hal meningkatkan ketekunan dalam penelitian, penulis membaca berbagai berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian. Baik berupa data primer dan data sekunder.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis semiotik Ferdinand De Saussure. Analisis data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik analisis yaitu, menonton anime *Haikyuu!! to the Top* secara berulang dan mencari tanda-tanda yang mengandung nilai

pendidikan karakter. Setelah menonton dan melihat tanda dalam anime *Haikyuu!! to the Top*, kemudian mendokumentasikan (*capturing*) dan dilanjutkan dengan menganalisis nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam anime tersebut dengan menggunakan sistem *signifier*. Tahap selanjutnya membuat analisis dengan menggunakan sistem analisis *signified* dari nilai pendidikan karakter dengan maknanya. Terakhir, menarik hubungan antara adegan dan tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut, dilanjutkan dengan menjelaskan adanya nilai pendidikan karakter yang ada dalam adegan menggunakan sistem *signification*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Anime *Haikyuu!!*



Gambar 4. 1 Official Poster *Haikyuu!! to the Top*

Haikyuu!! adalah sebuah anime Jepang yang bertema olahraga dan sekolah. Anime *Haikyuu!!* musim keempat yang bertajuk *Haikyuu!! to the Top* ini memilih Taku Kishimoto sebagai penulis skenario dan diproduksi oleh Production I.G. Cerita dari anime ini diadaptasi dari *manga* karya Haruichi Furudate yang menceritakan mengenai usaha dari mimpi seorang anak laki-laki yang ingin bermain bola voli di tingkat nasional. Anime ini pengisi suara (*seiyuu*) terkenal untuk mengisi suara karakter dalam anime. Lagu tema pembuka anime *Haikyuu!!* adalah “Phoenix” yang dibawakan

oleh Burnout Syndromes, sementara lagu penutupnya berjudul “Kessen Spirit” yang dibawakan oleh CHiCO with HoneyWorks.

Anime *Haikyuu!!* telah ditayangkan mulai tanggal 6 April 2014 untuk musim pertamanya dan berakhir pada 19 Desember 2020 di musim keempat. Namun, anime *Haikyuu!!* akan mendapatkan lanjutannya melalui dua buah film.

Anime ini menceritakan tentang anak laki-laki bernama Hinata Shouyo yang memiliki keinginan untuk bertanding bola voli di tingkat nasional, bahkan masuk ke dalam Tim Nasional (Timnas) bola voli Jepang. Hinata bergabung dengan tim bola voli di SMA Karasuno, dan dari sinilah petualangan Hinata bermula.

2. Tokoh-tokoh Anime *Haikyuu!!*

a. Hinata Shouyo



Gambar 4. 2 Hinata Shouyo

Hinaya Shouyo adalah siswa tahun pertama di SMA Karasuno yang berposisi sebagai *middle blocker* dan umpan untuk membuka celah agar *ace* dapat mencetak angka selama pertandingan. Hinata adalah karakter utama dalam anime ini yang memiliki sifat ceria dan energik serta gerakannya yang lincah walaupun tubuhnya yang kecil. Karakter Hinata

sangat mudah dikenali, karena hanya dia yang memiliki rambut berwarna oranye di anime ini.

Ia dikenal dengan semangatnya dalam mempelajari sesuatu hal yang baru. Karena pada awalnya ia tidak memiliki tim bola voli, maka Hinata harus bekerja lebih keras daripada teman timnya yang lain. Apalagi kemampuannya belum sempurna untuk berdiri di lapangan sebagai pemain utama.

b. Kageyama Tobio



Gambar 4. 3 Kageyama Tobio

Kageyama digambarkan dengan seorang laki-laki tinggi berambut hitam yang memiliki bola mata berwarna biru dengan alis tipis. Ia memiliki julukan “Raja Lapangan” ketika di bangku SMP karena keegoisannya. Namun setelah bergabung di tim bola voli SMA Karasuno, dia mulai menghilangkan sifat egosinya. Bahkan ia menjadi *setter* utama ditahun pertamanya sebagai siswa, karena kemampuannya yang luar biasa. Selain itu, Kageyama terpilih sebagai pemain yang dapat mengikuti kamp pelatihan *All Japan* yang menjadi impian pemain muda bola voli.

Kageyama dapat dikatakan sebagai tokoh yang mendapatkan pengembangan karakter ke arah yang baik di awal musim. Ia bahkan terus berlatih untuk mengasah kemampuannya walaupun dia memiliki kemampuan yang hebat.

c. Tsukishima Kei



Gambar 4. 4 Tsukishima Kei

Tsukishima Kei merupakan siswa tahun pertama di SMA Karasuno yang memiliki posisi sebagai *middle blocker* untuk tim bola voli putra. Dia termasuk pemain paling tinggi diantara rekan setimnya. Sangat mudah mengenali sosok Tsukishima Kei, dia adalah satu-satunya pemain bola voli di anime yang memakai kacamata. Selain itu, rambut pirangnya membuatnya mudah untuk dikenali walau hanya tampak bagian belakang. Kei memiliki sifat terang-terangan yang dapat membuat orang lain kesal karena sifatnya yang dingin. Namun, ia memiliki kecerdasan yang menguntungkan tim.

Kecerdasannya tidak hanya dalam non-akademik, dalam akademik Kei sering mendapatkan nilai sempurna di berbagai mata pelajaran. Hal ini menunjukkan karakter Kei berusaha menyeimbangkan kecerdasan dan kemampuannya dalam bidang akademik dan non-akademik.

d. Sawamura Daichi



Gambar 4. 5 Sawamura Daichi

Sawamura Daichi memiliki rambut hitam pendek dan mata coklat gelap. Dia adalah salah satu pemain voli siswa tahun ketiga yang berposisi sebagai kapten dan pemain sayap di tim bola voli SMA Karasuno. Daichi merupakan kapten yang sangat peduli dan bertanggung jawab kepada timnya. Dia selalu memastikan anggotanya baik-baik saja dan menempatkan tim sebagai prioritas. Ia sangat sabar dan pengertian, namun jika sedang marah akan sangat menakutkan walaupun sifat tersebut jarang ditunjukkan. Akan tetapi Daichi memiliki senyuman yang lembut di wajahnya. Kalimat yang memotivasinya dalam bermain bola voli adalah “kita tidak akan menang jika kita tidak percaya kita bisa”.

e. Ryunosuke Tanaka



Gambar 4. 6 Ryuunosuke Tanaka

Tanaka memiliki sifat yang keras, pemarah dan sedikit malas. Namun siswa tahun kedua yang menempati posisi sebagai *wing spiker* dan *ace* ini sangat bersemangat ketika berada di dalam lapangan. Dia memiliki mental yang cukup kuat ketika berada di dalam pertandingan.

Tanaka termasuk pemain yang bertanggung jawab dengan posisinya dalam tim. Ketika berada di bawah tekanan lawan ketika bertanding, ia selalu berusaha mencari jalan keluar dan membalikkan keadaan.

f. Nishinoya Yu



Gambar 4. 7 Nishinoya Yuu

Dijuluki sebagai “Dewa Penjaga Karasuno” karena bakatnya yang luar biasa sebagai libero. Siswa tahun kedua SMA Karasuno ini memiliki tinggi badan paling pendek, namun kemampuan dan sifat energik yang dimilikinya tidak bisa diremehkan. Nishinoya memiliki penggambaran karakter yang hamper sama dengan Tanaka, bahkan mereka sering terlihat dalam satu frame.

Nishinoya termasuk ke dalam tokoh anime yang sangat mudah untuk dikenali. Gaya rambutnya selalu berdiri kecuali ketika terkena air dengan tambahan warna pada beberapa bagian rambut depannya.

g. Azumane Asahi



Gambar 4. 8 Azumane Asahi

Asahi merupakan siswa tahun ketiga di SMA Karasuno, dia memiliki posisi sebagai *wing spiker* dan *ace*. Sebelumnya, Asahi berhenti berlatih dikarenakan tidak menemukan alasan dari *smashnya* yang selalu berhasil digagalkan oleh tim lawan. Asahi memiliki sifat yang lembut dan pendiam, namun dia lebih banyak menunjukkannya dengan tindakan. Asahi memiliki julukan “Samurai Guy” karena setiap *spikenya* cukup kuat untuk melewati blok lawan.

h. Sugawara Koshi



Gambar 4. 9 Sugawara Koshi

Sugawara Koshi adalah siswa tahun ketiga di SMA Karasuno. Dia berposisi sebagai wakil kapten dan *setter* pengganti apabila *setter* utama

dalam masalah. Sebagai wakil kapten, Sugawara memiliki sifat yang tenang dan selalu memberi motivasi terhadap rekan setimnya. Kecintaannya terhadap bola voli terlihat ketika dia tetap memutuskan untuk berpartisipasi dalam klub, walaupun sebagian besar siswa tahun ketiga ingin fokus dengan sekolahnya.

i. Miya Atsumu



Gambar 4. 10 Miya Atsumu

Miya Atsumu adalah pemain voli dari SMA Inarizaki yang berposisi sebagai *setter* yang merupakan saudara kembar dari Miya Osamu. Ciri yang dapat membedakannya dengan Osamu adalah rambutnya berwarna pirang dengan belahan ke sebelah kanan. Dia adalah *setter* SMA yang terbaik di tingkat nasional. *Toss* nya sendiri sangat mudah untuk dipukul dan tidak pernah goyah. Akan tetapi, Atsumu selalu siap bekerja lebih keras untuk memberikan *toss* terbaik untuk para *spiker*.

Karakter Atsumu digambarkan seperti namanya. Atsumu diambil dari “*atsui*”, yang dalam bahasa Jepang artinya panas. Atsumu dikenal dengan sifatnya yang mudah sekali tersinggung dengan perkataan dan situasi di sekitarnya. Selain itu, kepribadian Atsumu juga bersemangat terhadap hal-hal yang disukainya dan aktif.

j. Miya Osamu



Gambar 4. 11 Miya Osamu

Miya Osamu merupakan saudara kembar Miya Atsumu, biasa dipanggil Miya bersaudara. Ciri yang membedakannya dengan Atsumu adalah rambutnya berwarna abu-abu dengan belahan ke sebelah kiri. Osamu memiliki bakat murni sejak lahir atau terlihat sejak di Asrama SD Hyoogo. Osamu adalah *spiker* yang berbakat, hal ini diperkuat dengan kolaborasi bersama saudara kembarnya.

Berbeda dari saudara kembarnya, karakter Osamu adalah keren dan dingin. Osamu berasal dari bahasa Jepang “*samu*” yang artinya dingin. Osamu bukan orang yang banyak berbicara dan tidak seaktif Atsumu, saudara kembarnya. Bahkan ia mengakui jika Atsumu menyukai bola voli lebih darinya.

k. Shinsuke Kita



Gambar 4. 12 Shinsuke Kita

Kita adalah pemain voli tahun ketiga dari SMA Inarizaki yang berposisi sebagai kapten dan *wing spiker* dalam tim. Dia berperan sebagai spesialis pertahanan untuk tim dan sering diganti ketika tim kehilangan ketenangan atau stabilitas dalam permainan. Pelatih SMA Inarizaki menggambarkan Kita sebagai pemain yang tidak unggul secara fisik atau teknis, namun dapat menjadi pemain yang dapat diandalkan.

Shinsuke Kita termasuk karakter yang mudah dikenali. Ia memiliki kepribadian yang lebih suka mengamati sekitarnya. Rambutnya juga berwarna abu-abu muda dengan hitam di ujungnya. Ia juga dikenal sebagai pribadi yang jujur oleh teman-teman setimnya dan selalu diandalkan oleh sang pelatih Inarizaki.

3. Sinopsis Anime *Haikyuu!!* Season 4 Episode 20-25

a. Sinopsis Episode 20 “Pemimpin”

Episode ke-20 dari anime *Haikyuu!!* memiliki judul “Pemimpin” yang disutradarai oleh Yuji Horiuchi dan ditayangkan pada 14 November 2020. Episode ini mendapatkan rating sebesar 8,7 dari 10.

Tidak seperti set pertama, skor SMA Inarizaki jauh mengungguli Karasuno di awal pertandingan babak kedua. Tekanan yang diberikan Miya Atsumu kepada libero lawan, memungkinkan mempengaruhi mental dari SMA Karasuno.

Momentum pertandingan bola voli yang dimiliki oleh SMA Karasuno seketika hilang ketika Kapten Shinsuke Kita yang menggantikan Ojiro Aran memasuki lapangan. Masuknya Shinsuke

Kita dimaksudkan untuk memecah kebuntuan SMA Inarizaki. Dia memang bukan pemain yang luar biasa tetapi pelatih Inarizaki mengakuinya sebagai pemain yang unik.

Shinsuke Kita memiliki kendali penuh atas emosinya. Tidak adanya kecemasan dalam bentuk apapun, dan pemahaman yang baik tentang apa yang kemungkinan besar dilakukan oleh setiap anggota timnya. Anak kelas dua memang berbakat, tapi kondisi mental mereka masih kurang kurang dan Shinsuke Kita mampu menutupi kekurangan juniornya.

Memasuki babak ketiga, tim bola voli SMA Karasuno menggunakan taktik rotasi pemain dengan membuat Tsukishima Kei berhadapan dengan Osamu Miya dan Rintaro Suna. Sedangkan Nishinoya masih belum bisa mengatasi masalah yang dihadapinya, namun kondisinya tidak seburuk sebelumnya setelah mendengarkan ucapan Asahi.

b. Sinopsis Episode 21 “Pahlawan”

Episode ke-21 dari anime *Haikyuu!!* ini memiliki judul “Pahlawan” yang disutradarai oleh Yumi Kamakura dan ditayangkan pada 21 November 2020. Episode ini mendapatkan rating sebesar 8,6 dari 10.

Pertandingan SMA Karasuno dengan SMA Inarizaki berlanjut ke babak ketiga dan menjadi lebih intens dari sebelumnya. Tim Karasuno yang kesulitan dengan servis serangan cepat lawan, membuat Nishinoya harus melakukan sesuatu untuk mengubah alur permainan.

Selain itu, gejala emosional Kinoshita, masa kecil Nishinoya dan latar belakang saudara kembar Miya juga ditampilkan dalam satu

episode ini. Kinoshita pada dasarnya adalah pemain cadangan, sayangnya dia tidak terlalu berbakat khusus yang dapat dikeluarkan ketika waktunya tepat. Sedangkan Nishinoya telah melewati banyak rasa takut sejak kecil karena sang kakek. Di sisi lain, dua saudara kembar Miya ternyata selalu bersaing satu sama lain sejak kecil. Namun, jarak tersebut mungkin mulai sedikit bergeser ketika hanya Atsumu yang dipilih untuk kamp pelatihan khusus. Osamu mengatakan dia frustrasi karena tidak merasa kesal dan bahwa Atsumu lebih menyukai bola voli lebih daripada dirinya.

Di scene akhir, Atsumu melakukan umpan cantik yang berhasil menambah skor timnya. Umpan dari setter tim junior Jepang tersebut benar-benar memukau mereka yang memiliki pemahaman tinggi seperti pelatih Karasuno, Kenma (tim bola voli Nekoma) dan tentu saja Kageyama yang juga sebagai setter. Babak ketiga antara kedua tim masih berlanjut pada episode berikutnya.

c. Sinopsis Episode 22 “Haaken”

Episode ke-22 dari anime *Haikyuu!!* memiliki judul “Haaken” yang disutradari oleh Masako Satou dan ditayangkan pada 28 November 2020. Episode ini mendapatkan rating sebesar 9,6 dari 10.

SMA Inarizaki dijuluki sebagai penantang terkuat, bukan tanpa alasan. Fakta bahwa SMA Inarizaki mendapatkan peringkat kedua secara nasional tahun lalu dan kemampuan untuk membalikkan situasi permainan adalah buktinya. Inilah yang menimpa SMA Karasuno di babak ketiga, Inarizaki berhasil membalikkan keadaan sekaligus

mengunggulinya. Seperti biasa, Miya bersaudara selalu memukau dan di episode kali ini kerjasama mereka jadi semakin mengerikan bagi tim Karasuno. Mulai dari serangan cepat minus tempo, over net hingga fake spiker yang menipu bloker.

Bukan hanya situasi yang berbalik, mereka juga dihadapkan dengan serangan yang mengejutkan. Karasuno berusaha mengatasi situasi yang tidak menguntungkan dengan mencetak angka guna menaikkan motivasi tim. Di tengah kepanikan tim, Hinata melambungkan bola dengan tinggi hingga memuat timnya memiliki cukup waktu untuk bernapas. Karasuno berbalik menyerang dengan serangan sinkronisasi lima orang, namun tidak membuahkan hasil. Akan tetapi mereka tidak kehilangan keinginan untuk menang.

d. Sinopsis Episode 23 “Lahirnya sang Raja Ketenangan”

Episode ke-23 dari anime *Haikyuu!!* ini memiliki judul “Lahirnya sang Raja Ketenangan” yang disutradarai oleh Rokou Ogiwara dan ditayangkan pada 5 Desember 2020. Episode ini mendapatkan rating sebesar 9,2 dari 10.

Pertandingan antara SMA Karasuno dan SMA Inarizaki hampir selesai pada episode ini. Mereka sudah memulai set ketiga dan hampir selesai. Inarizaki kembali diperkuat oleh Shinsuke Kita dan kembali menyerang tanpa henti, sedangkan Karasuno mulai nampak kelelahan.

Kegigihan dari SMA Karasuno membuat mereka mulai menyetak poin. Akan tetapi perlawanan masih ditunjukkan oleh Inarizaki. Poin kedua tim di babak ketiga saling mengungguli secara bergantian.

Sawamura Daichi sebagai ketua tim Karasuno menyemangati anggotanya untuk tetap tenang. Di sisi lain, dukungan dari SMA lain untuk Karasuno juga diperlihatkan pada episode ini.

Kageyama Tobio dan Miya Atsumu menunjukkan kemampuan mereka sebagai *setter* muda pilihan untuk Tim Nasional Bola Voli Jepang. Berkat pukulan tepat garis milik Tanaka, Karasuno mendapatkan kembali kepercayaan diri hingga mencetak angka dipoin-poin kritis.

e. Sinopsis Episode 24 “Pestanya Para Monster”

Episode ke-24 dari anime *Haikyuu!!* ini memiliki judul “Pestanya Para Monster” yang disutradarai oleh Yumi Kamakura dan ditayangkan pada 12 Desember 2020. Episode ini mendapatkan rating sebesar 9,7 dari 10.

Melanjutkan babak ketiga, kedua tim berusaha keras untuk mencetak angka guna mengamankan kemenangan. Karena usaha yang sangat gila dari kedua tim, Shinsuke Kita merasa diundang ke dalam pesta para monster. Tim Karasuno seolah sedang berdiri membelakangi jurang, tidak ada pilihan untuk mundur.

Walaupun kondisi fisik Karasuno tidak lagi sempurna, tetapi mereka masih berlarian mengejar dan memasukkannya ke lapangan lawan. Para pemain mulai berpikir siapapun yang mencetak poin, maka akan disebut dengan pahlawan. Maka dari itu, mereka hanya berpikir menyerang tanpa memilih mundur. Di tengah cepatnya tempo permainan, Hinata melambungkan bola dengan tinggi agar timnya dapat bernapas kembali.

Kemenangan berhasil diamankan oleh Karasuno dengan poin 32-30 setelah Hinata dan Kageyama berhasil menahan serangan Kembar Miya.

f. Sinopsis Episode 25 “Tanah Perjanjian”

Episode ke-25 dari anime *Haikyuu!!* ini memiliki judul “Tanah Perjanjian” yang disutradarai oleh Hitomi Ezoë dan ditayangkan pada 19 Desember 2020. Episode ini mendapatkan rating sebesar 8,8 dari 10.

Sorakan penonton mengguncang Stadion Tokyo Metropolitan untuk kemenangan Karasuno. Terdapat dua pemandangan berbeda dalam satu lapangan. SMA Karasuno merayakan dengan bangga pencapaian mereka, sedangkan SMA Inarizaki terduduk di lapangan sambil mengatur napas. Pertandingan ini membawa SMA Karasuno melaju ke babak 16 besar setelah mengalahkan unggulan kedua. Kedua tim juga menghampiri penonton untuk berterima kasih atas dukungan yang telah diberikan.

Pada episode ini, diperlihatkan Shinsuke Kita yang memiliki hati lembut ketika menanggapi kekalahan timnya. Sedangkan tim dari Karasuno memanfaatkan waktu untuk istirahat di ruang tunggu. Beralih dari kemenangan, episode ini juga menunjukkan reaksi tim SMA Fukurodani yang mendengar kabar kemenangan Karasuno atas Inarizaki.

Setelah tiba di penginapan, tim Karasuno melihat liputan berita pertandingan mereka di televisi. Kemudian beralih menggambarkan emosi yang dimiliki oleh para pemain bola voli siswa tahun ketiga. Mereka masih memiliki ikatan dengan bola voli dan ingin memperoleh

kemenangan. Di sisi lain, siswa tahun pertama menikmati waktu untuk membersihkan diri yang dipenuhi gelak tawa di tengah kedamaian malam. Mereka memanfaatkan waktu untuk istirahat sebelum berhadapan dengan Nekoma di babak selanjutnya.

B. Temuan Data dalam Anime *Haikyuu!!*

Pada bagian ini, akan diuraikan mengenai temuan data nilai-nilai pendidikan karakter yang tercantum dalam anime *Haikyuu!!*. Temuan data dalam anime *Haikyuu!! to the Top* atau musim keempat pada episode 20-25 terdapat delapan nilai-nilai pendidikan karakter. Adapun temuan data nilai-nilai pendidikan karakter yang didapatkan adalah:

1. Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan tindakan seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang sudah sepantasnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, negara dan Tuhan. Terdapat dua nilai pendidikan karakter tanggung jawab dalam anime *Haikyuu!!*, yaitu pada episode 20 menit ke 00:32 – 09:33 dan episode 23 menit ke 07:42 – 07:44. Kedua nilai pendidikan karakter tanggung jawab dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data pertama terdapat pada episode ke-20 sebagai berikut:



Gambar 4. 13 Temuan data karakter tanggung jawab 1



Gambar 4. 14 Temuan data karakter tanggung jawab 1

Kita : “Tugasku adalah membalikkan keadaan. Kalian tidak perlu takut.”
Komentator : “Inarizaki mencetak angka!”

Tabel 4. 1 Temuan karakter tanggung jawab 1

<i>Signifier</i> (Penanda)	Adegan memperlihatkan Shinsuke Kita memasuki lapangan setelah diminta oleh sang pelatih untuk membalikkan keadaan.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Shinsuke Kita melaksanakan tugas dari sang pelatih untuk membalikkan keadaan. Setelah masuknya Shinsuke Kita ke lapangan, tim Inarizaki memenangkan pertandingan.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda adegan tersebut, menunjukkan karakter tanggung jawab yang ditampilkan oleh Shinsuke Kita. Shinsuke Kita menjalankan tugas khusus dari sang pelatih dengan baik untuk membalikkan keadaan setelah kekalahan tim Inarizaki di babak pertama.

Temuan data kedua terdapat pada episode ke-23 sebagai berikut:



Gambar 4. 15 Temuan data karakter tanggung jawab 2



Gambar 4. 16 Temuan data karakter tanggung jawab 2

Daichi : “*Aku ada di sini bukan untuk melindungi rekan-rekanku! Masing-masing dari kami datang untuk mencetak angka.*”

Tabel 4. 2 Temuan karakter tanggung jawab 2

<i>Signifier</i> (Penanda)	Adegan memperlihatkan tim dari SMA Karasuno bersiap untuk menerima serangan dari tim Inarizaki.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Pemain bola voli memiliki tugas masing-masing, walaupun memiliki tujuan yang sama yaitu mencetak angka untuk tim.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, anggota tim Karasuno memiliki kesadaran untuk fokus terhadap posisi mereka di dalam tim demi terjalin kerja sama tim yang baik untuk mencetak angka. Hal ini menunjukkan sebuah karakter tanggung jawab, di mana mereka menjalankan tugasnya sebagaimana posisi yang telah mereka pilih ketika masuk ke dalam pemain bola voli SMA Karasuno.

2. Menghargai Prestasi

Menghargai prestasi adalah salah satu dari kedepalan belas nilai pendidikan karakter. Karakter menghargai prestasi ini merupakan sikap atau tindakan menghargai hasil dari pencapaian yang didapatkan oleh orang lain. Terdapat dua nilai pendidikan karakter menghargai prestasi dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat, yaitu pada episode 20 menit ke 03:38 – 04:35 dan episode 25 menit ke 05:31 – 05:35. Kedua nilai pendidikan karakter menghargai prestasi dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data pertama terdapat pada episode ke-20 sebagai berikut:



Gambar 4. 17 Temuan data karakter menghargai prestasi 1



Gambar 4. 18 Temuan data karakter menghargai prestasi 1

Pemain nomor 14 : “Kak Kita itu hebat ya, bisa langsung tampil memukau tepat setelah masuk lapangan.”

Pemain nomor 16 : “Dia lebih berpengalaman darimu, tahu!”

Tabel 4. 3 Temuan karakter menghargai prestasi 1

<i>Signifier</i> (Penanda)	Pemain Inarizaki yang berada di bangku cadangan membicarakan penampilan Shinsuke Kita.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Pemain Inarizaki yang memiliki nomor punggung 14 mengaku terpujau dengan penampilan Shinsuke Kita di lapangan.

<p><i>Signification</i> (Tanda)</p>	<p>Berdasarkan penanda dan pertanda gambar dan dialog di atas, pemain nomor 14 memuji permainan Shinsuke Kita. Biasanya pemain akan memulai dengan beradaptasi dengan kondisi lapangan, namun Shinsuke Kita dapat langsung memukau tepat setelah menginjakkan kaki pertama kali di lapangan.</p>
--	--

Temuan data kedua terdapat pada episode ke-25 sebagai berikut:



Gambar 4. 19 Temuan data karakter menghargai prestasi 2



Gambar 4. 20 Temuan data karakter menghargai prestasi 2

Supporter berkacamata : “Nice game!”
Tanaka Saeko : “Ryu!”
Supporter Karasuno : “Terima kasih banyak! Kalian hebat!”

Tabel 4. 4 Temuan karakter menghargai prestasi 2

<p><i>Signifier</i> (Penanda)</p>	<p>Adegan memperlihatkan suporter dari tim SMA Karasuno berteriak di depan pemain Karasuno.</p>
<p><i>Signified</i> (Pertanda)</p>	<p>Para supporter mengungkapkan rasa terima kasihnya atas penampilan dan pencapaian yang diperoleh tim SMA Karasuno.</p>

<p><i>Signification</i> (Tanda)</p>	<p>Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, para supporter mengungkapkan rasa terimakasih mereka atas kemenangan Karasuno atas Inarizaki. Suporter memuji jika Karasuno memiliki pertandingan yang baik. Hal ini menunjukkan para supporter SMA Karasuno menghargai prestasi yang dimiliki tim Karasuno, yaitu mengalahkan SMA Inarizaki sebagai unggulan dua dan melaju ke babak 16 besar.</p>
--	--

3. Peduli Sosial

Karakter peduli sosial merupakan sebuah sikap atau tindakan memberikan pertolongan kepada orang lain yang membutuhkan. Peduli sosial tidak hanya sebatas memberikan bantuan saja, namun menunjukkan kasih sayang kepada sesama manusia juga merupakan bagiannya. Karakter peduli sosial dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat pada episode 20 menit ke 06:22 – 06:59. Nilai pendidikan karakter peduli sosial dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data ini terdapat pada episode ke-20 sebagai berikut:



Gambar 4. 21 Temuan data karakter peduli sosial



Gambar 4. 22 Temuan data karakter peduli sosial

4. Disiplin

Perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan merupakan definisi dari salah satu nilai pendidikan karakter, disiplin. Karakter ini akan menunjukkan sikap patuh terhadap ketentuan-ketentuan yang telah ada. Nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat ada pada episode 20 menit ke 10:41 – 10:45. Nilai pendidikan karakter disiplin dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data ini terdapat pada episode ke-20 sebagai berikut:



Gambar 4. 24 Temuan data karakter disiplin



Gambar 4. 25 Temuan data karakter disiplin

*Suna Rintarou melihat Kita telah tiba pertama di ruang ganti latihan.
Suna : “Wah, sudah sampai!” (Gumamnya dalam hati)
Tim bola voli SMA Inarizaki sedang latihan fisik dan Suna mencari jalan pintas, tetapi Kita tetap berada di jalur yang telah ditetapkan.*

Tabel 4. 6 Temuan karakter disiplin

Signifier (Penanda)	Suna Rintarou dan Shinsuke Kita bersama ketika persiapan dan mulai latihan.
Signified (Pertanda)	Suna Rintarou memuji keteladanan Shinsuke Kia terhadap waktu dan peraturan ketika menjalankan latihan di pagi hari.

Signification (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, Suna Rintarou secara tidak langsung mengatakan bahwa Shinsuke Kita adalah orang yang memiliki karakter disiplin. Kita datang latihan sebagai orang pertama dan menjalankan perintah untuk memulai latihan sesuai rute yang telah diarahkan, tanpa mencari jalan pintas yang diinginkan oleh Suna Rintarou.
----------------------------------	--

5. Bersahabat atau Komunikatif

Karakter bersahabat atau komunikatif cenderung akan memiliki banyak teman atau relasi. Karakter ini memperlihatkan dan memperhatikan perasaan senang bicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Karakter bersahabat atau komunikatif dalam artian lain dapat berarti senang berinteraksi, berteman hingga berkolaborasi dengan orang lain. Nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat pada episode 20 menit ke 13:21 – 14:14 dan episode 23 menit ke 11:27 – 11:29. Kedua nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data pertama terdapat pada episode ke-20 sebagai berikut:



Gambar 4. 26 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 1



Gambar 4. 27 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 1

- Kinoshita* : “Kebiasaan burukmu saat latihan keluar, lo, Nishinoya. Jangan gentar, dong! Kamu sudah banyak berlatih, kan? Kamu pasti akan baik-baik saja.”
- Nishinoya* : “Benar.”
- Asahi* : “Nishinoya, kamu pasti bisa. Harusnya aku tak bilang begitu. Kamu pun sangat kesulitan karena service lawan sangat kuat, karena kengerian servisnya Miya Atsumu memang kenyataan.”

Tabel 4. 7 Temuan karakter bersahabat atau komunikatif 1

Signifier (Penanda)	Kinoshita dan Asahi menghampiri Nishinoya ketika jeda pertandingan.
Signified (Pertanda)	Kinoshita dan Asahi memberikan kalimat semangat untuk Nishinoya yang sedang tertekan oleh pertandingan.
Signification (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, sikap yang ditunjukkan oleh Kinoshita dan Asahi adalah karakter bersahabat atau komunikatif. Nishinoya sedang berada di bawah tekanan permainan dari Miya Atsumu, diberikan kalimat dukungan oleh Kinoshita dan Asahi agar Nishinoya tidak larut dalam ketakutannya.

Temuan data kedua terdapat pada episode ke-23 sebagai berikut:



Gambar 4.28 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 2



Gambar 4.29 Temuan data karakter bersahabat atau komunikatif 2

Daichi : “Kita harus tetap tenang!”
Tanaka : “Incar satu angka dulu!”
Asahi : “Fokus, fokus!”

Tabel 4.8 Temuan karakter bersahabat atau komunikatif 2

<i>Signifier</i> (Penanda)	Tim SMA Karasuno melingkar saling merangkul di area pertandingan.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Tim bola voli SMA Karasuno saling mengingatkan satu sama lain mengenai tujuan mereka bermain di lapangan.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, tim Karasuno sedang menenangkan satu sama lain karena akan menerima serangan dari lawan. Di tengah kegelisahan karena tertinggal poin, mereka saling mengingatkan untuk tetap tenang, fokus dan mengincar angka satu persatu. Karakter yang ditunjukkan dalam adegan ini adalah bersahabat atau komunikatif.

6. Rasa Ingin Tahu

Karakter rasa ingin tahu selalu identik dengan senang bertanya. Akan tetapi, dalam artian luas dapat juga diartikan perasaan ingin mengetahui

sesuatu melalui sumber-sumber yang ada seperti buku atau internet. Jadi, karakter ini tidak hanya terpaku pada bertanya kepada seseorang saja. Dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat, terdapat dua nilai pendidikan karakter rasa ingin tahu. Karakter ini terdapat pada episode 20 menit ke 17:19 – 17:30 dan episode 21 menit ke 02:41 – 02:57. Kedua nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data pertama terdapat pada episode ke-20 sebagai berikut:



Gambar 4. 30 Temuan data karakter rasa ingin tahu 1



Gambar 4. 31 Temuan data karakter rasa ingin tahu 1

Suguru : “*Karasuno mengubah rotasi mereka, ya.*”
Penonton perempuan : “*Suguru, kamu boleh kok kalau mau komentar sesuatu yang sulit dimengerti.*”
Suguru menjelaskan rotasi dari tim Karasuno

Tabel 4. 9 Temuan karakter rasa ingin tahu 1

<i>Signifier</i> (Penanda)	Suguru dan seorang teman perempuannya duduk menyaksikan pertandingan bola voli.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Suguru bergumam mengenai rotasi permainan tim Karasuno dan teman perempuannya menyahut gumamannya.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, teman perempuan Suguru memperlihatkan karakter rasa ingin

	<p>tahu. Ketika Suguru bergumam karena tim Karasuno merubah rotasi, teman perempuannya yang tidak mengerti bola voli meminta dijelaskan. Akhirnya, Suguru menjelaskan rasa penasaran dari temannya tersebut dengan bahasa yang lebih mudah dipahami pemula.</p>
--	---

Temuan data kedua terdapat pada episode ke-21 sebagai berikut:



Gambar 4. 32 Temuan data karakter rasa ingin tahu 2



Gambar 4. 33 Temuan data karakter rasa ingin tahu 2

Tim Karasuno melihat pertandingan tim Inarizaki

- Asahi* : “Hebat banget dia bisa mempertahankan kestabilan tubuhnya.”
- Daichi* : “Meskipun sekarang kita bisa memahaminya, tapi saat menghadapinya langsung pasti akan terasa berbeda, ya.”
- Sugawara* : “Kejuaraan nasional memang seram!”
- Pelatih Ukai* : “Di saat spike akan dilepaskan, situasinya bukanlah spiker satu lawan satu pengeblok. Meskipun pengeblok bertambah menjadi dua, situasinya tetap bukan satu lawan dua. Kapan pun itu, situasinya tetap satu lawan enam. Pasti selalu ada cara melawannya. Sepertinya aku tak perlu menjelaskannya lagi, ya.”
- Tsukishima* : “Pada dasarnya, aku akan tetap berusaha mengentikannya. Tapi bukan berarti aku bisa tiba-tiba mengalahkan middle blocker tingkat nasional.”

Tabel 4. 10 Temuan karakter rasa ingin tahu 2

<i>Signifier</i> (Penanda)	Adegan memperlihatkan tim SMA Karasuno berkumpul menonton televisi yang berisi pertandingan bola voli.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Tim bola voli SMA Karasuno mempelajari dan menganalisis pola permainan bola voli dari SMA Inarizaki sebelum bertanding melawannya.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, hal yang dilakukan oleh tim bola voli SMA Karasuno mencerminkan karakter rasa ingin tahu. Mereka mencari tahu bagaimana pola permainan, strategi hingga kebiasaan di dalam lapangan yang dilakukan oleh SMA Inarizaki. Hal ini dapat mempermudah SMA Karasuno membuat strategi ketika menghadapi SMA Inarizaki.

7. Kerja Keras

Kerja keras merupakan karakter yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat, terdapat empat nilai pendidikan karakter kerja keras. Karakter ini terdapat pada episode 21 menit ke 08:33 – 11:42, episode 22 menit ke 12:32 – 18:47, episode 23 menit ke 19:59 – 20:23 dan episode 24 menit ke 14:04 – 20:46. Keempat nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif dalam anime *Haikyuu!!* ini dapat dibuktikan melalui penggalan adegan dan percakapan tokoh. Temuan data pertama terdapat pada episode ke-21 sebagai berikut:



Gambar 4. 34 Temuan data karakter kerja keras 1



Gambar 4. 35 Temuan data karakter kerja keras 1

Nishinoya : “Saat bocah dulu, aku ini benar-benar penakut lo. Aku tak begitu ingat, tapi mungkin sampai aku masuk SD sih. Aku taku serangga, burung, sepeda roda tiga, hantu. Kurasa aku juga orang yang pemlau.”

Pelatih Ukai : “Karena jarang sekali melihat Nishinoya banyak bicara saat bertanding, apa itu karena dia gugup?”

Nishinoya : “Saat Miya Atsumu melakukan service, kakiku seperti di lem di atas lapangan, tapi rasanya tidak asing. Perasaan takut yang kumaksud. Tapi kakekku bilang kalau ketakutan itu buang-buang waktu saja.”

Ketika pertandingan dimulai kembali.

Nishinoya : “Nah, majulah!”

Tabel 4. 11 Temuan karakter kerja keras 1

<i>Signifier</i> (Penanda)	Adegan memperlihatkan di <i>timeout</i> pertandingan, Nishinoya yang sedang membicarakan perasaannya. Kemudian beralih ketika kembali ke lapangan pertandingan.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Nishinoya mencurahkan permasalahan yang dialaminya di masa lalu yang memiliki kaitan dengan permasalahannya saat ini tentang bola voli. Ia menceritakan tentang sang kakek yang membuatnya keluar dari rasa takut.

Signification (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, tokoh Nishinoya ini memiliki karakter kerja keras. Kerja keras yang dimaksud dalam adegan ini adalah usaha Nishinoya yang berusaha keluar dari rasa takut yang menghantuinya selama pertandingan berlangsung.
--	---

Temuan data kedua terdapat pada episode ke-22 sebagai berikut:



Gambar 4. 36 Temuan data karakter kerja keras 2



Gambar 4. 37 Temuan data karakter kerja keras 2

- Komentator* : “Sekarang giliran big server, Miya Atsumu yang akan melakukan serve. Mampukah Karasuno bertahan?”
- Penonton perempuan* : “Tim oranye terlihat mati-matian bertahan, ya.”

Tabel 4. 12 Temuan karakter kerja keras 2

Signifier (Penanda)	Adegan menunjukkan usaha dari SMA Karasuno untuk mengambil bola, kemudian beralih kepada seorang penonton yang turut prihatin dengan tim SMA Karasuno.
Signified (Pertanda)	Tim SMA Karasuno berusaha bertahan dari serangan yang diberikan oleh SMA Inarizaki.
Signification (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, SMA Karasuno mengaplikasikan karakter kerja keras dalam

	mempertahankan agar bola tetap melambung. Masing-masing anggota dari tim SMA Karasuno berusaha agar tidak kehilangan angka.
--	---

Temuan data ketiga terdapat pada episode ke-23 sebagai berikut:



Gambar 4. 38 Temuan data karakter kerja keras 3



Gambar 4. 39 Temuan data karakter kerja keras 3

Kita : “Dan terkadang, ketimbang satu sampai sepuluh, mereka mencoba dari A sampai Z. itulah yang ada di dalam benak mereka. Meskipun terkadang gagal atau dibenci orang lain, atau diusir. Meskipun mereka benar-benar mengabaikan hal-hal yang kita anggap penting, mereka hanya perlu melakukannya. Meskipun sampai muntah darah, mereka adalah orang-orang yang akan terus berlari. Ada banyak orang di dunia ini yang luar biasa, dan wajar saja mereka dianggap sebagai orang-orang yang hebat. Kupikir bisa berpikir lebih matang adalah bakat itu sendiri dan tak peduli kalian menyebut mereka seperti apa. Dan sebutan jenius itu bukan sebuah hinaan. Tapi kalau kamu merasa mereka jenius sejak awal, itu artinya kamu sudah kalah bahkan sebelum bertanding dengan mereka. Dan itu menyebalkan.”

Tabel 4. 13 Temuan karakter kerja keras 3

Signifier (Penanda)	Adegan menunjukkan Shinsuke Kita memberikan komentar mengenai karakter yang dimiliki oleh tim SMA Karasuno.
--------------------------------	---

Signified (Pertanda)	Komentar yang diberikan oleh Shinsuke Kita menggambarkan kondisi SMA Karasuno ketika di dalam lapangan pertandingan.
Signification (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, narasi komentar yang diucapkan Shinsuke Kita terhadap tim bola voli SMA Karasuno menunjukkan bahwa mereka memiliki karakter kerja keras. Adegan yang bergantian dari memperlihatkan Shinsuke Kita kemudian beralih ke penggambaran karakter kerja keras yang dimiliki oleh SMA Karasuno.

Temuan data keempat terdapat pada episode ke-24 sebagai berikut:



Gambar 4. 40 Temuan data karakter kerja keras 4



Gambar 4. 41 Temuan data karakter kerja keras 4



Gambar 4. 42 Temuan data karakter kerja keras 4



Gambar 4. 43 Temuan data karakter kerja keras 4

- Pelatih Inarizaki* : “*Atsumu pasti ingin menggunakan mainan barunya sebanyak mungkin, ya. Dia mampu menjaga tempo permainannya dengan baik.*”
- Komentator* : “*Inarizaki menggenggam erat punggung Karasuno dan tak mau melepaskannya!*”
-
- Karasuno* : “*Serang! Serang! Cepat! Kami harus lebih cepat dari lawan! Sebelum pijakan kaki musuh kembali stabil, sebelum mereka sanggup mengejar!*”

Tabel 4. 14 Temuan karakter kerja keras 4

<i>Signifier</i> (Penanda)	Adegan menunjukkan tim bola voli SMA Karasuno mengejar bola agar tidak menyentuh lantai.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Usaha yang dilakukan SMA Karasuno untuk tidak kehilangan angka detik-detik berakhirnya permainan.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, sikap dari tim SMA Karasuno menunjukkan kegigihan dalam berjuang untuk memperoleh kemenangan. Hal ini termasuk ke dalam karakter kerja keras.

8. Kreatif

Karakter kreatif berarti menciptakan sebuah cara baru dari yang telah ada. Dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat, nilai pendidikan karakter kreatif terdapat pada episode 22 menit ke 07:46 – 08:45. Temuan data ini dapat dibuktikan sebagai berikut:



Gambar 4. 44 Temuan data karakter kreatif



Gambar 4. 45 Temuan data karakter kreatif

Kembar Miya : “Apa yang akan kami lakukan kali ini?”

Komentator : “Serangan cepat terbalik, minus tempo si kembar!”

Bola masuk ke dalam area lapangan lawan.

Yachi : “Ta-tadi itu apa?”

komentator : “Sulit dipercaya! Tadi itu umpan dari Spiker Miya Osamu kepada Setter Miya Atsumu! Mereka baru saja melakukan serangan cepat minus tempo! Si kembar Miya benar-benar duo yang mengerikan.”

Tabel 4. 15 Temuan karakter kreatif

<i>Signifier</i> (Penanda)	Adegan menunjukkan si Kembar Miya Atsumu dan Osamu hendak menyerang lawan.
<i>Signified</i> (Pertanda)	Respon dari komentator dan penonton terkejut karena serangan yang diluncurkan oleh si Kembar Miya.
<i>Signification</i> (Tanda)	Berdasarkan penanda dan pertanda di atas, karakter yang tergambar dalam adegan ini adalah kreatif. Miya Atsumu dan Miya Osamu membuat strategi menyerang lawan hingga membuat seluruh orang yang berada di lapangan sangat terkejut dengan pola serangan yang digunakan oleh Kembar Miya.

C. Analisis Data

1. Tanggung Jawab

Tanggung jawab memiliki makna yang sangat luas, bukan hanya untuk diri sendiri, melainkan juga kepada orang lain atau masyarakat sekitar. Tanggung jawab dapat dikatakan sebagai sifat atau perilaku yang mana menjalankan dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan dengan baik. Dalam menjalankan tugasnya, terdapat rasa kesadaran yang tinggi.

Nilai pendidikan karakter “tanggung jawab” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat dalam dua episode yang berbeda, yakni episode 20 dan 23. Pada episode 20, dimulai dimenit ke 00:32 hingga 09:33 yang ditandai dengan masuknya Shinsuke Kita ke dalam lapangan untuk membalikkan keadaan. Tidak membutuhkan waktu yang lama, Shinsuke Kita berhasil mencetak poin untuk timnya. Selain itu, Kita juga menjalankan tugasnya dengan baik untuk membalikkan keadaan dengan kemenangan Inarizaki pada babak kedua yang sebelumnya diambil oleh Karasuno.

Kedua, pada episode ke-23 diperlihatkan nilai pendidikan karakter “tanggung jawab lainnya”. Situasi yang membuat Karasuno tertekan secara mental, namun berkeinginan untuk tidak kalah. Mereka akhirnya memulai serangan dengan sinkronisasi untuk mencetak poin. Di sela-sela serangan, Sawamura Daichi bermonolog dengan mengatakan, **“Aku berada disini bukan untuk melindungi rekan-rekanku! Masing-masing dari kami datang untuk mencetak angka!”**. Mereka yang memiliki tugas dan peran dalam tim, melaksanakan tugasnya dengan baik hingga mencetak angka melalui serangan sinkronisasi tersebut.

Berdasarkan kedua adegan pada *Haikyuu!! to the Top* musim keempat episode 20 dan 23 di atas, tanggung jawab dapat dikatakan sebagai sebuah sikap atau perbuatan yang memiliki rasa kesadaran dalam diri untuk menjalankan tugas yang diembannya hingga selesai. Sikap tanggung jawab ini ditunjukkan oleh ketua dari kedua tim yaitu Shinsuke Kita yang ditunjuk pelatih untuk membalikkan keadaan serta tim karasuno yang menjalankan perannya untuk mencetak skor di tengah tekanan dari tim lawan, dan poin yang dihasilkan berasal dari pukulan Sawamura Daichi. Penggambaran dari dua adegan ini membuahkan hasil atas kesadaran dalam mengemban tugas yang telah diberikan. Dari laman kumparan.com (2022), hal di atas sesuai dengan hadits yang diriwayatkan oleh Abu Daud:

مَا أَكَلَ أَحَدٌ طَعَامًا فَطُحِيَ مِنْهُ أَنْ يَأْكُلَ مِنْ عَمَلِ يَدِهِ وَإِنَّ نَبِيَّ اللَّهِ دَاوُدَ عَلَيْهِ السَّلَامُ

كَانَ يَأْكُلُ مِنْ عَمَلِ يَدِهِ

Artinya : “Tidak ada seseorang yang memakan satu makanan pun yang lebih baik dari makanan hasil usaha tangannya (bekerja) sendiri. Dan sesungguhnya Nabi Allah, Daud as. memakan makanan dari hasil usahanya sendiri” (HR. Bukhari).

Dalam Islam, tahapan pembinaan karakter tanggung jawab anak dimulai pada umur 7-8 tahun (Septi & Zulkipli, 2021: 106). Rasulullah SAW merupakan sosok yang memiliki sifat yang indah. Sifat Rasulullah SAW dapat ditiru oleh umatnya, bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menjalankan sikap tanggung jawab, sosok yang menjadi suri tauladan bagi umat Islam adalah Rasulullah SAW. Sikap tanggung jawab yang dapat dicontoh dari Rasulullah SAW adalah bertanggung jawab atas perkataan

dan perbuatannya, serta meminta maaf jika memiliki kesalahan. Hal ini merupakan salah satu bentuk dari tanggung jawab kepada sesama dan diri sendiri.

Nilai pendidikan karakter tanggung jawab yang dapat diterapkan kepada peserta didik membiasakan untuk mematuhi tata tertib sekolah, memberikan tugas dan dikumpulkan ketika waktunya tiba, membentuk struktur dan jadwal piket di kelas serta banyak contoh lain dari bentuk karakter tanggung jawab.

Karakter tanggung jawab harus dimiliki oleh peserta didik, sebab salah satu ciri manusia yang beradab adalah memiliki rasa tanggung jawab. Maka dari itu perlu melakukan penanaman karakter tanggung jawab ke dalam diri setiap peserta didik, karena melalui karakter ini dapat dilihat kualitas kepribadiannya. Tanggung jawab dapat bermanfaat bagi peserta didik ketika dewasa nanti. Peserta didik yang memiliki karakter tanggung jawab dapat menjalani kehidupan di sekolah atau di masyarakat dengan baik, karena mereka akan terbiasa mempertimbangkan kemungkinan dan konsekuensi dari perbuatan yang akan dilakukan.

Dapat disimpulkan bahwa nilai karakter tanggung jawab memiliki relevansi dengan nilai *amaliyah (muamalah)*, dikarenakan memiliki kaitan dengan hubungan antar manusia (*hablum minannas*). Selain itu, tanggung jawab juga memiliki relevansi dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

2. Menghargai Prestasi

Karakter menghargai prestasi memiliki arti yang penting bagi kedua belah pihak, pihak yang dihargai dan pihak yang menghargai. Dari pihak yang dihargai akan membentuk rasa percaya diri dan lebih semangat, sedangkan pihak yang menghargai akan merasa termotivasi dengan prestasi tersebut.

Nilai pendidikan karakter menghargai prestasi dalam anime *Haikyuu!!* ditunjukkan pada episode 20 dan 25. Pada episode 20 ditunjukkan pada menit ke 03:38 – 04:35, Heisuke memuji bakat yang dimiliki oleh sang kapten yaitu Shinsuke Kita. Heisuke berkata, **“Kak Kita itu hebat ya, bisa langsung tampil memukau tepat setelah masuk lapangan.”** Setelah masuknya Kita ke dalam lapangan, pertahanan Inarizaki menjadi sulit untuk ditembus bahkan oleh bola-bola yang sebenarnya dapat mencetak poin. Pasalnya, pemain yang baru masuk ke dalam lapangan biasanya memiliki tekanan dan pemikiran mengenai jalannya pertandingan. Akan tetapi hal ini tidak ditunjukkan oleh Kita, dia berhasil menunjukkan kemampuannya dengan percaya diri. Karakter inilah yang mendapatkan pujian dari anggota tim, setelah banyaknya penyelamatan yang dilakukan olehnya.

Sedangkan pada episode 25 ditunjukkan pada menit ke 05:31 – 05:35 yang ditandai dengan teriakan para suporter Karasuno. Setelah berhasil mengalahkan unggulan kedua dan mengamankan tiket menuju 16 besar, pemain Karasuno berbaris di depan para suporter sebagai bentuk ucapan terima kasih atas dukungan yang diberikan. Para suporter memberikan pujian dan teriakan bangga atas pencapaian yang telah didapatkan dengan

kalimat, **“Terimakasih! Kalian hebat!”**. Mereka mengetahui bahwa mengalahkan SMA Inarizaki yang diunggulkan diposisi kedua tidaklah mudah, bahkan suara suporter Inarizaki sangat memenuhi *venue* pertandingan dan memberikan tekanan kepada lawan.

Dalam Islam, karakter menghargai prestasi ini sangat dianjurkan. Setiap yang berhasil mencapai sesuatu, pasti akan bekerja keras untuk mendapatkannya. Bahkan, tidak semua kerja keras dapat membuahkan sebuah prestasi. Oleh karena itu, sangat dianjurkan untuk memuji atau menghargai pencapaian orang lain. Allah SWT berfirman dalam Qs. an-Nahl ayat 97 yang berbunyi:

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً ۖ وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ

بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Artinya : “Siapa yang mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan, sedangkan dia seorang mukmin, sungguh, Kami pasti akan berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik daripada apa yang selalu mereka kerjakan.” (Kemenag, 2019: 387).

Penafsiran ayat ini terdapat pada tafsir Ibnu Katsir jilid ke-5: Ini merupakan janji dari Allah Ta’ala bagi orang yang mengerjakan amal shalih, yaitu amal yang mengikuti Kitab Allah Ta’ala (al-Qur’an) dan Sunnah Nabi-Nya, Muhammad, baik laki-laki maupun perempuan yang hatinya beriman kepada Allah dan RasulNya. Amal yang diperintahkan itu telah disyari’atkan dari sisi Allah, yaitu Dia akan memberinya kehidupan yang baik di dunia dan akan memberikan balasan di akhirat kelak dengan balasan yang lebih baik daripada amalannya. Kehidupan yang baik itu

mencakup seluruh bentuk ketenangan ('Abdullah bin Muhammad, 1994: 235).

Menghargai prestasi ini dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik, salah satunya karena dapat menghindarkan dari sifat iri atau dengki. Karakter ini harus diterapkan kepada peserta didik untuk selalu mengapresiasi pencapaian orang lain. Selain itu, peserta didik dapat memetik pembelajaran dari pencapaian orang lain.

Karakter menghargai prestasi harus dimiliki oleh peserta didik, karena karakter ini akan membantu dalam membangun hubungan atau relasi yang baik dengan sesama. Menghargai prestasi ini membuat hati setiap orang akan bersih. Dapat disimpulkan bahwa nilai karakter menghargai prestasi memiliki relevansi dengan nilai *amaliyah (muamalah)*, dikarenakan memiliki kaitan dengan hubungan antar manusia atau *hablum minannas*. Selain itu, menghargai prestasi juga memiliki relevansi dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

3. Peduli Sosial

Manusia selalu hidup berdampingan dan membutuhkan kehadiran orang lain. Manusia tidak dapat hidup sendiri, itulah mengapa manusia disebut dengan makhluk sosial. Karakter peduli sosial adalah sikap atau tindakan yang selalu ingin dan senang memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkan. Karakter ini akan membentuk lingkungan yang baik karena suasana selalu dipenuhi dengan hal-hal yang baik.

Nilai pendidikan karakter “peduli sosial” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat dalam episode 20 dimenit ke 06:22 – 06:59. Hal ini ditandai ketika Miya Atsumu bersin karena flu dan Hitoshi Ginjima bertanya tentang keadaan Atsumu. Karena kecintaannya kepada bola voli, Atsumu memilih untuk mengikuti latihan dan mengesampingkan flunya. Mendengar hal tersebut, Shinsuke Kita langsung meminta Atsumu untuk pulang daripada bermain bola voli.

Atsumu : *(bersin)*
Hitoshi : *“Ada apa, Atsumu? Masuk angin, ya? Kenapa tak istirahat saja?”*
Atsumu : *“Ini bukan apa-apa! Lebih mending daripada tak bermain voli!”*
Hitoshi : *Itu baru tekad! Voli nomor satu!*
Kita : *Pulanglah! Jangan memuji orang yang tak bisa menjaga kesehatan*

Berdasarkan adegan pada anime *Haikyuu!!* di atas, peduli sosial dapat dikatakan sebagai sebuah sikap menunjukkan rasa kepedulian dan empati kepada orang lain di sekitarnya. Shinsuke Kita sebagai ketua tim sangat memperhatikan kondisi anggotanya. Mengesampingkan kesehatan untuk tetap bermain bola voli bukanlah sesuatu yang dapat dibanggakan oleh seorang atlet, karena kesehatan tetap menjadi prioritas. Sebagai seorang atlet, ia harus mengetahui kapan untuk lanjut atau berhenti bermain sesuai dengan kondisi yang dihadapinya. Penggambaran sosok Kita yang memiliki karakter peduli sosial ini terdapat dalam Qs. Maryam ayat 96:

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ سَيَجْعَلُ لَهُمُ الرَّحْمَنُ وُدًّا

Artinya : Sesungguhnya bagi orang-orang yang beriman dan beramal saleh, (Allah) Yang Maha Pengasih akan menanamkan rasa cinta (dalam hati) mereka. (Kemenag, 2019: 439).

Penafsiran ayat ini terdapat pada tafsir Ibnu Katsir jilid ke-5: Allah SWT mengabarkan bahwa Dia menanamkan kepada hamba-hambaNya kaum mukminin yang beramal shalih, yaitu amal-amal yang diridhai Allah SWT dengan mengikuti syari'at Muhammad SAW. Dia menanamkan bagi mereka di dalam hati hamba-hambaNya yang shalih, perasaan cinta dan kasih sayang. Ini suatu perkara yang mesti dan harus ('Abdullah bin Muhammad, 1994: 560-561).

Di dalam Islam, tahap pembinaan karakter peduli (*caring*) pada anak dilakukan pada umur 9-10 tahun. Setelah anak memiliki rasa tanggung jawab, maka akan muncul peran peduli terhadap lingkungan dan lainnya. Jika mengingat tanggal Nabi Muhammad SAW, beliau menggembala kambing pada usia 9 tahun. Pekerjaan menggembala kambing ini adalah bentuk kepedulian Rasulullah terhadap kondisi keuangan pamannya (Septi & Zulkipli, 2021: 106-107).

Setiap manusia yang memiliki karakter peduli sosial menandakan bahwa dirinya adalah orang yang memiliki perasaan cinta dan kasih sayang kepada sesama. Nilai pendidikan karakter peduli sosial dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena karakter ini sangat dekat di dalam kehidupan dan menjadi dasar. Dengan memiliki karakter peduli sosial, manusia akan menjadi lebih peka terhadap keadaan di sekitarnya. Hal ini

dapat menciptakan keadaan dan suasana penuh dengan keakraban serta kerumunan. Selain itu, karakter peduli sosial ini akan memberikan banyak manfaat baik untuk diri sendiri atau pun orang lain. Orang yang hatinya elah tertanam sikap peduli sosial, akan memiliki rasa sosial yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan singkat di atas, nilai pendidikan karakter peduli sosial ini memiliki relevansi dengan nilai *amaliyah (muamalah)*, karena berhubungan dengan cara manusia bergaul dan bersosialisasi. Karakter peduli sosial ini masuk ke dalam hubungan sesama manusia atau *hablum minannas*. Selain itu, peduli sosial juga memiliki relevansi dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

4. Disiplin

Disiplin merupakan sikap atau tindakan mematuhi ketentuan atau peraturan yang ada. Disiplin adalah bentuk dari karakter tanggung jawab. Karakter disiplin ini memiliki kesadaran yang tinggi dalam melakukan perbuatan atau tindakannya.

Nilai pendidikan karakter “disiplin” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat pada episode 20 dimenit ke 10:41 – 10:45. Karakter disiplin ini digambarkan melalui situasi latihan tim bola voli SMA Inarizaki secara singkat dari monolog Shinsuke Kita ketika Suna Rintarou mengetahui jika Shinsuke Kita menjadi orang yang pertama kali datang ke tempat latihan, hal ini terlihat tidak ada satu orang pun di ruang ganti latihan selain Shinsuke Kita. Ketika sedang melakukan lari, Suna Rintarou yang merasa lelah heran, karena Shinsuke Kita tidak memiliki rasa lelah dan

berniat mencari jalan pintas. Hal ini menunjukkan bahwa Shinsuke Kita mematuhi rute lari yang telah dibuat oleh pelatih. Tindakan Shisnuke Kita ini menjadi secara tidak langsung mendemonstrasikan karakter disiplin kepada anggota timnya.

Islam merupakan agama yang mengajarkan kelembutan juga kedisiplinan. Salah satu contoh dari kedisiplinan adalah menaati peraturan yang telah ditetapkan oleh pemimpin. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. dalam QS. an-Nisa ayat 59.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ

إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nabi Muhammad) serta ulilamri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunahnya) jika kamu beriman kepada Allah dan Hari Kemudian. Yang demikian itu lebih baik (bagimu) dan lebih bagus akibatnya (di dunia dan di akhirat). (Kemenag, 2019: 118)

Penafsiran ayat ini terdapat pada tafsir Ibnu Katsir jilid ke-2 : al-Bukhari meriwayatkan dari Ibu 'Abbas ra. Ia berkata tentang firmanNya *“Taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya) dan Ulil Amri di antara kamu.”* Ayat ini diturunkan berkenaan dengan 'Abdullah bin Hudzafah bin Qais bin 'Adi, ketika diutus oleh Rasulullah SAW. di dalam satu pasukan khusus. Riwayat ini juga dikeluarkan para iman hadits, kecuali Ibnu Majah. Imam Ahmad meriwayatkan dari 'Ali, ia berkata: *“Rasulullah SAW mengutus satu pasukan khusus dan mengangkat salah seorang Anshar menjadi komandan*

mereka. Tatkala mereka telah keluar, maka ia marah kepada mereka dalam suatu masalah, lalu ia berkata: ‘Bukankah Rasulullah SAW memerintahkan kalian untuk menaatiku?’ Mereka menjawab: ‘Betul.’ Dia berkata lagi: ‘Kumpulkanlah untukku kayu bakar oleh kalian.’ Kemudian ia meminta api, lalu ia membakarnya, dan ia berkata: ‘Aku berkeinginan keras agar kalian masuk ke dalamnya.’ Maka seorang pemuda di antara mereka berkata: ‘Sebaiknya kalian lari menuju Rasulullah SAW dari api ini. Maka jangan terburu-buru (mengambil keputusan) sampai kalian bertemu dengan Rasulullah. Jika beliau perintahkan kalian untuk masuk ke dalamnya, maka masuklah.’ Lalu mereka kembali kepada Rasulullah SAW dan mengabarkan tentang hal itu.” (‘Abdullah bin Muhammad, 1994 : 429).

Contoh karakter disiplin yang sesuai dengan Qs. an-Nisa’ ayat 59 adalah menaati pemimpin atau *ulil amri*. Dalam menaati pemimpin, kita dianjurkan menaati perintah yang sesuai dengan ajaran Islam. Dalam artian lain, jika diperintahkan menaati hal-hal yang menyimpang dari ajaran Islam maka boleh ditolak.

Selain menaati pemimpin, salah satu contoh kedisiplinan dalam agama Islam adalah mengerjakan shalat fardhu tepat pada waktunya. Hal ini tercantum dalam firman Allah Qs. al-Ashr ayat 1-3

وَالْعَصْرِ

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ

إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya : “1. Demi masa, 2. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, 3. Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.” (Kemenag, 2019: 908)

Penafsiran surat ini terdapat dalam tafsir Ibnu Katsir jilid ke-10 : *al-Ashr* berarti masa yang di dalamnya berbagai aktivitas anak cucu Adam berlangsung, baik dalam wujud kebaikan maupun keburukan. Imam Malik meriwayatkan dari Zaid bin Aslam: “Kata *al-Ashr* berarti shalat ‘Ashar. Dan yang populer adalah pendapat yang pertama. Dengan demikian, Allah SWT telah bersumpah dengan masa tersebut bahwa manusia itu dalam kerugian, yakni benar-benar merugi dan binasa: “*Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih.*” Dengan demikian, Allah memberikan pengecualian dari kerugian itu bagi orang-orang yang beriman dengan hati mereka dan mengerjakan amal shalih melalui anggota tubuhnya. “*Dan nasihat menasihati supaya menaati kebenaran.*” yaitu, mewujudkan semua bentuk ketaatan dan meninggalkan semua yang diharamkan. “*Dan nasihat menasihati supaya menetapi kesabaran.*” Yakni bersabar atas segala macam cobaan, takdir serta gangguan yang dilancarkan kepada orang-orang yang menegakkan amar ma’ruf nahi munkar (‘Abdullah bin Muhammad, 1994: 428-429).

Menurut Islam, tahapan pembinaan karakter disiplin sama dengan karakter tanggung jawab yaitu sekitar usia 7-10 tahun. Sebagaimana contohnya adalah melaksanakan shalat dengan rutin dan tepat waktu yang

diajarkan pada anak usia 7-10 tahun. Tentu karakter ini ketika diterapkan kepada peserta didik akan membentuk sinergi yang baik, seperti tidak terlambat masuk sekolah dan menaati peraturan sekolah ataupun kelas.

Karakter disiplin merupakan wujud dari karakter karakter tanggung jawab, maka perlu melakukan penanaman karakter disiplin ke dalam diri setiap peserta didik. Karakter disiplin dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk dapat menjalani kehidupan di sekolah atau di masyarakat dengan baik, karena mereka telah terbiasa dengan menaati peraturan atau tepat waktu dan sikap disiplin lainnya. Memiliki karakter disiplin tidak akan merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa nilai karakter disiplin memiliki relevansi dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

5. Bersahabat atau Komunikatif

Bersahabat atau komunikatif merupakan tindakan yang memperlihatkan atau memperhatikan perasaan senang bicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Sikap bersahabat atau komunikatif dapat membuat hubungan sesama manusia berjalan dengan baik.

Nilai pendidikan karakter “bersahabat atau komunikatif” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat dalam dua episode berbeda, yakni episode 20 dan 23. Pada episode 20, dimulai dimenit ke 13:21 hingga 14:17 yang digambarkan dengan dialog antara Kinoshita, Nishinoya dan Asahi di waktu istirahat pertandingan. Ketika itu Nishinoya sedang berada di tengah

tekanan Miya Atsumu (pihak lawan), kemudian Kinoshita dan Asahi yang tidak lain adalah sahabat Nishinoya datang untuk meyakinkannya.

Nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif yang kedua berada pada episode 23 dimenit ke 11:27 hingga 11:29. Suasana tidak jauh berbeda dengan episode 20, SMA Karasuno masih berada di bawah tekanan lawan dan berusaha untuk mencetak angka. Di tengah kepanikan, mereka meyakinkan satu sama lain untuk fokus dan berjalan satu-persatu untuk mencetak angka.

Dari kedua potongan adegan episode anime *Haikyuu!!* di atas, bersahabat atau komunikatif tumbuh tidak luput dari pengaruh lingkungan yang baik. Karakter bersahabat atau komunikatif ini ditunjukkan oleh tim dari SMA Karasuno baik di dalam atau di luar lapangan. Bentuk dari karakter ini adalah mereka membangun kerjasama dan komunikasi yang baik antar anggota di dalam tim. Walaupun mereka terbentuk hanya dari sebuah ekstrakurikuler di sekolah, namun mereka memiliki perasaan senang untuk berbicara, bergaul dan bekerjasama satu sama lain. Secara tidak langsung, orang di sekitar kita dapat membantuk karakter orang lain. Maka dari itu, sudah seharusnya manusia mencari teman dan lingkungan yang baik untuk saling menebar manfaat satu sama lain. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Qs. an-Nisa' ayat 69 yang berbunyi:

وَمَنْ يُطِعِ اللَّهَ وَالرَّسُولَ فَأُولَٰئِكَ مَعَ الَّذِينَ أَنْعَمَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ مِنَ النَّبِيِّينَ وَالصِّدِّيقِينَ

وَالشُّهَدَاءِ وَالصَّالِحِينَ ۗ وَحَسُنَ أُولَٰئِكَ رَفِيقًا

Artinya : Siapa yang menaati Allah dan Rasul (Nabi Muhammad), mereka itulah orang-orang yang (akan dikumpulkan) bersama orang-orang yang dianugerahi nikmat oleh Allah, (yaitu) para nabi, para pencinta kebenaran, orang-orang yang mati syahid, dan orang-orang saleh. Mereka itulah teman yang sebaik-baiknya. (Kemenag, 2019: 120)

Penafsiran ayat ini terdapat dalam tafsir Ibnu Katsir jilid ke-2 : Barang siapa melakukan apa yang diperintahkan Allah dan Rasul-Nya, sesungguhnya Allah akan menempatkannya di tempat kehormatannya (Surga) dan menjadikannya pendamping para Nabi, kemudian orang-orang yang derajatnya di bawah mereka. Yaitu; para *shiddiq* (orang-orang yang jujur dalam imannya), para *syuhada'* (orang-orang yang mati syahid), lalu kaum mukminin secara umum, yaitu orang-orang shalih yang baik (benar) pada apa-apa yang tersembunyi dan tampak pada mereka. Kemudian Allah memuji mereka dengan firmanNya: “*Dan mereka adalah teman yang sebaik-baiknya.*” (‘Abdullah bin Muhammad, 1994: 442-443).

Telah dijelaskan bahwa seorang muslim haruslah mencari teman yang senantiasa mengingatkan kepada Allah, Rasulullah dan hal-hal baik lainnya. Tidak hanya itu, sebagai manusia juga haruslah mengucap atau mengungkapkan sesuatu dengan jelas agar mudah dipahami oleh orang lain. Hal inilah yang menyebabkan mengapa komunikatif itu penting. Karakter komunikatif dapat menghindarkan dari kesalahpahaman. Namun dalam berkomunikasi, umat Islam dianjurkan untuk mengucapkan kalimat yang lembut sebagaimana firman Allah dalam Qs. al-Isra' ayat 28:

وَأِمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمْ أَبْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا

Artinya : Jika (tidak mampu membantu sehingga) engkau (terpaksa) berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang engkau harapkan, ucapkanlah kepada mereka perkataan yang lemah lembut. (Kemenag, 2019: 397)

Penafsiran ayat di atas terdapat pada tafsir Ibnu Katsir jilid ke-5: Setelah Allah SWT menerangkan tentang *birrul walidain* (berbakti kepada kedua orang tua), Dia langsung menyambung dengan menceritakan tentang berbuat baik kepada kaum kerabat dan tali silaturahmi. Dan firman Allah Ta'ala: "*Dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros.*" Setelah menyuruh mengeluarkan infak, Allah Ta'ala melarang berlebih-lebihan dalam berinjak dan menyuruh melakukannya secara seimbang/pertengahan. Dan firman Allah: "*Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Rabb-mu.*" Maksudnya, jika kaum kerabatmu dan orang-orang yang Kami perintahkan agar kamu memberi mereka, mereka meminta kepadamu sedang kamu tidak mempunyai sesuatu pun, lalu kamu berpaling dari mereka karena tidak ada yang dapat dinafkahkan untuk mereka: "*Maka katakanlah kepada mereka ucapan yang pantas.*" Janjikan dengan janji yang pantas dan lemah lembut, jika rizki Allah datang, niscaya kami akan menghubungi kalian, *insya Allah* ('Abdullah bin Muhammad, 1994: 302-303).

Selain dari al-Qur'an, terdapat hadits yang memerintahkan umat Islam untuk berkata baik atau diam (Abduh Tuasikal, 2018).

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ تَعَالَى عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ

بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكَلِّمْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكَلِّمْ جَارَهُ،

وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكَلِّمْ ضَيْفَهُ (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ وَمُسْلِمٌ)

Artinya: Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Siapa saja yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata baik atau diam. Siapa saja yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia memuliakan tetangganya. Siapa saja yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia memuliakan tamunya.” [HR. Bukhari, no. 6018, 6019, 6136, 6475 dan Muslim, no. 47].

Dalam dunia pendidikan, peserta didik harus memiliki karakter bersahabat atau komunikatif. Kemampuan komunikasi yang baik akan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran dan bersosialisasi. Komunikasi yang harus dibangun tidak hanya bersifat informatif saja, namun juga persuasif. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mengerti dengan informasi yang disampaikan, tetapi juga diharapkan dapat memahami dan menerima suatu paham. Selain komunikatif, kemampuan bersahabat peserta didik juga harus dikembangkan sejak dini. Pada usia ini, peserta didik akan mudah menerima hal-hal baru dan karakter mudah untuk dibentuk.

Peserta didik yang memiliki karakter bersahabat atau komunikatif di dalam dirinya, dapat merangsang terbentuknya kerja sama di dalam kelompok. Oleh sebab itu, nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif ini berhubungan dengan nilai *amaliyah (muamalah)*, karena berkaitan dengan hubungan sesama manusia (*hablum minannas*). Selain itu,

bersahabat atau komunikatif juga memiliki relevansi dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

6. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah perilaku atau sifat seseorang yang ingin mencari dan mengulik informasi yang menarik bagi dirinya. Bahkan rasa ingin tahu dapat muncul tanpa disadari, karena biasanya manusia akan bertanya terhadap hal-hal yang tidak diketahuinya.

Nilai pendidikan karakter “rasa ingin tahu” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat dalam dua episode yang berbeda, yakni episode 20 dan 21. Pada episode 20, dimulai dimenit 17:19 hingga 17:30 yang menceritakan tentang dua orang penonton yang bertanya dan memberikan informasi. Penonton perempuan tersebut tidak mengetahui perubahan rotasi dalam permainan bola voli, akhirnya bertanya kepada Suguru. Perempuan tersebut berkata, **“Suguru, kamu boleh kok kalau mau komentar sesuatu yang sulit dimengerti”**. Kalimat yang dilontarkan oleh perempuan ini secara tidak langsung meminta penjelasan dari yang telah diucapkan oleh Suguru, penonton laki-laki di sebelahnya. Suguru adalah pemain bola voli aktif SMA Aoba Johsai pun menjelaskan ucapannya kepada teman perempuannya tersebut.

Nilai karakter rasa ingin tahu kedua diperlihatkan pada episode 21 dimenit ke 02:41 – 02:57. Pada bagian ini alur berjalan mundur, diperlihatkan SMA Karasuno berkumpul di suatu ruangan untuk menonton dan menganalisis pola permainan lawannya (SMA Inarizaki) besok melalui

sebuah televisi. Sese kali mereka memberikan komentar terhadap kehebatan teknik permainan Inarizaki. Pemain Karasuno mendengarkan penjelasan singkat dari Pelatih Ukai mengenai cara mengeblok *spike* dari Suna Rintarou. Tsukishima Kei yang berposisi sebagai *middle blocker* langsung dapat mengetahui maksud dari penjelasan tersebut.

Islam juga mengajarkan kepada pemeluknya untuk mencari tahu atau bertanya terhadap hal-hal yang tidak diketahuinya kepada orang yang telah menguasai dalam bidang tersebut. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qs. al-Anbiya ayat 7 berikut:

وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَلُّوا أَهْلَ الدِّكْرِ إِن كُنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya : Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad) melainkan beberapa orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka. Maka, bertanyalah kepada orang yang berilmu jika kamu tidak mengetahui (Kemenag, 2019: 457).

Penafsiran ayat di atas terdapat dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid ke-6: Allah berfirman membantah orang yang mengingkari diutusnya Rasul dari kalangan manusia. *“Kami tiada mengutus para Rasul sebelummu, melainkan beberapa orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka,”* yaitu seluruh Rasul yang terdahulu adalah laki-laki. Tidak ada seorang pun di antara mereka yang berasal dari malaikat, sebagaimana Dia berfirman menceritakan umat-umat terdahulu bahwa mereka mengingkari hal tersebut. Lalu mereka berkata: *“Apakah manusia yang akan memberi petunjuk kepada kami?”* (Qs. at-Taghabun: 6). Untuk itu, Allah berfirman: *“Maka tanyakanlah olehmu kepada orang-orang yang berilmu, jika kamu*

tidak mengetahui.” Yaitu tanyakanlah oleh kalian kepada orang yang berilmu di antara umat-umat tersebut, seperti Yahudi, Nasrani dan aliran-aliran lain; Apakah para Rasul yang datang kepada mereka itu manusia atau para malaikat? Sesungguhnya mereka hanyalah manusia. Hal itu merupakan kesempurnaan nikmat Allah kepada makhlukNya dengan diutusNya para Rasul dari jenis mereka yang memungkinkan untuk sampainya penyampaian dan penerimaan dari mereka (‘Abdullah bin Muhammad, 1994 : 89-90).

Rasulullah SAW juga memberikan anjuran mengenai rasa ingin tahu kepada umatnya, sebagaimana terdapat dalam hadits beliau yang diriwayatkan oleh Imam Abu Dawud (Angga Hardianto, 2017):

فَإِنَّمَا شِفَاءُ الْعِيِّ السُّؤَالُ

Artinya: “Sesungguhnya obat dari ketidaktahuan adalah bertanya” (Hasan, HR. Abu Dawud: 336, Ibnu Majah: 572, dan lainnya)

Karakter rasa ingin tahu sangat penting dimiliki peserta didik, karena karakter ini mendorong peserta didik menjadi lebih aktif untuk mencari tahu mengenai hal-hal baru yang tidak diketahuinya. Selain itu, karakter rasa ingin tahu dapat membuka wawasan yang lebih luas dan menjadikannya lebih pintar. Rasa ingin tahu ini tidak hanya terbatas bertanya kepada orang lain. Peserta didik juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mencari tahu hal-hal positif yang tidak diketahui melalui internet atau yang lainnya. Seperti mencari tahu cara memecahkan soal, mencari makna kosa kata baru dan lainnya.

Berdasarkan penjelasan singkat di atas, dapat disimpulkan nilai pendidikan karakter rasa ingin tahu terikat dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

7. Kerja Keras

Kerja keras adalah usaha mengerjakan suatu hal dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah agar mencapai tujuan yang diinginkan, baik secara individu atau kelompok. Anime *Haikyuu!!* ini menyampaikan tentang semangat kerja keras dalam menyelesaikan segala sesuatu yang sudah dimulai dan tidak mudah menyerah selama menjalankan prosesnya.

Nilai pendidikan karakter “kerja keras” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat dalam empat episode berbeda, yakni episode 21 sampai 24. Pada episode 21, dimulai dimenit 08:33 – 11:42 yang ditandai dengan alur maju dan mundur. Diperlihatkan ucapan Nishinoya kepada teman-temannya terhadap rasa takutnya dan mulai menceritakan bagaimana caranya terlepas dari rasa takut tersebut di masa lalu. Teman-teman yang lain hanya terdiam mendengarkan cerita dari Nishinoya, bahkan Pelatih Ukai dapat membaca bahwa Nishinoya sedang gugup saat ini. Untuk keadaan sekarang, Nishinoya bahkan mengatakan **“Saat Miya Atsumu melakukan servis kakiku seperti dilem di atas lapangan, tapi rasanya tidak asing. Perasaan takut yang kumaksud.”** Setelah diperlihatkan masa lalu Nishinoya dengan sang kakek, adegan berganti ke lapangan pertandingan. Nishinoya terlihat telah terlepas dari perasaan takut dan siap menghadapi servis dari Atsumu. Hal ini menunjukkan bahwa Nishinoya

telah berkerja keras untuk keluar dari belenggu perasaan takutnya akan sesuatu hal.

Nilai pendidikan karakter kerja keras yang kedua ditunjukkan pada episode 22 dimenit ke 12:32 – 18:47. Setelah tekanan dari SMA Inarizaki yang membuat kedudukan menjadi 17:15, Karasuno berusaha untuk bertahan dan mencetak angka. Penonton perempuan bahkan terlihat cemas dengan mengatakan **“Tim oranye (Karasuno) terlihat mati-matian bertahan, ya.”** Namun pada dasarnya, kedua tim terlihat sama-sama tidak ingin kehilangan satu poin. Serangan bertubi-tubi dan tidak masuk akal dilakukan oleh Inarizaki untuk meruntuhkan pertahanan lawan. SMA Karasuno harus berlarian dari sisi ke sisi untuk membuat bola tidak menyentuh lantai lapangan. Hingga Karasuno mendapatkan momentum, mereka kembali menyerang dan membuat Inarizaki harus menjangkau bola menggunakan kaki. Terlihat kedua tim sama-sama bekerja keras agar tidak kehilangan poin, namun poin keberuntungan kali ini menjadi milik Inarizaki.

Pada episode 23 menit ke 19:59 – 20:23, Shinsuke Kita memberikan komentar terhadap permainan SMA Karasuno. Narasi yang disuarakan oleh Kita ini secara tidak langsung memberikan pujian terhadap kerja keras permainan lawan, **“Meskipun sampai muntah darah, mereka adalah orang-orang yang akan terus berlari”**. Selama Kita berkomentar, diperlihatkan adegan-adegan SMA Karasuno mengejar, menyelamatkan dan memukul bola berkali-kali. Kita juga berkata kepada dua pemain yang berdiri di belakangnya, **“Tapi kalau kamu merasa kalau mereka jenius**

sejak awal, itu artinya kamu sudah kalah bahkan sebelum bertanding dengan mereka. Dan itu menyebalkan.” Ungkapan Kita secara tidak langsung memberikan pujian SMA Karasuno atas kemampuan dan kerja keras yang dimiliki sebagai tim. Menurut pandangan Kita, SMA Karasuno tidak tahu bagaimana caranya berhenti sebelum pertandingan itu selesai.

Di episode 24 menit ke 14:04 – 20:46 ini ditunjukkan peningkatan intensitas permainan dari kedua tim. Pasalnya, ini adalah babak terakhir yang menentukan untuk melaju ke babak selanjutnya. Baik dari Karasuno dan Inarizaki tidak ingin menya-nyiakan kesempatan untuk memberikan selisih angka 2 poin kepada lawan. Kali ini diperlihatkan bagaimana usaha setiap pemain Karasuno untuk menyelamatkan bola di area lapangannya. Mereka berlarian dari sisi ke sisi, sesekali juga harus terjatuh demi mendapatkan bola. Pada episode kali ini juga diperlihatkan kilas balik Hinata sebelum mendapatkan kepercayaan bermain di lapangan utama. Hinata berusaha dan meminta bantuan kepada rekan setimnya agar dapat melakukan *spike* dengan baik. Adegan kembali memperlihatkan lapangan SMA Karasuno yang berusaha melambungkan bola walaupun hanya dengan ujung jari Tsukishima dan tekad dari Sawamura. SMA Inarizaki melakukan perlawanan dengan melakukan serangan cepat minus tempo oleh si kembar Miya, namun berhasil ditahan oleh Hinata dan Kageyama. Bola kembali ke lapangan bagian belakang SMA Inarizaki dan membawa kemenangan bagi SMA Karasuno dengan skor 30:32.

Islam adalah agama yang mendorong umatnya untuk selalu bekerja dengan penuh rasa ikhlas, sungguh-sungguh dan hati-hati. Hal ini

dimaksudkan agar dapat mempersembahkan hasil pekerjaan ataupun amal yang terbaik untuk Allah SWT. sebagaimana firman Allah dalam at-Taubah ayat 105:

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ

فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ

Artinya : . Katakanlah (Nabi Muhammad), “Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya, dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu, Dia akan memberitakan kepada kamu apa yang selama ini kamu kerjakan.” (Kemenag, 2019: 279)

Penafsiran ayat di atas terdapat dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid ke-4: Mujahid berkata: “Ayat ini merupakan ancaman dari Allah SWT bagi orang-orang yang melanggar perintahNya. Yaitu, bahwa amal perbuatan mereka akan ditampakkan kepada Allah, Rasulullah SAW dan kepada orang-orang yang beriman.” Yang demikian itu pasti akan terjadi pada hari kiamat kelak. Allah juga berfirman: “*Pada hari segala rahasia ditampakkan.*” (Qs. ath-Thaariq: 9). Selain daripada itu, dalam surat yang lain Allah SWT juga berfirman: “*Dan ditampakkan apa yang ada di dalam dada.*” (Qs. al-Adiyat: 10). Dan Allah SWT terkadang menampakkan semuanya itu bagi umat manusia di dunia. Imam al-Bukhari meriwayatkan, ‘Aisyah ra. berkata: “Jika engkau kagum pada kebaikan amal seseorang, maka ucapkanlah: “*Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya, serta orang-orang Mu’min akan melihat pekerjaanmu itu.*” (‘Abdullah bin Muhammad, 1994: 259-260).

Berdasarkan penafsiran di atas, ayat ini memerintahkan manusia untuk bekerja keras dengan sungguh-sungguh dan ikhlas. Hal ini dimaksudkan karena semua amal perbuatan yang dikerjakan oleh manusia akan dimintai pertanggung jawaban. Selain itu, ayat ini dapat menjadi motivasi untuk manusia agar bekerja dengan sebaik-baiknya. Karakter ini sanga penting ditanamkan kepada peserta didik, sehingga mereka dapat bersungguh-sungguh dalam menggapai cita-citanya. Jika karakter ini diterapkan pada peserta didik, maka peserta didik dapat menjadi sosok yang bertanggung jawab dan disiplin.

Selain dari ayat al-Qur'an, Rasulullah juga bersabda melalui hadits nya yang berbunyi (Dini Koswarini, 2022):

عَنْ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: لَوْ أَنَّكُمْ تَتَوَكَّلُونَ

عَلَى اللَّهِ حَقَّ تَوَكُّلِهِ لَرَزَقَكُمْ كَمَا يَرْزُقُ الطَّيْرَ، تَعْدُو خِمَاصًا وَتَرُوحُ بِطَانًا.

Artinya: “Dari Umar Radhiyallahu ‘anhu, ia berkata: Aku pernah mendengar Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: “Kalau kalian bertawakal kepada Allah dengan sebenar-benar tawakal, maka niscaya Allah akan memberikan kalian rezeki sebagaimana Allah memberi rezeki kepada burung; ia pergi pagi hari dalam keadaan perutnya kosong, lalu pulang pada sore hari dalam keadaan kenyang”. [HR Tirmidzi, no. 2344; Ahmad (I/30); Ibnu Majah, no. 4164]

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai kerja keras ini memiliki relevansi dengan nilai *khuluqiyah*. Hal ini disebabkan berkaitan dengan tingkah laku dan perbuatan manusia. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, manusia perlu untuk bekerja dan berusaha dengan baik, karena Allah tidak akan merubah suatu kaum sebelum kaum tersebut melakukan perubahan terlebih dahulu.

8. Kreatif

Kreatif merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menciptakan metode atau hasil baru dari yang telah dimiliki. Secara konsep, kreatif bertindak dengan menyampaikan ide-ide yang unik.

Nilai pendidikan karakter “kreatif” dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat terdapat dalam episode 22 menit ke 07:46 – 08:45. Karakter kreatif ini ditunjukkan oleh si Kembar Miya yang sedang melakukan serangan balik. Miya Atsumu sebagai *setter* dan Miya Osamu sebagai *spiker* bertukar posisi untuk melakukan serangan serangan cepat minus tempo. Hal ini didukung dengan komentator yang berkata, **“Sulit dipercaya! Tadi itu umpan dari *spiker* Miya Osamu kepada *setter* Miya Atsumu! Mereka baru saja melakukan serangan cepat minus tempo! Si Kembar Miya benar-benar duo yang mengerikan.”** Penggambaran dari dua tokoh ini menunjukkan karakter kreatif karena serangan ini tidak pernah dilakukan sebelumnya oleh si Kembar Miya.

Islam juga mengajak umat Islam untuk memiliki karakter kreatif. Seagaimana dalam firman Allah SWT pada Qs. ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

لَهُ مَعْقِبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَ لَهُ مِنَ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ

يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَّالٍ

Artinya : Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum,

tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Kemenag, 2019: 346)

Penafsiran ayat di atas terdapat dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid ke-5: *“Bagi manusia ada para Malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran di muka bumi dan di belakangnya, mereka menjaga atas perintah Allah,”* maksudnya, bagi setiap orang ada Malaikat yang bergiliran menjaganya, ada Malaikat penjaga pada siang hari dan ada penjaga pada malam hari, yang menjaga mereka dari kejahatan dan kecelakaan. Selain itu ada juga Malaikat yang bergiliran mencatat perbuatan baik dan buruk; ada Malaikat di kanan dan di kiri yang mencatat amal perbuatan manusia, yang di sebelah kanan bertugas mencatat perbuatan baik dan yang di sebelah kiri bertugas mencatat perbuatan buruk. Masih ada dua Malaikat lain yang menjaga, satu di depan dan satu lagi di belakang. Jadi, manusia itu dikelilingi oleh empat Malaikat pada siang hari dan empat Malaikat lainnya pada malam hari dengan silih berganti, dua sebagai penjaga dan dua lainnya sebagai pencatat amal perbuatannya. Firman Allah SWT: *“Mereka menjaganya atas perintah Allah.”* Ada yang mengatakan, bahwasannya penjagaan mereka (para Malaikat) untuk manusia itu atas perintah Allah, sebagaimana yang diriwayatkan oleh ‘Ali bin Abi Thalhah dan lain-lain, dari Ibnu ‘Abbas dan pendapat ini didukung oleh Mujahid, Sa’id bin Jubair, Ibrahim an-Nakha’i dan lain-lain. Sebagian lain mengatakan: *“Mereka menjaganya atas perintah Allah.”* Mereka menjaga karena perintah Allah, sebagaimana disebutkan dalam hadits bahwa para sahabat bertanya kepada Rasulullah, apakah engkau berpendapat bawa *ruqyah* (jampi) yang kita ucapkan itu dapat menolak sesuatu dari takdir Allah? Beliau SAW menjawab: *“Ruqyah*

itu termasuk taqdir Allah.” Ibnu Abi Hatim meriwayatkan dari Ibrahim, ia mengatakan: “Allah mewahyukan kepada salah seorang Nabi dari Bani Israil: ‘Hnedaklah kamu katakana kepada kaummu bahwa warga desa dan anggota keluarga yang taat kepada Allah tetapi kemudian berubah berbuat maksiat atau durhaka kepada Allah, pasti Allah mengubah dari mereka apa yang mereka senangi dan menjadi sesuatu yang mereka benci.’” (‘Abdul Ghoffar & Abu Ihsan, 2012: 15-17)

Karakter kreatif sangat menjanjikan untuk masa depan. Hal ini juga dapat terjadi kepada peserta didik, karena mereka dapat menjadi orang yang tahu bagaimana cara menyikapi perubahan zaman. Peserta didik akan menemukan hal-hal baru yang dapat dimanfaatkan oleh orang lain dengan bijak. Karakter kreatif ini hampir sama dengan karakter rasa ingin tahu, sebab karakter ini dapat muncul melalui sebuah rasa ingin tahu akan sesuatu hal dan mengembangkannya. Berdasarkan penjelasan singkat di atas, dapat disimpulkan nilai pendidikan karakter kreatif memiliki relevansi dengan nilai *Khuluqiyah* karena ini merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap manusia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang terpapar di atas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat delapan nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam anime *Haikyuu!! to the Top* (musim keempat) yaitu: tanggung jawab, menghargai prestasi, peduli sosial, disiplin, bersahabat atau komunikatif, rasa ingin tahu, kerja keras dan kreatif. Kedelapan nilai-nilai pendidikan karakter yang telah ditemukan pada anime *Haikyuu!! to the Top* memiliki relevansi terhadap dua dari tiga nilai-nilai pendidikan agama Islam yaitu *amaliyah* dan *khuluqiyah*, sedangkan nilai *I'tiqadiyah* tidak tercantum dalam anime *Haikyuu!!* musim keempat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat membantu bagi peneliti yang meneliti serupa dan lembaga pendidikan Islam:

1. Banyak nilai pendidikan karakter yang terdapat di dalam anime *Haikyuu!! to the Top*, anime ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Dalam anime ini, terdapat banyak nasihat dan pembelajaran yang dapat dipetik dan dijadikan sebuah contoh. Ketika dijadikan media pembelajaran, anime ini juga dapat meningkatkan antusiasme dari peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai

pendidikan karakter. Anime ini dapat direkomendasikan untuk berbagai kalangan usia, sebab anime ini banyak mengandung pesan moral yang dapat dijadikan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

2. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam anime *Haikyuu!! to the Top* ini juga memiliki relevansi dengan nilai-nilai pendidikan agama Islam, sehingga anime ini layak dijadikan sebuah media pembelajaran di era modern seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- ‘Abdullah bin Muhammad. 1994. *Tafsir Ibnu Katsir*. Terjemahan oleh M. ‘Abdullah Ghoffar & Abu Ihsan al-Atsari. 2012. Jakarta: Pustaka Imam asy-Syafi’i
- ‘Abdullah bin Muhammad. 1994. *Tafsir Ibnu Katsir*. Terjemahan oleh M. ‘Abdullah Ghoffar. 2012. Jakarta: Pustaka Imam asy-Syafi’i
- A. Afridzal, 2018. Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2): 231-247
- A. D. Muchtar & ‘Aisyah, S., 2019. Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran Atas Kemendikbud). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2): 51-57
- Abbas, Ersis Warmansyah. 2014. *Pendidikan Karakter*. Bandung: FKIP Unlam Press Penerbit Wahana Jaya Abadi
- Abduh Tuasikal, M. *hadits Arbain #15: Berkata yang Baik, Memuliakan Tamu dan Tetangga*, (Online), (<https://m.rumaysho.com/18958-hadits-arbain-15-berkata-yang-baik-memuliakan-tamu-dan-tetangga.html>, diakses 30 Maret 2023)
- Abdurrahman, Muhammad. 2018. *Pendidikan Karakter Bangsa*. Banda Aceh: ‘Adnin Foundation Publisher
- Astajib, Jefri Hadi. 2022. *(Anime as a Tool of Japanese Diplomacy to Indonesia) Anime sebagai Alat Diplomasi Jepang ke Indonesia*, (Online), (https://www.researchgate.net/publication/364346362_Anime_as_a_tool_of_Japanese_diplomacy_to_Indonesia_Anime_sebagai_alat_Diplomasi_Jepang_ke_Indonesia, diakses 21 Oktober 2022)
- Aziz, Hamka Abdul. 2011. *Pendidikan Karakter Berpusat dari Hati*. Jakarta: al-Mawardi Prima
- D. Febrianshari, dkk., 2018. Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Pembuatan Dompot Punch Zaman Now. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 6(1): 88-95
- D. Iswatiningsih, 2019. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 3(2): 155-164
- D. P. Putri, 2018. Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1): 37-50

- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- E. 'Aliyah & Noor, A., 2020. Konsep Pendidikan Akhlak dalam Kitab Ta'lim Muta'allim Karangan Imam Az-Zarnuji. *TAMADDUN: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 21(2): 161-182
- E. C. Hendrianan & Arnold, J., 2016. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2): 25-29
- Fadilah, dkk. 2021. *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur: CV Agrapana Media
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fitri, Agus Zaenal. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. Jogjakarta: ar-Media
- H. Ainissyifa, 2014. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 8(1): 1-26
- Hardianto, A. 2017. *Wawasan al-Qur'an dan Hadits tentang Sikap Rasa Ingin Tahu dan Menghargai Prestasi*, (Online), (<http://angga-hardianto1994.blogspot.com/2017/12/wawasan-al-quran-dan-hadits-tentang.html>, diakses 31 Maret 2023)
- Hartono, 2014. Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Jnana Budaya*, 19(2): 259-268
- I. Hamid, Hamdani & Beni A.S. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Pustaka Setia
- I. N. A. Hasana, dkk., 2020. Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 6(3): 299-303
- Ihsan Fuad. 2003. *Dasar-dasar Kependidikan: Komponen MKMD*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Kemenag. 2019. *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*. Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an: Badan Litbang dan Diklat Kementerian RI
- Koswarini, D. 2022. *Hadits Nabi tentang Keharusan Bekerja Keras*, (Online), (<https://www.islampos.com/hadis-nabi-tentang-keharusan-bekerja-keras-256802/>, diakses 31 Maret 2023)
- Kumparan. 2022. *Hadits tentang Bekerja Keras yang dapat Dijadikan Motivasi*, (Online), (<https://m.kumparan.com/amp/berita-hari-ini/5-hadits-tentang-bekerja-keras-yang-dapat-dijadikan-motivasi-1z8WywX3Fv8>, diakses 1 Maret 2023)

- M. A. Harahap. & Susri, Adeni, 2020. Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi di Indonesia. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 7(2): 13-23
- M. Idris, 2018. Pendidikan Karakter: Perspektif Islam dan Thomas Lickona. *Ta'dlibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1): 77-102
- M. R. Apriansyah, dkk., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1): 8-18
- M. Sari & Asmendri, 2020. Penelitian Kepustakaan (*Library Reseach*) dalam Peneliian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1): 41-53
- M. Syaifudin, dkk, 2016. Revolusi Mental Melalui Model Pendidikan Karakter Bangsa untuk Penguatan Kemandirian Pangan dan Cinta Produk Indonesia. *SOSIOHUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 9(2): 230
- Marzuki. 2015. *Pendidikan Karakter Islam*. Jakarta: Amzah
- Media Indonesia. 2022. *KPAI: Screen Time Gawai Pengaruhi Kepribadian Anak*, (Online), (<https://m.mediaindonesia.com/humaniora/509001/kpai-screen-time-gawai-pengaruhi-kepribadian-anak>, diakses 20 Oktober 2022)
- Moleong, J., Lexy. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, Enco. 2014. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- MyAnimeList. 2022. *MyAnimeList: Top Anime*, (Online), (<https://myanimelist.net/topanime.php>, diakses 23 Oktober 2022)
- N. Ristianah, 2020. Internalisasi Nilai-nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan. *Darajat: Jurnal PAI*, 3(1): 1-13
- N. S. Asih, 2020. Integrasi antara Nilai-nilai Kehidupan di Anime Naruto dan Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam. *al-Munqidz: Jurnal Kajian Keislaman*, 8(2): 212-231
- R. A. Arista, 2019. Konsep Pendidikan Menurut al-Ghazali dan Relevansinya dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Tawadhu*, 3(2): 883-892
- R. Mamat, dkk., 2019. Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(2): 260-276

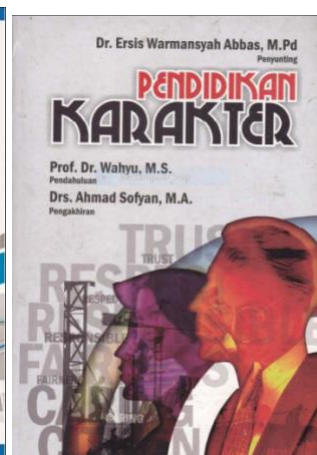
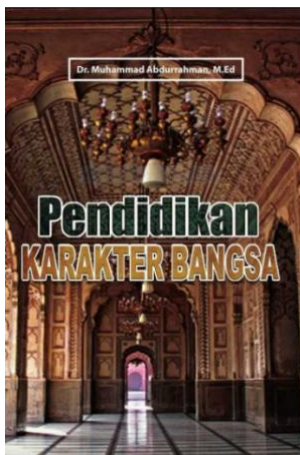
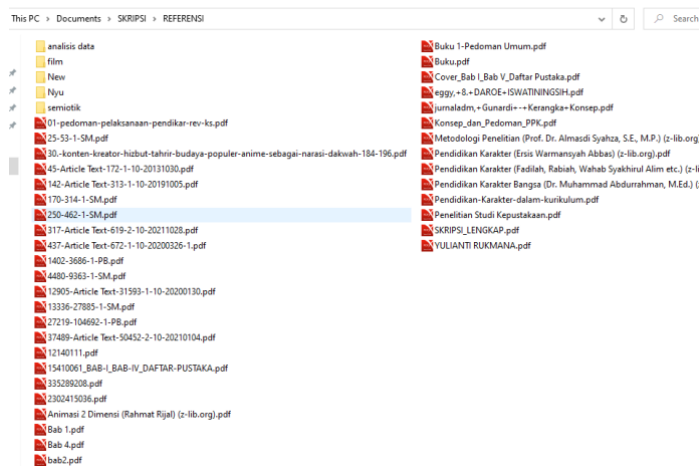
- R. Putry, 2018. Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies* 4(1): 39-54
- R. W. Astuti, 2019. Character Education Values in Animation Movie of Nussa and Rarra. *Budapest International Research and Critics Intitute-Journal*, 2(4): 215-219
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian (Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula)*. Bandung: ALFABETA
- Rizaty, Monavia Ayu. 2022. *8 Film Anime dengan Pendapatan Terbesar Sepanjang Masa*, (Online), (<https://dataindonesia.id/Ragam/detail/8-film-anime-dengan-pendapatan-terbesar-sepanjang-masa>, diakses 2 Oktober 2022)
- S. L. Siregar & Zulkipli, L., 2021. Pendidikan Karakter Perspektif Hadits. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2): 102-109
- S. S. Marwah, dkk., 2018. Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara dengan Pendidikan Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1): 14-26
- S. Syaparuddin & Elihami, E., 2019. Peranan Pendidikan Nonformal dan Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1): 173-186
- Sani, Ridwan Abdullah & Muhammad, K. 2016. *Pendidikan Karakter Mengembangkan Karakter Anak yang Islami*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sujarwa. 2014. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suprayitno, Adi & Wahid, W. 2020. *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Syalia, Ariel. 2021. *Haikyuu!!: Serial Anime Populer yang Inspiratif dan Penuh Semangat*, (Online), (https://www.retorika.id/pop-culture_2021-08-27_haikyuu-serial-anime-populer-yang-inspiratif-dan-penuh-semangat.html, diakses pada 21 Oktober 2022)
- Tim JS. 2015. *Japanese Station Book*. Jakarta: Bukune
- Tsauri, Sofyan. 2015. *Pendidikan Karakter Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: IAIN Jember Press
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Utomo, Erry. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan

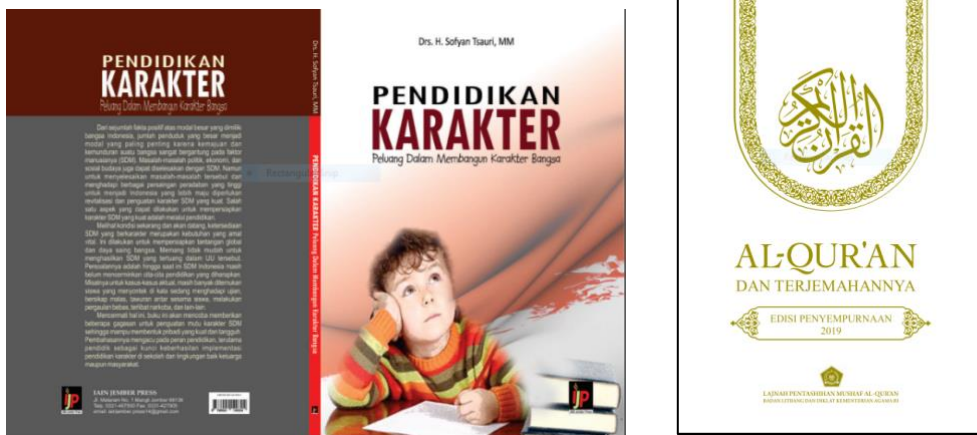
- W. Hatami, 2020. Anime Jepang sebagai Sumber Pembelajaran PKN. *Jurnal Edueksos*, 9(1): 52-66
- Yusuf, Mohammad Yan. 2022. *10 Anime dengan Pendapatan Tertinggi Sepanjang Sejarah, Ada yang Tembus Ribuan Triliun*, (Online), (<https://www.google.com/amp/s/www.idxchannel.com/amp/milenomic/10-anime-dengan-pendapatan-tertinggi-sepanjang-sejarah-ada-yang-tembus-ribuan-triliun>, diakses 2 Oktober 2022)
- Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1 anime Haikyuu!! to the Top (musim keempat)





Lampiran 2 referensi buku dan jurnal



Lampiran 3 referensi tafsir Ibnu Katsir

Lampiran 4**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Rachmalia Nur Haliza

Tempat/Tanggal Lahir : Karanganyar/15 November 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Palur Kulon 1/3, Palur, Mojolaban, Sukoharjo

Telepon : 081229169751

Pendidikan : TK/BA Aisyiyah Palur (2005-2007)
SD Muhammadiyah Palur (2007-2013)
SMP Negeri 2 Mojolaban (2013-2016)
MA Negeri 1 Karanganyar (2016-2019)
UIN Raden Mas Said Surakarta (2019-2023)

Surakarta, 28 Maret 2023

Rachmalia Nur Haliza