

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk ciptaan Allah SWT yang lain. Hal ini dikarenakan manusia memiliki fisik yang sempurna ditambah dengan akal pikiran yang dapat digunakan untuk menentukan baik dan buruk ataupun benar dan salah. Melalui akal pikiran ini manusia terus mengembangkan aspek-aspek kehidupan untuk berkembang menjadi yang lebih baik dan maju sesuai dengan keadaan yang ada.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain. Menjalani kehidupan yang sosial ini, manusia memerlukan suatu aturan agar semua berjalan dengan damai, aman, sejahtera, dan nyaman. Salah satu aspek yang dikembangkan manusia adalah pendidikan. Manusia tidak lepas dari pendidikan, karena manusia perlu dan butuh untuk mengenyam pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk menuntun manusia menuju jalan yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Jenis pendidikan yang sesuai dengan hakikat manusia sebagai makhluk sosial adalah pendidikan karakter.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin* atau yang biasa disingkat P5 PPRA merupakan program pendidikan yang diterapkan dalam kurikulum merdeka. P5 PPRA bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dan *rahmatan lil alamin* di kalangan pelajar serta untuk membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi abad ke-21.¹ Sjarkawi mengungkapkan bahwa nilai merupakan sesuatu yang dijunjung tinggi, mewarnai, serta menjiwai tindakan seseorang.²

¹ Muhammad Ali Ramdhani dan Moh. Isom, *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila & Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin*, (Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022), hlm. 1.

² Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 29.

Nilai menjadi suatu petunjuk, pengarah, penentu, dan pengendali tingkah serta perilaku seseorang. Dalam kesehariannya, manusia tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Masyarakat sudah sadar bahwa pendidikan mampu membentuk sebuah pribadi seseorang dan juga mampu untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas.³ Tujuan pendidikan ini juga sejalan dengan bunyi cuplikan kalimat dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “...mencerdaskan kehidupan bangsa...” yang menjadi salah satu cita-cita mulia bangsa ini.

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.⁴

Dari undang-undang di atas masih banyak fakta di lapangan bahwa masih banyak fakta yang menyimpang dari aturan yang berlaku di Indonesia. Karakter baik yang diinginkan masih banyak yang belum sesuai. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya berita tentang kasus-kasus penyimpangan karakter di Indonesia yang disebabkan oleh degradasi karakter. Komisi Perlindungan Anak Indonesia mengatakan bahwa kasus tertinggi pada penyimpangan karakter adalah jenis kasus anak menjadi korban kejahatan seksual dengan jumlah 834 kasus. Selain itu ada juga kasus anak korban kekerasan fisik dan/atau psikis sebanyak 502 kasus.⁵

³ Ihsan Fuad, *Dasar-dasar Kependidikan: Komponen MKMD*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 2003) hlm. 5

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

⁵ Admin KPAI, “Catatan Pengawasan Perlindungan Anak di Masa Transisi Pandemi; Pengasuhan Positif, Anak Indonesia Terbebas dari Kekerasan”, dalam <https://www.kpai.go.id/publikasi/catatan-pengawasan-perlindungan-anak-di-masa-transisi-pandemi-pengasuhan-positif-anak-indonesia-terbebas-dari-kekerasan>, diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 01.36.

Dunia pendidikan sejatinya tidak hanya menciptakan peserta didik yang mumpuni dalam hal pengetahuan kognitif saja, namun juga harus mampu mencetak moral baik siswa.⁶ Karena sejatinya dalam kehidupan bermasyarakat yang lebih dibutuhkan adalah pendidikan karakter yang akan membawa karakter siswa menjadi lebih baik dan disenangi banyak orang. Karakter seseorang berkaitan dengan keseluruhan kinerja dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Seseorang dianggap memiliki karakter yang baik apabila dalam kesehariannya ia memiliki perbuatan, perkataan, dan niat yang mencerminkan nilai-nilai kebaikan.⁷

Seseorang harus memiliki karakter dan karakter yang baik bisa dimiliki melalui pendidikan. Menjadi manusia yang berkarakter memang sulit jika dilihat dari lingkungan sekitar yang kurang berkarakter, tetapi manusia harus memiliki karakter baik untuk dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Melihat kondisi sekarang yang krisis moral, seolah-olah manusia tidak lagi memiliki karakter sungguh menyedihkan. Banyak berita tentang permasalahan yang terjadi berlalu lalang di lingkungan kita karena immoral, baik dari media maupun terjadi langsung disekitar kita. Seperti kasus penipuan, penganiayaan, perundungan, pelecehan, pertengkaran karena kesalahfahaman yang bahkan sampai menimbulkan kematian, dan masih banyak lagi permasalahan yang terjadi disekitar kita yang immoral, baik dilakukan oleh individu maupun kelompok.

Karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif merupakan tiga aspek dalam P5 PPRA yang fokus dalam pendidikan karakter. Pendidikan karakter itu sendiri sudah diperkenalkan kepada dunia sejak tahun 1900-an melalui tulisan Thomas Lickona yang berjudul "*The Return of Character Education*" sekaligus beliau sebagai pengusungnya. Kemudian diikuti oleh buku selanjutnya yang berjudul "*Educating for Character Education: How Our School Can Teach*

⁶ E. 'Aliyah & Noor, A., *Konsep Pendidikan Akhlak dalam Kitab Ta'lim Muta'allim* Karangan Imam Az-Zarnuji. Tamaddun: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan, Vo. 21, No. 2, 2020, hlm. 162.

⁷ Nurleli Ramli, *Pendidikan Karakter*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press 2020), hlm. 4

Respect and Responsibility.” Melalui karya-karyanya tersebut, Lickona membuka mata dunia barat tentang pentingnya pendidikan karakter. Menurut Lickona, pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*).⁸

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.⁹ Dalam agama Islam pendidikan karakter juga sangat ditekankan dalam beberapa ayat Al Qur’an. Antara lain dalam QS. Thaaha: 43-44 Allah SWT berfirman:

اذْهَبَا إِلَىٰ فِرْعَوْنَ إِنَّهُ طَغَىٰ فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya: “Pergilah kamu berdua kepada Firaun, sesungguhnya dia telah melampaui batas”, “Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan ia ingat atau takut”.

Az Zuhaili dalam Tafsir Al Munir menyatakan kata “lemah lembut” dengan sebutan hikmah. Ayat ini mengandung pelajaran yang penting, yaitu sekalipun Firaun adalah orang yang sangat membangkang dan sangat takabur, sedangkan Musa adalah makhluk pilihan Allah saat itu, Musa tetap diperintahkan agar dalam menyampaikan risalah-Nya kepada Firaun memakai bahasa dan tutur kata yang lemah lembut dan sopan santun.

Selain ayat di atas, terdapat pula salah satu ayat dalam QS. Al Qalam ayat 4 yang berbunyi:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung”.

⁸ Sri Zulfida, *Pendidikan Karakter dalam Buku Ajar*, (Yogyakarta: Sular Pustaka, 2020), hlm. 17

⁹ Agus Zaenal Fitri, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*, (Yogyakarta: ar-Media, 2012), hlm. 87

Dalam tafsir ringkas Kemenag disebutkan bahwa tafsir ayat ini adalah “Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur. Karena tuhanmu yang mendidikmu dengan akhlak Al-Qur'an”¹⁰ Juga dalam tafsir al Madinah al Munawwarah ditafsirkan “Ayat ini menegaskan bahwa Nabi Muhammad memiliki sifat-sifat yang paling baik dan paling mulia. Pada diri beliau terkumpul akhlak-akhlak terpuji dan sifat-sifat yang terbaik yang ada pada manusia.”¹¹ Dari kedua ayat di atas dapat dilihat bahwa agama Islam sudah menekankan pentingnya akhlak dan urgensi karakter yang baik. Rosulullah Muhammad SAW sendiri adalah contoh manusia dengan karakter paling baik sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. Al Qalam di atas. Selain itu urgensi dilaksanakannya pendidikan karakter juga bisa dilandaskan pada hadits yang berbunyi:

عن أبي هريرة قال قال رسول الله صلى الله عليه وسلم : إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

Artinya: Dari Abu Hurairah R.A. berkata, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Aku hanya diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik.” (H.R. Ahmad, h. 8939, Syaikh Al-Arna’uth berkata: hadits ini shahih, sanadnya kuat).¹²

Hadits tersebut menjelaskan bahwa Nabi Muhammad SAW diutus ke muka bumi ini untuk menyempurnakan akhlak baik manusia. Sehingga hadits ini menjadi rujukan betapa pentingnya pendidikan karakter supaya membentuk generasi muda yang berkarakter baik dan sesuai dengan aturan yang berlaku. Seiring berkembangnya zaman, teknologi dan informasi juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh yang besar pula terhadap berbagai aspek kehidupan, baik pendidikan, politik sosial budaya, dan lain sebagainya. Penyebaran teknologi dan informasi membawa dampak yang signifikan terhadap hidup manusia, baik dampak positif maupun

¹⁰ “Surat Al Qalam Ayat 4”, dalam <https://tafsirweb.com/11092-surat-al-qalam-ayat-4.html>, diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 09.52

¹¹ *Ibid*

¹² Redaksi, “Innama Buistu Liutammima Makarimal Akhlak Artinya + Arab”, dalam <https://mediaalislam.com/innama-buistu-liutammima-makarimal-akhlaq/>, diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 11.29 WIB.

negatif, termasuk salah satunya adalah penyebaran dunia hiburan seperti animasi.

Salah satu animasi yang terus berkembang saat ini adalah animasi dari Jepang yang biasa disebut *anime* yang membawa warna baru bagi dunia hiburan anak-anak yang mulai masuk ke Indonesia mulai tahun 2000-an.¹³ Hingga saat ini tokoh *anime* banyak yang menjadi inspirasi bagi penontonnya, baik dari segi bahasanya, pakaianya, maupun perilakunya. Hal ini dikarenakan cerita yang menarik dan alur yang berbeda dengan cerita biasanya menjadikan penikmat *anime* semakin tertarik dengan kelanjutan ceritanya.

Industri *anime* di Jepang bahkan dilaporkan tumbuh lebih dari 13% dari tahun ke tahun pada 2022 dan mampu menghasilkan pendapatan sebesar US\$20,6 miliar. Meski demikian, industri *anime* di Jepang terdampak oleh Pandemi Covid-19. Sehingga, diperkirakan industri *anime* membutuhkan waktu 2-3 tahun lagi untuk bangkit. Dilansir dari www.goodstats.id, 7 *anime* dengan pendapatan terbesar pada Oktober 2023 antara lain Demon Slayer The Movie: Mugen Train meraup keuntungan sebanyak 507,1 juta US\$, Spirited Away meraup keuntungan sebanyak 395,8 US\$, Your Name meraup keuntungan sebesar 382,2 US\$, Suzume meraup keuntungan sebesar 320,3 US\$, One Piece Film: Red meraup keuntungan sebesar 246,5 US\$, Howl's Moving Castle meraup keuntungan sebesar 236 US\$, dan Ponyo meraup keuntungan sebesar 204,8 US\$.¹⁴

Salah satu judul *anime* yang banyak digemari penontonnya adalah *anime* Haikyuu *Anime* Haikyuu merupakan hasil adaptasi dari *manga* buatan Haruichi Furudate yang diterbitkan oleh Shueisha pada tahun 2012 hingga 2020. Pada 19 Desember 2020, serial *anime* yang diproduksi oleh Production

¹³ Astajib, Jefri Hadi, “(Anime as a Tool of Japanese Diplomacy to Indonesia) *Anime* sebagai Alat Diplomasi Jepang ke Indonesia” dalam https://www.researchgate.net/publication/364346362_Anime_as_a_tool_of_Japanese_diplomacy_to_Indonesia_Anime_sebagai_alat_Diplomasi_Jepang_ke_Indonesia , diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 13.23 WIB.

¹⁴ Nada Naurah, “Ini Dia Daftar Film *Anime* Terlaris Sepanjang Masa, Ada Favoritmu?”, dalam <https://goodstats.id/article/ini-dia-daftar-film-anime-terlaris-sepanjang-masa-ada-favoritmu-ZiQjC>, diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 13.38 WIB.

I.G ini telah mencapai 4 musim yang berisi total 85 episode.¹⁵ Bahkan pada 16 Februari 2024 telah rilis di Jepang *Haikyuu The Dumpster Battle* atau yang biasa dikenal sebagai *Haikyuu Movie: Battle of The Garbage Dump* dan telah tayang di bioskop Indonesia mulai 29 Mei 2024.¹⁶ Baik *anime* maupun manga dari *Haikyuu* telah menerima tanggapan positif dari penikmatnya. Salah satu contohnya adalah seri *movie*-nya yang berjudul *Haikyuu The Dumpster Battle* sejak 16 Februari hingga 30 April 2024 telah meraup keuntungan melampaui 10 miliar yen (US\$66,43 juta) dengan lebih dari 6,99 juta tiket terjual di Jepang. Hal ini menjadikannya film *anime* terlaris ke-15 sepanjang masa di Jepang dan ke-46 secara keseluruhan dari semua film yang dirilis di negara tersebut.¹⁷

Haikyuu Season 3 atau *Haikyuu Karasuno Koukou Vs. Shiratorizawa Gakuen Koukou* menceritakan tentang pertandingan khusus final tingkat prefektur Miyagi melawan tim yang tak pernah terkalahkan di prefekturinya dan selalu mampu melaju ke tingkat nasional. Karena *anime* ini adalah menceritakan tentang voli, maka sangat banyak nilai positif tentang kehidupan, terutama yang berhubungan dengan pendidikan karakter yang sesuai dengan elemen-elemen dalam P5 PPRA, terutama dalam hal gotong royong, dinamis, dan inovatif. Ketiga nilai karakter tersebut juga telah diajarkan dalam agama Islam. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Nilai-Nilai Karakter Gotong royong, Dinamis, dan Inovatif dalam *Anime Haikyuu Season 3* dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam”.

¹⁵ Ariel Syalia, “*Haikyuu: Serial Anime Populer yang Inspiratif dan Penuh Semangat*”, dalam <https://www.retorika.id/pop-culture/2021-08-27/haikyuu-serial-anime-populer-yang-inspiratif-dan-penuh-semangat.html>, diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 14.08 WIB.

¹⁶ Editor, “*Haikyuu Movie: Jadwal Tayang, Review & Sinopsis*”, dalam <https://www.telkomsel.com/en/jelajah/jelajah-lifestyle/haikyuu-movie-jadwal-tayang-review-sinopsis#:~:text=di%20penjelasan%20berikutnya,-.Haikyuu%20Movie%20Tayang%20Hingga%20Kapan%3F,Indonesia%20sejak%2029%20Mei%202024>. Diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 14.31 WIB.

¹⁷ Daryl Harding, “*Haikyuu The Dumpster Battle Capai Rekor 10 Miliar Yen di Box Office Jepang*” dalam <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2024/5/1/haikyuu-the-dumpster-battle-passes-10-billion-yen-japan-box-office>, diakses tanggal 21 Agustus 2024 pukul 14.56 WIB.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diteliti sehingga dapat menghindari suatu penelitian yang tidak mengarah. Oleh karena itu, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk-bentuk nilai karakter gotong royong dalam *anime* *Haikyuu Season 3*?
2. Bagaimana bentuk-bentuk nilai karakter dinamis dan inovatif dalam *anime* *Haikyuu Season 3*?
3. Bagaimana relevansi nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif dalam *anime* *Haikyuu Season 3* dengan pendidikan Islam?

C. Tujuan Penelitian

Dari paparan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menuliskan tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan bentuk-bentuk nilai karakter gotong royong dalam *anime* *Haikyuu Season 3*.
2. Untuk menjelaskan bentuk-bentuk nilai karakter dinamis dan inovatif dalam *anime* *Haikyuu Season 3*.
3. Untuk menjelaskan relevansi nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif dalam *anime* *Haikyuu Season 3* dengan pendidikan Islam.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini di antaranya:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu khazanah keilmuan, sumber, dan referensi yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai pembelajaran yang memfokuskan pada bentuk apresiasi terhadap film/animasi. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau bahan pemikiran bagi pendidik untuk mengajarkan nilai-nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif kepada peserta didik, terutama sesuai dengan yang terkandung dalam *anime* *Haikyuu Season 3*.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi belajar nilai-nilai moral peserta didik melalui film/*anime*.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu model penelitian untuk melakukan telaah lebih mendalam terhadap nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif terutama dalam *anime* *Haikyuu Season 3*.

E. Penegasan Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan definisi terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Nilai-Nilai Karakter Gotong Royong, Dinamis, dan Inovatif.

Pendidikan karakter merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mengajarkan kebiasaan cara berfikir dan berperilaku yang membantu anak untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat dan bernegara, dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan,

karakter juga dapat diistilahkan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Sedangkan kata berkarakter diterjemahkan sebagai mempunyai tabiat, mempunyai kepribadian, sikap pribadi yang stabil hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis, integrasi pernyataan dan tindakan.¹⁸

Gotong royong memiliki pengertian bahwa setiap individu dalam kondisi seperti apapun harus ada kemauan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam memberi nilai tambah ataupun positif kepada setiap obyek, permasalahan, atau kebutuhan orang banyak disekeliling hidupnya dalam bentuk bisa berupa bantuan yang berwujud materi, keuangan, tenaga fisik, mental spiritual, keterampilan atau skill, sumbangan pikiran atau nasehat yang konstruktif, sampai hanya berdoa kepada tuhan.¹⁹

Dinamis menurut Rustianingsih dan Mujilan (2019) merupakan aturan kunci dari manajemen dalam beradaptasi, mengintegrasikan, dan merekonfigurasi secara tepat keterampilan-keterampilan internal dan eksternal organisasi, sumber daya dan kompetensi fungsional untuk menyesuaikan dengan persyaratan perubahan lingkungan.²⁰

Menurut Roger inovasi merupakan gagasan atau ide, manifestasi, dan materi yang disyaratkan baru oleh seseorang. Sesuatu yang direncanakan dan membawa perkembangan yang dirasa dapat lebih efisien dalam merealisasikan maksud tertentu adalah arti lain dari suatu inovasi. Jadi inovatif adalah pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan yang akan membawa perubahan.²¹

¹⁸ Sofyan Tsauri, *Pendidikan Karakter Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*, (Jember: IAIN Jember Press, 2015), Hlm. 44.

¹⁹ *Ibid*, ... , hlm. 3

²⁰ Zatia Zatia, *Pengaruh Kapabilitas Dinamis Dan Kapabilitas Inovasi Terhadap Keunggulan Kompetitif (Studi Kasus UMKM Kabupaten Kolaka)*, Manajemen Kreatif Jurnal (MAKREJU), Vol. 1, No.4, November 2023, hlm. 181.

²¹ Lisnaini Ramadhani, Skripsi: “*Hubungan Antara Komitmen Organisasi dengan Perilaku Inovatif pada Guru di SMK Musda Perbaungan*”, (Medan: Universitas Medan Area, 2021), hlm. 16.

b. *Anime Haikyuu Season 3*.

Anime adalah animasi asal Jepang yang diambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer.²² *Anime Haikyuu!! Season 3* adalah *anime* yang menceritakan pertandingan final tim bola voli SMA Karasuno yang melawan tim bola voli akademi Shiratorizawa demi memperebutkan tiket menuju turnamen tingkat nasional.

c. Pendidikan Islam

Pendidikan Islam adalah sistem pembelajaran yang mengacu pada pengetahuan berbasis Islami yang telah diterapkan sejak dahulu. Pendidikan sendiri memiliki arti cara umum yang dihubungkan dengan Islam sebagai suatu system keagamaan sehingga menimbulkan pengertian-pengertian baru, yang secara implisit menjelaskan karakteristik yang dimilikinya.²³

2. Secara Operasional

Secara operasional, yang dimaksud dengan nilai-nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif dalam *anime Haikyuu Season 3* dan relevansinya dengan pendidikan Islam dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang berfokus pada karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif yang terdapat dalam animasi Jepang yang berjudul *Haikyuu Season 3*. Selain bentuk dari penerapan nilai gotong royong, dinamis, dan inovatif, penelitian ini juga membahas tentang pengembangan dari ketiga nilai tersebut dan relevansinya dengan pendidikan Islam

²² I Gusti Bagus Bayu Baruna Ariesta, *Anime dan Teknologi Animasi*, Jurnal Senada, Vol. 03 No. 01, Maret 2020, hlm. 195.

²³ Achmad Patoni, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), hlm. 1.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pustaka atau literer, maka penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis.²⁴ Penulis dalam penelitian ini berusaha mengkaji nilai-nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif yang terdapat pada *anime* Haikyuu Karasuno Koukou Vs. Shiratorizawa Gakuen Koukou atau Haikyuu *Season 3* dan relevansinya dengan pendidikan Islam. Adapun makna deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan atau mendeskripsikan karakter atau sifat individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, akan tetapi hanya menggambarkan suatu keadaan atau variabel sehingga penulis hanya menganalisis secara kritis permasalahan yang dikaji.²⁵

Penelitian yang akan dilaksanakan ini berupa menganalisis isi dari *anime* Haikyuu *Season 3*, di mana di dalam animasi ini terdapat nilai karakter gotong royong, dinamis dan inovatif. Fokus penelitian yang akan dilaksanakan ini berupa menganalisis nilai karakter gotong royong, dinamis dan inovatif yang terdapat dalam *anime* Haikyuu *Season 3* dan cara pembentukan ketiga nilai tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis isi atau (*content analysis*).

Analisis isi (*content analysis*) adalah setiap prosedur sistematis yang dirancang untuk mengkaji isi informasi terekam. Datanya bisa berupa dokumen-dokumen tertulis, film -film, rekaman-rekaman audio, sajian-sajian video, atau jenis media komunikasi yang lain. Analisis ini biasanya digunakan pada penelitian kualitatif. Pelopor analisis isi adalah Harold D Laswell yang melopori teknik *symbol coding*, yaitu mencatat lambang atau

²⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya, 2002), hlm. 6.

²⁵ M. Abidir Rohman, "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Kitab Bidayat Al-Hidayah AlGhazali dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter di Indonesia", dalam <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/1413>, diakses tanggal 23 Agustus 2024 pukul 23.17 WIB.

pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi fokus dari analisis isi untuk mengkaji suatu pesan atau informasi dan dapat menguraikannya secara objektif.²⁶

Secara teknik content analysis mencakup upaya-upaya, klasifikasi lambang-lambang yang dipakai dalam komunikasi, menggunakan kriteria dalam klasifikasi, dan menggunakan teknik analisis tertentu dalam membuat prediksi. Analisis isi kualitatif disebut pula sebagai *Ethno Graphic Content Analysis*, yaitu perpaduan analisis isi objek dengan observasi partisipan.

Menurut Klaus Krisppendorff analisis isi adalah sebuah teknik penelitian untuk menyimpulkan makna teks atau melalui prosedur yang dapat dipercayai (*reliable*), dapat diaplikasikan dalam konteks yang berbeda (*replicable*), serta kebenaran data dengan memperhatikan konteks nya. Sebagai suatu teknik penelitian, analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk memproses data ilmiah.²⁷

2. Sumber Data

Sumber data yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah sumber-sumber kepustakaan, yang mana sumber data primernya adalah seluruh episode dari *anime* Haikyuu *Season 3* yang diakses melalui website resmi otakudesu yang khusus berisi *anime* subtitle Indonesia dengan alamat web www.otakudesu.cloud. Dan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah skripsi karya Rachmalia Nur Haliza dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam *Anime* Haikyuu”.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi, yaitu dengan teknik simak dan catat. Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi

²⁶ Richard West Lynn H.Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2008), hlm. 86.

²⁷ Afifudin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009), hlm. 165.

buku-buku yang relevan dengan penelitian, peraturan-peraturan, laporan-laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, serta data lainnya yang berkaitan dengan penelitian.²⁸ Dalam hal ini peneliti mengumpulkan berbagai data yang relevan seperti buku, internet, jurnal, dan artikel untuk mencari data mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalam *anime* Haikyuu Karasuno Koukou Vs. Shiratorizawa Gakuen Koukou (*season 3*) dan dikorelasikan dengan pendidikan agama Islam.

4. Analisis Data

Yang dimaksud analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema rumusan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.²⁹ Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes (1915-1980). Semiotika adalah suatu metode analisis yang digunakan untuk menggali makna yang terdapat dalam sebuah tanda. Dalam teorinya tersebut Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi.

Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara petanda dan penanda dalam bentuk nyata.³⁰ Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna asli atau makna umum yang mutlak dipahami oleh kebanyakan orang. Contohnya, kata ayam memiliki makna denotasi yaitu unggas, yang menghasilkan telur, berbulu dan berkotek. Ini merupakan makna umum yang hampir seluruh orang paham akan maksudnya.

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan hubungan yang terjadi

²⁸ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian (Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 77.

²⁹ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,..., hal. 280

³⁰ Roland Barthes, *Elemen-Elemen Semiologi : Sistem Tanda Bahasa, Hermeutika, dan Strukturalis, "terj"*. M Ardiansyah, (Jogjakarta : IRCiSoD, 2012), hal. 13.

ketika tanda tercampur dengan perasaan atau emosi.³¹ Konotasi seringkali tidak disadari kehadirannya, dianggap sebagai denotasi. Maka analisis semiotika digunakan untuk memperbaiki kesalahpahaman yang sering terjadi. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif, sehingga kehadirannya tidak disadari. Contohnya: kata teratai dalam bahasa Indonesia berarti bunga yang konotasinya memiliki makna keindahan, tetapi di India bunga teratai memiliki makna yang berbeda. Dalam agama Budha dan Hindu, bunga teratai memiliki arti perlambang yang dalam pada kedua agama tersebut.

Berikut adalah tahapan-tahapan yang digunakan peneliti dalam menganalisis data:

- a. Peneliti menentukan objek dan tujuan penelitian. Dalam hal ini, tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan bentuk serta pengembangan nilai-nilai gotong royong, dinamis, dan inovatif dalam *anime* Haikyuu Season 3.
- b. Mengamati objek penelitian. Dalam hal ini, peneliti memutar dan menyimak *anime* Haikyuu Season 3.
- c. Menuliskan kembali adegan dan percakapan dalam bentuk narasi. Dalam hal ini, peneliti menulis seluruh adegan dan percakapan dalam *anime* Haikyuu Season 3.
- d. Mencermati tanda-tanda yang digunakan oleh sutradara dalam menyampaikan pesan melalui *anime* Haikyuu Season 3 dan melakukan pengodean. Dalam hal ini, peneliti akan mengamati adegan yang menggambarkan bentuk serta pengembangan nilai-nilai gotong royong, dinamis, dan inovatif yang ada dalam *anime* Haikyuu Season 3, kemudian memberikan kode ke setiap adegan maupun percakapan yang menunjukkan bentuk serta pengembangan nilai-nilai gotong royong, dinamis, dan inovatif sesuai kode yang telah ditentukan.
- e. Menafsirkan arti denotasi atau konotasi dari adegan atau percakapan dalam *anime*. Dalam hal ini, peneliti akan menafsirkan dan menjelaskan

³¹ Alex Sobur, *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis, dan Analisis Framing*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 128.

makna yang terkandung dalam sebuah adegan atau percakapan yang sudah diberikan kode, baik makna secara denotatif maupun konotatif.

- f. Peneliti menyusun data untuk ditarik kesimpulan. Dalam hal ini, peneliti akan menyusun dan memaparkan data yang telah diperoleh dan diteliti dalam penelitian.
- g. Penarikan kesimpulan. Dalam hal ini, penulis akan menyimpulkan hasil penelitian dengan tujuan untuk memaparkan bentuk serta pengembangan nilai-nilai gotong royong, dinamis, dan inovatif yang ada dalam *anime* Haikyuu Season 3.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah urutan atau hal-hal atau kerangka kajian yang memberikan petunjuk tentang pokok-pokok utama yang akan dibahas dalam penelitian. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu meliputi bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman kesediaan publikasi, halaman motto, halaman persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bab I adalah pendahuluan, di dalamnya terdapat pembahasan mengenai gambaran keseluruhan, pokok pikiran, dan langkah-langkah yang dibahas dalam penelitian. Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian pustaka yakni berisi tiga bagian. Pertama, analisis secara teori mengenai nilai-nilai karakter, karakter gotong royong, karakter dinamis dan inovatif, *anime*, dan pendidikan Islam; kedua, penelitian terdahulu; dan ketiga paradigma penelitian.

Bab III adalah pendidikan karakter dalam tradisi Jepang. Pada bab ini mencakup dua bagian, yaitu pendidikan karakter di Jepang dan budaya Jepang.

Bab IV adalah *anime* Haikyuu Karasuno Koukou VS Shiratorizawa Gakuen Koukou. Pada bab ini mencakup dua bagian, yaitu pertama mengenai profil *mangaka*/komikus Haikyuu dan kedua deskripsi *anime* Haikyuu *Season 3* yang berisi gambaran umum *anime* “Haikyuu *Season 3*”, tokoh dan penokohan tokoh dalam *anime* “Haikyuu *Season 3*”, serta sinopsis dan alur cerita *anime* “Haikyuu *Season 3*”.

Bab V adalah paparan dan temuan data. Pada bab ini terdapat dua bagian, yaitu pertama paparan data yang berisi paparan data nilai karakter gotong royong serta paparan data nilai karakter dinamis dan inovatif. Kedua adalah temuan data yang berisi temuan data nilai karakter gotong royong serta temuan data nilai karakter dinamis dan inovatif.

Bab VI adalah pembahasan. Pada bab ini berisi tiga bagian, pertama nilai gotong royong dalam *anime* Haikyuu *Season 3*, kedua nilai dinamis dan inovatif dalam *anime* Haikyuu *Season 3*, serta ketiga relevansi nilai karakter gotong royong, dinamis, dan inovatif dengan pendidikan Islam.

Bab VII adalah penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari berbagai persoalan yang telah dibahas dalam penelitian. Selain itu, tidak lupa berisi saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai acuan bagi yang berkepentingan.

Berikutnya, bagian akhir skripsi yang meliputi daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang digunakan guna mendukung lancarnya penyelesaian skripsi ini.