



MEDIA ANIME HAIKYUU!! SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA PADA ABAD 21

Dwiky Ramazni¹, Ilham Samudra Sanur^{1*}

Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam anime Haikyuu!! sebagai media penguatan karakter generasi muda di abad ke-21. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode analisis isi terhadap adegan dan interaksi tokoh dalam anime tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Haikyuu!! merepresentasikan nilai-nilai pendidikan karakter, meliputi tanggung jawab, kerja keras, disiplin, menghargai prestasi, peduli sosial, dan rasa ingin tahu. Nilai-nilai tersebut ditampilkan melalui dinamika tim, perjuangan individu, serta interaksi sosial antartokoh yang menekankan proses, kerja sama, dan pengembangan diri. Representasi nilai-nilai ini relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut individu berintegritas, adaptif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, anime Haikyuu!! berpotensi menjadi media alternatif yang efektif dalam mendukung penguatan pendidikan karakter bagi generasi muda.

INFORMASI ARTIKEL

Received: 2 April 2025 ;

Revised: 21 April 2025;

Accepted: 2 Mei 2025

Published: 1 Juni 2025

KATA KUNCI

Media;

Anime;

Pendidikan Karakter;

Representasi Nilai;

Abad Ke-21;

Copyright © 2025 (Dwiky Ramazni and Ilham Samudra Sanur). All Right Reserved

 Korespondensi: ilham.samudra.sanur@unm.ac.id*

How to Cite: Ramazni, D., Sanur, I.S. (2025). Media Anime Haikyuu!! sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa Pada Abad 21. *Indonesian Journal of Civic and Law Studies*, Vol 1 (1), halaman 1-13.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan tingkat keberagaman yang tinggi, mencakup suku, ras, agama, adat istiadat, serta latar sosial yang berbeda-beda (Rahman et al., 2020). Keberagaman ini menjadi fondasi penting identitas nasional dan kekayaan budaya bangsa (Santoso et al., 2023). Namun, keberagaman tersebut hanya akan berfungsi sebagai kekuatan sosial apabila dipahami dan dikelola secara sadar melalui sikap saling menghormati. Tanpa pengelolaan yang tepat, perbedaan justru berpotensi memicu konflik dan mengganggu keharmonisan kehidupan bermasyarakat (Zainuddin et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan instrumen strategis yang mampu menanamkan kesadaran akan nilai keberagaman secara sistematis, salah satunya melalui pendidikan.

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam pembentukan karakter dan kepribadian manusia (Sanur & Dermawan, 2023). Melalui pendidikan, potensi individu dikembangkan secara menyeluruh, baik dari aspek intelektual, moral, maupun sosial (Rahman et al., 2022; Sanur, 2023). Lebih dari sekadar transfer pengetahuan, pendidikan berfungsi sebagai proses pembentukan sumber daya manusia yang mampu berinteraksi secara sehat dengan lingkungan sosial dan budaya (Mualif, 2024). Tanpa pendidikan yang bermakna, suatu bangsa berisiko mengalami stagnasi sosial dan kemunduran peradaban.

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi abad ke-21, pendidikan dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks. Arus informasi yang cepat dan akses teknologi yang luas membuka peluang pembelajaran baru, tetapi sekaligus menghadirkan risiko seperti degradasi moral, polarisasi sosial, serta penyalahgunaan teknologi oleh generasi muda (Zulfiansyah et al., 2023). Kondisi ini menegaskan urgensi pendidikan karakter sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia Indonesia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Kemendiknas, 2010). Meskipun pendidikan karakter telah diintegrasikan melalui kebijakan seperti Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala. Fenomena kekerasan, perundungan, rendahnya tanggung jawab sosial, serta melemahnya nilai moral di kalangan remaja menunjukkan bahwa pendidikan karakter belum berjalan secara optimal (Prihatmojo & Badawi, 2020; Sanur & Saripudin, 2022). Tantangan ini semakin diperkuat oleh kemudahan akses terhadap konten digital yang tidak selalu selaras dengan nilai budaya dan moral bangsa (Auliya et al., 2023).

Dalam menanggapi situasi yang terbahas di atas, pemanfaatan media populer sebagai sarana pendidikan karakter menjadi alternatif yang sangat relevan. Media seperti film dan animasi memiliki daya tarik tinggi bagi generasi muda serta mampu menyampaikan nilai-nilai moral secara kontekstual dan emosional (Masrifah, 2022). Anime Jepang, sebagai bagian dari budaya populer global, terbukti efektif dalam menyampaikan nilai seperti kerja keras, persahabatan, tanggung jawab, dan semangat pantang menyerah melalui narasi dan visual yang menarik.

Salah satu anime yang relevan dalam konteks pendidikan karakter adalah *Haikyuu!!*, sebuah anime bergenre olahraga yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai edukatif seperti disiplin, kerja sama tim, sportivitas, serta tanggung jawab individu dalam konteks kolektif. Nilai-nilai tersebut tercermin melalui dinamika pertandingan, relasi antarkarakter, dan proses pembentukan mental atlet muda yang ditampilkan secara konsisten (Silalahi, 2024). Tingginya popularitas *Haikyuu!!* di kalangan

remaja Indonesia (Rahardini, 2023), menunjukkan bahwa anime ini memiliki potensi signifikan sebagai media pembelajaran alternatif yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman keseharian generasi muda.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji anime sebagai media internalisasi pendidikan karakter dengan fokus yang beragam. Studi-studi tersebut antara lain menyoroti nilai kerja keras dan ketekunan dalam *Naruto* (Abdillah & Ginting, 2022; Firmansyah & Noviadi, 2022; Illa & Surur, 2024), kepedulian sosial dan empati dalam *Violet Evergarden* (Fachrezy, 2024), serta representasi keberanian dan moralitas dalam anime populer melalui pendekatan semiotik (Mahendra & Ali, 2023). Namun demikian, kajian yang secara spesifik menelaah anime olahraga, khususnya *Haikyuu!!* sebagai media penguatan pendidikan karakter bangsa masih relatif terbatas. Penelitian yang ada umumnya berfokus pada relevansinya dalam konteks pendidikan agama, terutama Pendidikan Agama Islam (Razaqna, 2024), sehingga belum mengeksplorasi secara komprehensif potensi genre olahraga dalam membangun nilai kerja tim, sportivitas, ketangguhan mental, dan etos kompetitif yang konstruktif sebagai kompetensi penting abad ke-21.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam anime *Haikyuu!!* serta relevansinya dalam penguatan pendidikan karakter bangsa. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan mengingat belum banyak kajian yang secara sistematis mengungkap makna simbolik, dialog, dan dinamika relasi antarkarakter dalam anime olahraga sebagai sumber nilai pendidikan karakter, khususnya dalam konteks penguatan karakter bangsa seperti kerja keras, tanggung jawab, kerja sama, saling menghargai, dan integritas. Sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pendidikan karakter berbasis budaya populer, sekaligus berkontribusi praktis dalam pemanfaatan anime sebagai media pembelajaran inovatif, baik dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data berupa teks dan simbol visual untuk mengkaji representasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam anime *Haikyuu!!* serta relevansinya dengan pendidikan karakter abad ke-21. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam dan kontekstual terhadap karya budaya populer sebagai produk konstruksi sosial yang mengandung makna ideologis dan pedagogis. Analisis data dilakukan melalui pendekatan semiotik (Maziriri et al., 2020) dengan menelaah unsur simbolik, naratif, dan visual dalam alur cerita, dialog, serta interaksi antartokoh, guna mengidentifikasi nilai-nilai karakter. Pendekatan ini memungkinkan peneliti tidak hanya mendeskripsikan representasi nilai karakter, tetapi juga menafsirkan secara kritis pesan-pesan pendidikan yang dikonstruksikan melalui medium anime.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, di mana seluruh data diperoleh dari sumber-sumber sekunder berupa jurnal akademik, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan (Zed, 2008). Kajian pustaka bertujuan membangun landasan teoretis yang kuat mengenai pendidikan karakter, budaya populer, dan pemanfaatan anime sebagai media pembelajaran. Penelitian ini tidak melibatkan observasi lapangan maupun wawancara, melainkan berfokus pada analisis literatur dan teks audiovisual untuk menjawab pertanyaan penelitian. Temuan penelitian sebelumnya digunakan sebagai rujukan konseptual dalam merumuskan implikasi dan strategi implementasi pendidikan karakter yang relevan, baik dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal (Syahrizal & Jailani, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Profil Anime Haikyuu!!

Haikyuu!! merupakan anime Jepang bertema sekolah dan olahraga yang diadaptasi dari manga karya Haruichi Furudate. Serial ini diproduksi oleh Production I.G. dengan penulisan naskah oleh Taku Kishimoto. Musim pertama Haikyuu!! mulai ditayangkan pada 6 April 2014 dan berakhir pada 19 Desember 2020, sementara musim keempat berjudul Haikyuu!! to the Top ditayangkan mulai 19 Desember 2020.

Anime ini mengisahkan Hinata Shouyo, seorang siswa SMA yang bercita-cita menjadi pemain bola voli tingkat nasional meskipun memiliki keterbatasan fisik. Perjalanan Hinata dimulai ketika ia bergabung dengan tim bola voli SMA Karasuno, yang kemudian menjadi ruang pembelajaran tentang kerja keras, tanggung jawab, dan kerja sama tim dalam menghadapi berbagai tantangan kompetitif (Connolly, 2022).

Pentingnya Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Anime Haikyuu!! untuk Penguatan Karakter Bangsa Abad ke-21

Sebagai anime olahraga, Haikyuu!! tidak hanya menyajikan kompetisi dan hiburan, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan kebutuhan generasi muda. Narasi perjuangan tim SMA Karasuno memperlihatkan internalisasi nilai tanggung jawab, kerja keras, disiplin, dan komunikasi yang efektif melalui interaksi antar tokoh serta dinamika pertandingan. Nilai-nilai tersebut selaras dengan tujuan pendidikan karakter bangsa di abad ke-21 yang menekankan pembentukan individu yang berintegritas, adaptif, dan mampu bekerja sama dalam konteks sosial yang kompleks (Komara et al., 2021).

a) Nilai Tanggung Jawab Dalam Anime Haikyuu!!

Nilai tanggung jawab dalam Haikyuu!! ditampilkan melalui kesiapan tokoh-tokohnya dalam menjalankan peran, baik secara individu maupun sebagai bagian dari tim. Tanggung jawab tidak hanya dimaknai sebagai pelaksanaan tugas teknis, tetapi juga sebagai kesadaran akan peran dan dampak tindakan terhadap keberhasilan kolektif.



Season 4, Episode 20 menit ke 00:32 – 09:33

Pada Season 4 Episode 20 (00:32–09:33), Shinsuke Kita ditampilkan memasuki lapangan atas instruksi pelatih dalam situasi krusial. Keputusannya untuk menjalankan peran tersebut dengan tenang dan konsisten berdampak langsung pada perubahan jalannya pertandingan. Adegan ini menunjukkan bahwa tanggung jawab diwujudkan melalui kesiapan mental, kedisiplinan, dan komitmen terhadap tugas yang diemban, terutama dalam kondisi bertekanan tinggi.



Season 4, Episode 23, Menit 07:40-07:44

Sementara itu, pada Season 4 Episode 23 (07:40–07:44), tanggung jawab ditampilkan secara kolektif melalui koordinasi tim SMA Karasuno dalam menghadapi serangan lawan. Setiap pemain menjalankan perannya sesuai posisi masing-masing dengan fokus pada tujuan bersama. Adegan ini menegaskan bahwa tanggung jawab individu tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dalam kerja sama tim yang solid.

Kedua adegan tersebut memperlihatkan bahwa tanggung jawab dalam Haikyuu!! sejalan dengan pandangan Nitisemito mengenai tanggung jawab sebagai pelaksanaan tugas secara tuntas dan dapat dipertanggungjawabkan (Nitisemito, 2006). Dalam konteks pendidikan karakter abad ke-21, representasi ini relevan karena dunia modern menuntut individu yang tidak hanya kompeten secara personal, tetapi juga mampu berkontribusi secara konsisten dalam kerja tim. Melalui narasi tersebut, Haikyuu!! menegaskan bahwa tanggung jawab merupakan fondasi penting dalam membangun keandalan individu dan keberhasilan kolektif, baik dalam lingkungan pendidikan, dunia kerja, maupun kehidupan bermasyarakat.

b) Nilai Kerja Keras Dalam Anime Haikyuu!!

Nilai kerja keras merupakan salah satu karakter paling dominan yang direpresentasikan dalam anime Haikyuu!!. Kerja keras ditampilkan bukan semata sebagai aktivitas fisik di lapangan, tetapi sebagai proses panjang yang melibatkan ketekunan, ketahanan mental, dan kesediaan untuk terus berkembang di tengah keterbatasan dan tekanan kompetitif.



Season 4, Episode 21, Menit 08:33-11:42

Representasi nilai ini terlihat secara konsisten dalam beberapa adegan penting pada Season 4. Pada Episode 21 (08:33–11:42), Nishinoya ditampilkan menghadapi konflik batin yang berakar pada pengalaman masa lalunya. Keputusannya untuk kembali ke lapangan menunjukkan bahwa kerja keras juga mencakup keberanian menghadapi ketakutan dan kegagalan. Perjuangan emosional ini menegaskan bahwa usaha sungguh-sungguh tidak selalu tampak dalam bentuk latihan fisik, tetapi juga dalam kemampuan mengelola tekanan psikologis.



Season 4, Episode 22 menit ke 12:32 – 18:47



Season 4, Episode 24, Menit 14:00-20:00

Selanjutnya, pada Episode 22 (12:32–18:47) dan Episode 24 (14:00–20:00), nilai kerja keras ditampilkan secara kolektif melalui perjuangan tim SMA Karasuno dalam mempertahankan bola pada situasi kritis pertandingan. Koordinasi yang intens, gerak cepat, dan fokus tinggi para pemain memperlihatkan kegigihan yang lahir dari latihan berulang dan komitmen bersama. Adegan-adegan tersebut menegaskan bahwa kerja keras dalam konteks olahraga tim tidak berdiri secara individual, melainkan terwujud melalui sinergi, konsistensi, dan daya tahan mental dalam menghadapi tekanan lawan.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Gunawan (2014) yang memaknai kerja keras sebagai upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan dan menyelesaikan tugas secara optimal. Dalam konteks *Haikyuu!!*, kerja keras dimaknai sebagai orientasi pada proses, bukan semata hasil akhir. Para karakter ditampilkan mengalami kegagalan, tekanan, dan kelelahan, namun tetap menunjukkan komitmen untuk bertahan dan berkembang.

Dalam perspektif pendidikan karakter abad ke-21, nilai kerja keras yang direpresentasikan dalam *Haikyuu!!* memiliki relevansi yang kuat. Persaingan global menuntut individu yang tidak hanya memiliki kecerdasan kognitif, tetapi juga ketekunan, daya juang, dan ketahanan mental dalam menghadapi kompleksitas tantangan modern (Devon, 2023). Melalui narasi perjuangan para tokohnya, *Haikyuu!!* memberikan gambaran bahwa keberhasilan merupakan hasil dari proses panjang yang menuntut konsistensi dan kemauan untuk terus belajar. Oleh karena itu, nilai kerja keras yang ditampilkan dalam anime ini berpotensi menjadi sarana efektif dalam pendidikan karakter untuk membentuk generasi muda yang tangguh, adaptif, dan tidak mudah menyerah.

c) Nilai Disiplin Dalam Anime Haikyuu!!

Disiplin merupakan nilai fundamental yang secara konsisten ditampilkan dalam anime *Haikyuu!!* sebagai prasyarat keberhasilan individu dan tim. Disiplin direpresentasikan melalui kepatuhan terhadap aturan, konsistensi perilaku, serta komitmen menjalankan peran sesuai struktur dan tujuan bersama. Nilai ini berfungsi sebagai fondasi pembentukan kebiasaan positif yang mendukung pencapaian tujuan jangka panjang, baik dalam konteks olahraga maupun kehidupan sosial (Duckworth & Seligman, 2005).



Season 1, Episode 7, Menit 04:30-09:30



Season 4, Episode 20, Menit 07:10-10:45

Representasi disiplin tampak jelas dalam beberapa adegan kunci. Pada Season 1 Episode 7 (04:30–09:30), disiplin ditampilkan melalui strategi permainan dan koordinasi tim Karasuno saat menghadapi Aoba Johsai. Hubungan Hinata dan Kageyama menunjukkan proses pembentukan disiplin melalui komunikasi yang intens dan tuntutan konsistensi dalam kerja sama. Selain itu, penyesuaian formasi oleh pelatih Sawamura mencerminkan disiplin dalam pengambilan keputusan strategis, yaitu kemampuan mematuhi sistem permainan sekaligus beradaptasi dengan situasi pertandingan.

Disiplin juga direpresentasikan secara personal melalui karakter Shinsuke Kita pada Season 4 Episode 20 (07:10–10:45). Sikapnya yang selalu tepat waktu, patuh pada prosedur latihan, dan konsisten menjalankan rutinitas menunjukkan bahwa disiplin tidak berhenti pada ketaatan formal, tetapi berwujud dalam komitmen sehari-hari. Perilaku Shinsuke menegaskan bahwa disiplin berperan dalam membangun kepercayaan tim, menciptakan lingkungan kerja yang produktif, serta menumbuhkan loyalitas kolektif.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara (1967) yang memaknai disiplin sebagai pelaksanaan tata tertib secara tegas dan konsisten. Dalam konteks *Haikyuu!!*, disiplin tidak ditampilkan sebagai bentuk kontrol yang kaku, melainkan sebagai kesadaran internal untuk menjaga fokus, konsistensi, dan tanggung jawab dalam kerja tim.

Dalam perspektif pendidikan karakter abad ke-21, nilai disiplin yang direpresentasikan dalam *Haikyuu!!* memiliki relevansi yang kuat. Perubahan sosial dan tuntutan dunia kerja modern menuntut individu yang mampu mengelola waktu, menaati sistem kerja, dan mempertahankan konsistensi kinerja di tengah tekanan (Duckworth & Seligman, 2005). Melalui karakter dan dinamika timnya, *Haikyuu!!* menunjukkan bahwa disiplin merupakan kunci pembentukan individu yang andal sekaligus tim yang solid, sehingga berpotensi menjadi media efektif dalam penguatan pendidikan karakter generasi muda.

d) Nilai Menghargai Prestasi yang Tercermin dalam Anime Haikyuu!!

Nilai menghargai prestasi merupakan salah satu karakter penting yang direpresentasikan secara konsisten dalam anime *Haikyuu!!*. Penghargaan tidak hanya diberikan atas keberhasilan akhir, tetapi juga atas proses, usaha, dan perkembangan individu maupun tim.

Representasi ini menunjukkan bahwa pengakuan terhadap prestasi berfungsi sebagai sumber motivasi yang mendorong kepercayaan diri, semangat belajar, serta hubungan sosial yang positif.



Season 2, Episode 09, Menit 18:46-19:00

Nilai tersebut tampak dalam beberapa adegan kunci. Pada Season 2 Episode 9 (18:46–19:00), Kapten Daichi memotivasi tim Karasuno yang mengalami kekalahan dengan menjanjikan penghargaan berupa makan bersama. Bentuk apresiasi ini menekankan pengakuan terhadap usaha tim meskipun hasil pertandingan belum optimal. Adegan ini menunjukkan bahwa penghargaan tidak selalu berkaitan dengan kemenangan, melainkan juga dengan kerja keras dan komitmen yang telah ditunjukkan.



Season 2, Episode 7, Menit 16:45-18:00

Penghargaan secara personal juga ditampilkan melalui interaksi antar pemain. Pada Season 2 Episode 7 (16:45–18:00), pujian Asahi kepada Yamaguchi mencerminkan penghargaan verbal yang mendorong motivasi dan rasa percaya diri. Sikap ini menunjukkan bahwa pengakuan atas usaha seseorang dapat menciptakan suasana saling mendukung dan mendorong perkembangan kemampuan secara berkelanjutan.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Sardiman (2012) yang menyatakan bahwa pujian dan penghargaan merupakan alat motivasi yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan kerja sama. Dalam konteks *Haikyuu!!*, menghargai prestasi tidak dimaknai secara sempit sebagai pengakuan atas hasil akhir, tetapi sebagai apresiasi terhadap proses belajar, usaha, dan perkembangan karakter.

Dalam perspektif pendidikan karakter abad ke-21, nilai menghargai prestasi memiliki relevansi yang tinggi. Dunia modern menuntut individu yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian personal, tetapi juga mampu mengakui dan menghargai kontribusi orang lain dalam kerja kolaboratif (Spreitzer & Cameron, 2011). Melalui representasi nilai ini, *Haikyuu!!* menunjukkan bahwa budaya apresiasi dapat memperkuat motivasi, membangun rasa saling menghormati, serta menciptakan lingkungan sosial yang sehat dan produktif. Oleh karena itu, anime ini berpotensi menjadi media yang efektif dalam menanamkan nilai menghargai prestasi sebagai bagian dari penguatan pendidikan karakter generasi muda.

e) Nilai Peduli Sosial yang Tercermin dalam Anime Haikyuu!!

Nilai peduli sosial dalam anime *Haikyuu!!* direpresentasikan melalui sikap empati, perhatian, dan solidaritas antar anggota tim. Kepedulian tidak hanya diwujudkan dalam bantuan

fisik, tetapi juga melalui kepekaan terhadap kondisi emosional dan kesehatan individu, yang berkontribusi pada terciptanya hubungan sosial yang sehat dalam lingkungan tim.



Season 4, Episode 20, Menit 06:22-06:59

Representasi nilai ini tampak pada Season 4 Episode 20 (06:22–06:59), ketika Hitoshi dan Shinsuke Kita menunjukkan perhatian terhadap kondisi Miya Atsumu yang sedang tidak sehat. Respons Hitoshi yang langsung menanyakan kondisi Atsumu, serta tindakan Kita yang memintanya beristirahat dan memberikan makanan serta catatan pribadi, mencerminkan kepedulian yang bersifat empatik dan praktis. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa kepedulian sosial dapat diwujudkan melalui perhatian sederhana namun bermakna, yang berdampak langsung pada kesejahteraan individu.

Perilaku tersebut sejalan dengan pandangan Samani dan Hariyanto yang menyatakan bahwa peduli sosial mencakup sikap sopan, perhatian, serta kemauan untuk berbagi dan memperhatikan kebutuhan orang lain (Aini et al., 2023). Dalam konteks tim olahraga, kepedulian semacam ini berfungsi memperkuat ikatan sosial, meningkatkan rasa saling percaya, serta menciptakan lingkungan yang mendukung performa kolektif.

Dalam perspektif pendidikan karakter abad ke-21, nilai peduli sosial memiliki peran strategis. Masyarakat modern membutuhkan individu yang tidak hanya unggul secara kognitif, tetapi juga memiliki sensitivitas sosial dan kemampuan bekerja dalam lingkungan yang beragam. Kepedulian sosial berkontribusi pada peningkatan kualitas kerja tim, hubungan interpersonal yang sehat, serta terciptanya lingkungan kerja dan pendidikan yang inklusif dan suportif (Spreitzer & Cameron, 2011).

Melalui representasi nilai peduli sosial, Haikyuu!! menunjukkan bahwa keberhasilan tim tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh kualitas hubungan antarmanusia di dalamnya. Oleh karena itu, nilai ini relevan untuk ditanamkan kepada generasi muda sebagai fondasi pembentukan karakter empatik, bertanggung jawab, dan mampu berkontribusi positif dalam kehidupan sosial dan profesional.

f) Nilai Rasa Ingin Tahu Dalam Anime Haikyuu!!

Rasa ingin tahu merupakan nilai fundamental yang mendorong proses belajar, pengembangan diri, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dalam anime Haikyuu!!, nilai ini direpresentasikan melalui perilaku karakter yang aktif mencari informasi, memahami situasi, serta mengeksplorasi strategi dan potensi, baik dalam konteks sosial maupun kompetitif.



Season 4, episode 20 menit ke 17:19 – 17:30

Representasi rasa ingin tahu terlihat pada Season 4 Episode 20 (17:19–17:30) melalui percakapan antara Suguru dan temannya yang tidak memahami bola voli. Pertanyaan yang diajukan temannya mencerminkan dorongan untuk memahami sesuatu yang baru, sementara respons Suguru yang menjelaskan secara sederhana menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dapat memicu proses berbagi pengetahuan dan pembelajaran bersama. Interaksi ini menegaskan bahwa rasa ingin tahu tidak hanya berfungsi sebagai motivasi individual, tetapi juga sebagai sarana membangun pemahaman kolektif melalui komunikasi yang efektif.



Season 4, Episode 21, Menit 02:41-02:57

Bentuk lain dari rasa ingin tahu ditampilkan pada Season 4 Episode 21 (02:41–02:57), ketika tim SMA Karasuno mengamati pertandingan SMA Inarizaki secara serius untuk mempelajari pola permainan lawan. Aktivitas ini menunjukkan rasa ingin tahu yang bersifat strategis, di mana keinginan untuk mengetahui lebih dalam diarahkan pada tujuan peningkatan performa tim. Diskusi dan pertukaran pandangan antaranggota tim menegaskan bahwa rasa ingin tahu mendorong analisis, perencanaan, dan pengambilan keputusan yang lebih matang.

Kedua adegan tersebut sejalan dengan pandangan Litman dan Spielberger yang menyatakan bahwa minat atau rasa ingin tahu merupakan dorongan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru yang memicu perilaku eksploratif (Reio et al., 2006). Dalam *Haikyuu!!*, rasa ingin tahu tidak digambarkan sebagai sikap pasif, melainkan sebagai proses aktif yang melibatkan observasi, pertanyaan, dan refleksi.

Dalam konteks pendidikan karakter abad ke-21, nilai rasa ingin tahu memiliki relevansi yang tinggi. Perkembangan teknologi dan informasi menuntut individu untuk terus belajar, beradaptasi, dan memperbarui pengetahuan secara berkelanjutan. Rasa ingin tahu menjadi fondasi pembelajaran sepanjang hayat, kemampuan berpikir kritis, serta inovasi (Hattie & Donoghue, 2016). Melalui representasi ini, *Haikyuu!!* menunjukkan bahwa rasa ingin tahu merupakan kunci untuk meningkatkan kapasitas individu dan tim dalam menghadapi tantangan yang kompleks dan dinamis.

Simpulan

Anime *Haikyuu!!* terbukti tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan kebutuhan generasi abad ke-21. Melalui narasi perjuangan dan dinamika tim SMA Karasuno, anime ini secara konsisten menampilkan nilai tanggung jawab, kerja keras, disiplin, menghargai prestasi, peduli sosial, dan rasa ingin tahu sebagai fondasi pembentukan karakter individu dan kolektif. Nilai tanggung jawab tercermin dalam kesadaran tokoh terhadap peran dan konsekuensi tindakan dalam konteks tim, sementara kerja keras digambarkan sebagai proses berkelanjutan yang menuntut ketekunan, daya juang, dan ketahanan mental. Disiplin direpresentasikan melalui kepatuhan terhadap aturan, konsistensi sikap, serta komitmen terhadap sistem kerja bersama. Nilai menghargai prestasi ditunjukkan melalui apresiasi terhadap usaha dan perkembangan, yang berfungsi memperkuat motivasi dan relasi sosial.

Selain itu, nilai peduli sosial direpresentasikan melalui empati, perhatian terhadap kondisi fisik dan emosional, serta solidaritas antartokoh yang memperkuat ikatan tim. Nilai rasa ingin tahu ditampilkan sebagai dorongan aktif untuk belajar, menganalisis, dan mengembangkan strategi, baik dalam konteks sosial maupun kompetitif. Keenam nilai tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dan membentuk karakter yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada proses. Dengan demikian, *Haikyu!!* memiliki potensi yang signifikan sebagai media alternatif dalam penguatan pendidikan karakter. Representasi nilai-nilai tersebut sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembentukan individu berintegritas, tangguh, empatik, dan memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, anime *Haikyu!!* dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran kontekstual yang relevan dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada generasi muda.

Referensi

- Abdillah, M., & Ginting, L. S. D. B. (2022). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film *Naruto*. *Jurnal Estupro*, 7(2), 1-5. <https://jurnalugn.id/index.php/ESTUPRO/article/view/951/733>.
- Aini, N., Kurniawan, A. D., Andriani, A., Susanti, M., & Widowati, A. (2023). Literature Review : Karakter Sikap Peduli Sosial. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3816–3827. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6456>.
- Auliya, A. A., Yahya, A. B., & Hurryos, F. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja di Indonesia. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.47256/jhnb.v1i1.297>.
- Connolly, J. (2022). *Bringing The Haikyu!! Series To Life Was Not An Easy Task*. Looper. <https://www.looper.com/1049844/bringing-the-haikyuu-series-to-life-was-not-an-easy-task/>.
- Devon. (2023). *Hard Work and Determination: The Path to Success*. ABmotivation.
- Dewantara, K. H. (1967). *Kebudayaan*. Majelis Luhur Taman Bunga.
- Duckworth, A. L., & Seligman, M. E. P. (2005). Self-Discipline Outdoes IQ in Predicting Academic Performance of Adolescents. *Psychological Science*, 16(12), 939–944. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01641.x>.
- Fachrezy, H. M. (2024). NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM ANIME VIOLET EVERGARDEN (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure) (Vol. 16, Issue 1). UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/66427>.
- Firmansyah, D. M. H., & Noviadi, A. (2022). NILAI MORAL DALAM ANIME FILM NARUTO THE MOVIE ROAD TO NINJA KARYA MASHASI KISHIMOTO. *Diksatrasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 132-139. <http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasi.v6i2.7803>.
- Gunawan, H. (2022). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasi* (Vol. 1, No. 1). Cv. Alfabeta.
- Hattie, J. A. C., & Donoghue, G. M. (2016). Learning strategies: a synthesis and conceptual model. *Npj Science of Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.1038/npjscilearn.2016.13>.
- Illa, H., & Surur, M. (2024). Pendidikan karakter dalam anime: Analisis psikologi tokoh *Naruto* pada serial anime *Naruto*. *Jurnal Sakura: Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 6(1), 29-42. <https://repository.uin-malang.ac.id/18487/>.
- Kemendiknas. (2010). *Desain Induk Pembangunan Karater bangsa Jakarta*. Kemendiknas RI.
- Komara, E., Hendriana, H., & Suherman, U. (2021). the Roles of Character Education in 21St Century Learning. *JEE: Journal of Education Experts*, 4(1), 10–17. <https://doi.org/10.30740/jee.v4i1p10-17>.

- Mahendra, F. A., & Ali, M. (2023). Representasi Nilai Bushido Keberanian (Yu) Dalam Anime (Analisis Semiotika C.S. Pierce). *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(1), 145–156. <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i1.8287>.
- Masrifah, A. (2022). 10 Anime Pendidikan Terbaik yang bakal Bikin Kamu Mau Belajar. Gensindo. <https://lifestyle.sindonews.com/read/760051/700/10-anime-pendidikan-terbaik-yang-bakal-bikin-kamu-mau-belajar-1651478735>.
- Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). Student perceptions towards the use of youtube as an educational tool for learning and tutorials. *International Journal of Instruction*, 13(2), 119–138. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1329a>.
- Mualif. (2024). Fungsi Utama Pendidikan dalam Membangun Individu dan Masyarakat. <https://an-nur.ac.id/blog/fungsi-utama-pendidikan-dalam-membangun-individu-dan-masyarakat.html>.
- Nitisemito, A. S. (2006). *Manajemen Personalia* (Edisi Kedu). Ghalia Indonesia.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>.
- Rahardini, A. (2023). *Pengaruh Terpaan Anime Haikyu!! Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Asics* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). <https://e-journal.uajy.ac.id/view/creators/RAHARDINI=3AANINDITA=3A=3A.html>.
- Rahman, M. F., Najah, S., Furtuna, N. D., & Anti, A. (2020). Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Benteng Terhadap Risiko Keberagaman Bangsa Indonesia. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 6(2). <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v6i2.1183>.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.
- Razaqna, W. (2024). Analysis Of Character Educational Values In Haikyu!! To The Top Anime By Haruichi Furudate And Its Relevance To Islamic Religious Education. *ONTOLOGI: JURNAL PEMBELAJARAN DAN ILMIAH PENDIDIKAN*, 2(2), 1-12. <https://jurnal.rahiscendekiaindonesia.co.id/index.php/ontologi/article/view/478>.
- Reio, T., Petrosko, J., Wiswell, A., & Thongsukmag, J. (2006). The Measurement and Conceptualization of Curiosity. *The Journal of Genetic Psychology*, 167, 117–135. <https://doi.org/10.3200/GNTP.167.2.117-135>.
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., Sapriya, S., & Murod, M. (2023). Kajian identitas nasional melalui misi bendera merah putih, dan bahasa indonesia abad 21. *Jurnal pendidikan transformatif*, 2(1), 284-296. <https://doi.org/10.9000/jupetra.v2i1.138>.
- Sanur, I. S., & Dermawan, W. (2023). Pendidikan Multikultural untuk Membentuk Karakter Bangsa. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i1.8868>.
- Sanur, I. S. (2023). *PROFIL PELAJAR PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH: Studi Naturalistik Inkuiri di SMA Yayasan Atikan Sunda Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/100006/>.
- Sanur, I. S., & Sariudin, D. (2022). History learning in forming the dimensional character of the Pancasila student profile. In *International Seminar on Social Studies and History Education* (Vol. 1, No. 1, pp. 437-448). <http://proceedings.upi.edu/index.php/ISSSH/article/view/2943>.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi 1). Rajawali pers.
- Silalahi, Elsa. (2024). Pelajaran Hidup dari Anime Haikyu!! Suarakreatif. <https://suarakreatif.com/pelajaran-hidup-dari-anime-haikyuu/>.

- Spreitzer, G. M., & Cameron, K. S. (Eds.). (2011). *The Oxford Handbook of Positive Organizational Scholarship*. Oxford University Press.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.
- Zainuddin, Z., Mujhirul, I., Ary, P., Muhammad Fuad, Z. S., Aini, S., Diana, D., ... & Nazli, F. (2025). MANAJEMEN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL Landasan, Konsep, dan Manajemen dalam Menata Keberagaman. <https://repository-penerbitlitnus.co.id/id/eprint/484/>.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Zulfiansyah, M. M., Atika Nur A, D., & Ova, M. (2023). Penerapan Nilai Pendidikan Karakter Generasi Muda di Era Digital Society 5.0 dalam menyongsong Indonesia Emas 2045. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/911>.