

**BENTUK MOTIVASI BELAJAR DALAM ANIME *HAIKYUU!!*
SEASON 2 KARYA SUTRADARA SUSUMU MITSUNAKA**

SKRIPSI

**OLEH
SITI MIFTAKHUL KHOIRIYAH
NIM 125110600111040**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

**BENTUK MOTIVASI BELAJAR DALAM ANIME *HAIKYUU!! SEASON 2*
KARYA SUTRADARA SUSUMU MITSUNAKA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
SITI MIFTAKHUL KHOIRIYAH
NIM 125110600111040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Siti Miftakhul Khoiriyah
NIM : 125110600111040
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

menyatakan bahwa:

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala hukum yang akan diberikan.

Malang, 5 Juli 2018



**METERAI
TEMPEL**
TGL. 20
26601ADF191887988
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Siti Miftakhul Khoiriyah
NIM 125110600111040

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Siti Miftakhul Khoiriyah telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 29 Juni 2018
Pembimbing



Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001

PENGESAHAN PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Siti Miftakhul Khoiriyah telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.



Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si., Penguji
NIK. 201309 770430 2 001



Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing
NIP. 201508 740319 2 001

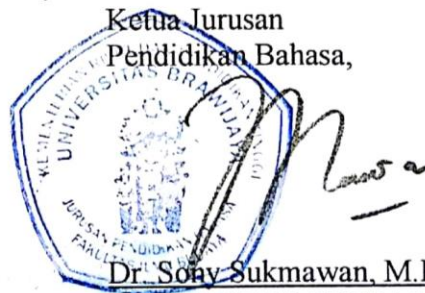
Mengetahui,

Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Bahasa Jepang,



Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIK. 201508 740319 2 001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa,



Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.
NIP. 19770719 200604 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas kelimpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **Bentuk Motivasi Belajar dalam Anime *Haikyuu!! Season 2* Karya Sutradara Susumu Mitsunaka** ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaiannya, diantaranya:

1. Bapak Prof. Agus Suman, SE., DEA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Bapak Dr. Sony Sukmawan, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
3. Ibu Ulfah Sutiarti, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya, sekaligus dosen pembimbing yang telah membantu mengarahkan, membimbing, serta memberi masukan selama penulisan skripsi.
4. Ibu Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
6. Bapak Ali Subkan dan Ibu Mujayanah yang tercinta, terima kasih telah bersabar dan mencurahkan kasih sayang, do'a, dukungan dan pengorbanan yang tak terbatas untuk anaknya yang terus saja merepotkan.
7. Erin Nur Aini, S.Pd. teman kuliah selaku validator yang sudah baik hati mengoreksi temuan data skripsi penulis.
8. Teman-teman santri Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang, khususnya Mas Haqi yang selalu memberi masukan dan menemani penulis dalam belajar dan menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman NIKOGA 2012 yang membuat penulis semangat dalam belajar. Reza, Erin dan Nurin yang bersedia memberi pengalamannya dalam menyelesaikan skripsi dan menyemangati penulis. Rusha dan Lina, teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi. Novi dan Itqon yang bersedia mengoreksi abstrak penulis.

Semoga Allah selalu membalas kebaikan mereka serta memudahkan segala urusan mereka. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi segenap pihak.

Malang, Juli 2018

Penulis

ABSTRAK

Khoiriyah, Siti Miftakhul. 2018. **Bentuk Motivasi Belajar dalam Anime *Haikyuu!! Season 2* Karya Sutradara Susumu Mitsunaka**. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Pembimbing: Ulfah Sutiyarti

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Anime, *Haikyuu!! Season 2*

Motivasi merupakan sebuah keinginan atau dorongan yang sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia, termasuk dalam hal belajar di sekolah. Motivasi belajar di sekolah tidak hanya terpaku pada hal akademik. Namun, hal nonakademik juga perlu diperhatikan. Anime *Haikyuu!!* karya sutradara Susumu Mitsunaka menggambarkan kegiatan belajar siswa-siswa SMA Karasuno pada klub olahraga bola voli yang tidak selalu mudah dalam memenangkan pertandingan. Bahkan, dalam beberapa kesempatan, mengalami hasil yang mengecewakan. Namun, semangat belajar tim bola voli Karasuno tidak pernah pudar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode observasi nonpartisipan. Data dalam penelitian berupa gambar *screenshot* adegan disertai kutipan dialog maupun monolog tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka yang dianalisis menggunakan teori motivasi belajar oleh Sardiman (2010) dan Fathurrohman & Sutikno (2014).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sepuluh bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka berdasarkan teori sebelas bentuk motivasi oleh Sardiman. Bentuk motivasi belajar ditemukan sebanyak 45 data, yaitu 11 data motivasi hasrat untuk belajar, 9 data motivasi saingan/kompetisi, 6 data motivasi harga diri, 4 data motivasi hukuman, 4 data motivasi minat, 4 data motivasi tujuan yang diakui, 3 data motivasi pujian, 2 data motivasi hadiah, 1 data motivasi memberi angka, dan 1 data motivasi mengetahui hasil, serta tidak ditemukan data bentuk motivasi memberi ulangan. Bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan dalam anime menurut teori Sardiman dan Fathurrohman & Sutikno tergolong ke dalam bentuk motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

要旨

コイリヤー、シティ・ミフタクル。2018年。満仲進監督による第2期アニメの「ハイキュー!!」における学習意欲形態。ブラウイジャヤ大学、人文学部、日本語教育学科。指導教授：ウルファー・ステイヤルティ

キーワード：学習意欲、アニメ、第2期の「ハイキュー!!」

学習意欲及び動機というのは、物事や人生に必要な行動である。学校での学習や生活にも含まれている。学校で学習意欲により学術的だけではなく、あるいはただ教育に教師の話聞くだけではなく、外に部活の活動の目的である。満仲進監督による第2期アニメの「ハイキュー!!」はバレーボールにおけるスポーツだ。このアニメにより、烏野高校のバレーボールチームは最近勝つことが難しいため、様々な作戦を立て、動機を与え続ける。本研究では満仲進監督による第2期アニメの「ハイキュー!!」の中に、烏野高校のバレーボールチームにおける学習意欲形態を中心する。

本研究は定性的で記述質的な研究方法を使用する。データは第2期アニメの「ハイキュー!!」に人物から発見された独白や言葉や行動などである。そのデータを(2007)ファツロマン教授とスチクノ教授と(2014)サルディマン教授による学習意欲の理論で分析した。

全線的にみると、結果としサルディマン教授による11の学習意欲形態の理論に基づき、満仲進監督による第2期アニメの「ハイキュー!!」の中には、烏野高校のバレーボールチームにおける10の学習意欲形態を発見された。学習意欲形態は45データ。それは、10の学びたいという欲求、9の競争力、6の自尊心、4の罰、4の関心、4の認識された目標、3の褒め、2のプレゼント、1のスコア・価値を与え、1の物事の結果を知ること。しかし、試験を与えるが見つからなかった。ファツロマン教授とスチクノ教授とサルディマン教授による理論に基づき、このアニメの学習意欲形態は内因系と外因系な動機である。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
要旨	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TRANSLITERASI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
1.5 Batasan Masalah	7
1.6 Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Motivasi Belajar	8
2.1.1 Pengertian Motivasi.....	8
2.1.2 Motivasi Belajar	10
2.1.3 Jenis-jenis Motivasi Belajar	12
2.1.4 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	15
2.2 Anime <i>Haikyuu!!</i>	19
2.3 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Data dan Sumber Data	23
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.4 Keabsahan Data	26
3.5 Analisis Data	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Temuan	28
4.1.1 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	28

4.2 Pembahasan.....	30
4.2.1 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	30
4.2.1.1 Memberi Angka	30
4.2.1.2 Hadiah	32
4.2.1.3 Saingan/Kompetisi	37
4.2.1.4 Harga Diri	55
4.2.1.5 Mengetahui Hasil	69
4.2.1.6 Pujian	71
4.2.1.7 Hukuman	77
4.2.1.8 Hasrat untuk Belajar	83
4.2.1.9 Minat	99
4.2.1.10 Tujuan yang diakui	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	112
5.2.1 Saran Teoritis	112
5.2.2 Saran Praktis	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4. 1 Data Temuan Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Jenis-jenis Motivasi Belajar.....	12
4. 1 Hinata tidak pernah memperoleh nilai yang baik dalam ujian	30
4. 2 Para pelatih akan mentraktir makan barbeku	32
4. 3 Ukai memberi pengarahan sebelum pertandingan	34
4. 4 Tim Karasuno sedang membaca majalah bola voli	37
4. 5 Hinata bersikeras akan mengalahkan Ushiwaka	39
4. 6 Hinata tidak ingin kalah dari Kageyama dalam belajar.....	43
4. 7 Takeda Sensei mengumumkan latihan tanding	46
4. 8 Ukai memotivasi tim untuk mengeluarkan kemampuan terbaik	48
4. 9 Hinata menerima tantangan Haiba.....	49
4. 10 Azumane tidak ingin Hinata mengambil alih posisinya sebagai <i>Ace</i>	50
4. 11 Hinata menganggap Tsukishima sebagai rivalnya	52
4. 12 Tim lawan ingin melakukan ‘Pertarungan di Tempat Sampah	53
4. 13 Ukai memberi semangat kepada tim pada pertandingan pertama	55
4. 14 Hitoka menjadi manajer tim bola voli	57
4. 15 Hinata siap melompat lebih tinggi dari Haiba	60
4. 16 Hinata ingin menjadi lebih kuat dari siapa pun	62
4. 17 Kageyama meminta pendapat Oikawa	63
4. 18 Yamaguchi memberi motivasi Tsukishima	66
4. 19 Tim Karasuno masih lemah	69
4. 20 Kageyama dan Sugawara memuji serangan cepat Hinata	71
4. 21 Asahi memuji kemampuan Yamaguchi.....	74
4. 22 Hinata memuji umpan yang diberikan oleh Kageyama	75
4. 23 Hinata takut tidak bisa mengikuti pertandingan luar kota	77
4. 24 Daichi memberi semangat kepada empat pemain Karasuno	78
4. 25 Kuroo memberitahu hukuman <i>diving</i>	80
4. 26 Tim Karasuno melaksanakan hukuman.....	81
4. 27 Hinata ingin terus belajar dan berlatih memukul.....	83
4. 28 Hinata dan Kageyama sangat bersemangat belajar ke Tokyo	84
4. 29 Ibu Hitoka memantapkan niat Hitoka.....	85
4. 30 Shimizu menceritakan pengalamannya	87
4. 31 Hinata ingin berlatih menyerang dengan membuka mata	88
4. 32 Hinata menyatakan keinginannya untuk didukung.....	90
4. 33 Hinata meminta bantuan Ukai untuk belajar berlatih	92
4. 34 Hinata sedang belajar kepada Pelatih Ukai	93
4. 35 Nishinoya dan Asahi sedang berlatih Bersama	95
4. 36 Daichi ingin meminjam tablet milik Ukai	96
4. 37 Hinata ingin bertarung sendiri di udara melawan lawan	98
4. 38 Ukai mendorong minat Hinata untuk bertekad dalam belajar	99
4. 39 Hinata ingin bertambah kuat dan menang	101
4. 40 Hinata tidak bisa melakukan serangan cepat	103
4. 41 Hinata menyadari bahwa dia belum ada perkembangan	104

4. 42	Ukai merumuskan tujuan yang harus dicapai	106
4. 43	Takeda Sensei memberi semangat untuk berlatih	107
4. 44	Senpai mulai memunculkan kemampuannya	109
4. 45	Daichi terus fokus dalam mengasah senjata yang baru	110



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi.....	116
2. Berita Acara Seminar Proposal	117
3. Berita Acara Seminar Hasil	139
4. <i>Curriculum Vitae</i>	140
5. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	141



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa		を (ヲ) wo		ん (ン) n
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	び (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シヤ) sha	しゅ (シユ) shu	しよ (シヨ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チヨ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	によ (ニヨ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひよ (ヒヨ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みよ (ミヨ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リヨ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎよ (ギヨ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジヨ) jo		
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢよ (ヂヨ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びよ (ビヨ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴよ (ピヨ) pyo		

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp, tt, kk, ss. Contoh: ちよっと (chotto)

Tanda pemanjangan vokal (ー) mengikuti vokal terakhir, seperti aa, ii, uu, ee, oo

は・を・へ dilafalkan menjadi wa, o, e, apabila menjadi partikel.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kelangsungan hidup manusia, proses belajar tidak dapat dipisahkan di dalamnya, karena belajar sangat diperlukan oleh manusia sebagai sebuah jembatan dalam memperoleh pengetahuan. Belajar merupakan sebuah proses mencari sesuatu yang tidak diketahui menjadi diketahui dalam keadaan sadar. Belajar memiliki pengertian sebagai proses dari perbuatan yang telah dilakukan dengan sengaja atau dilakukan dalam keadaan sadar, kemudian menimbulkan adanya perubahan dan menyebabkan keadaan yang berbeda dari sebelumnya menurut Ernest R. Hilgard (1984, dikutip Suryabrata, 2012, hal. 232). Akan tetapi, terkadang satu proses belajar tidak dapat mencapai hasil maksimal disebabkan oleh ketiadaan kekuatan yang mendorong (motivasi).

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan untuk mendorong, menentukan arah perubahan, hingga menyeleksi perbuatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Sardiman (2010, hal. 75) motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat dicapai. Oleh karena itu, motivasi sangat penting untuk belajar.

Motivasi belajar dapat timbul langsung dari dalam diri seseorang (intrinsik) maupun dapat dipengaruhi oleh orang lain (ekstrinsik). Sardiman (2010, hal. 92) mengemukakan berbagai bentuk cara untuk menumbuhkan motivasi, diantaranya

adalah dengan memberi angka, hadiah, pujian, hukuman, mengetahui hasil, memberi ulangan, hukuman, membangkitkan harga diri, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui. Bentuk-bentuk motivasi tersebut dapat dilakukan oleh setiap orang dalam kegiatan belajar.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, memunculkan sebuah motivasi diri dalam belajar tidaklah mudah, perlu dorongan yang kuat dalam diri untuk mencapai tujuan. Apalagi, kemampuan yang dimiliki masih di bawah rata-rata. Seperti yang dialami oleh tokoh Hinata dalam anime *Haikyuu!! Season 2*. Dalam anime ini, Hinata adalah seorang siswa yang memiliki keinginan menjadi pemain bola voli sejak kecil. Akan tetapi, kemampuan yang dimiliki masih di bawah standar pemain bola voli pada umumnya. Selain itu, Hinata juga memiliki kemampuan akademik yang kurang.

Pada saat memasuki jenjang sekolah menengah atas, Hinata mengikuti sebuah klub olahraga bola voli SMA yang diminatinya sejak kecil yakni SMA Karasuno untuk belajar voli dengan sungguh-sungguh. Klub bola voli Karasuno adalah salah satu klub yang pernah menjuarai olahraga bola voli di tingkat nasional dan di dalam anggotanya terdapat seorang bintang yang dijuluki sebagai “Raksasa Kecil”. Dia memiliki tubuh pendek seperti Hinata, tetapi berhasil membawa timnya menjadi juara nasional. Dari situlah motivasi seorang Hinata dengan tubuh yang kecil dan pendek, bermain dan mengikuti klub olahraga bola voli.

Ketika Hinata resmi mengikuti klub bola voli Karasuno, tidak disangka Hinata bertemu dengan Kageyama, orang jenius yang mengalahkannya ketika SMP. Hinata tidak bisa akur dengan Kageyama karena sebenarnya tujuan awal Hinata

bergabung dengan anggota tim Karasuno adalah untuk belajar voli agar bisa mengalahkan Kageyama. Permasalahan dalam cerita dimulai saat Hinata harus bisa belajar bersama dengan saingannya tersebut dan keadaan timnya yang sedang melemah setelah ditinggal pelatih Ukai pensiun. Namun, anggota tim merasa Hinata yang memiliki potensi dan Kageyama yang jenius dalam bermain bola voli kelak dapat mengharmonisasikan kemampuan yang dimilikinya. Dengan harapan bahwa nanti Karasuno menjadi tim bola voli SMA terbaik di Jepang. Takeda sensei sebagai pembina juga berusaha meminta bantuan cucunya pelatih Ukai yang bernama sama, yaitu Ukai untuk menjadi pelatih. Takeda sensei dan Ukai terus memotivasi anak didiknya dalam belajar agar bisa mengembalikan kejayaan tim Karasuno. Seperti yang terdapat pada kutipan dialog Takeda sensei di bawah ini:

武田先生 : 皆さんはここにいるチームの中で一番弱いですね。

皆さん : でも言い返せない。

武田先生 : どのチームも公式戦であたったならとても厄介な相手彼らをただの「敵」と見るのか、それとも技を吸収すべき「師」と見るのか。君たちが弱いということは伸びしろがあるということ、こんな楽しみなことではないでしょう。

大地 : あざした。

皆さん : した。

Takeda Sensei : *“Minnasan wa koko ni iru chiimu no naka de ichiban yowai desune.”*

Minnasan : *“Demo iikaesenai.”*

Takeda Sensei : *“Dono chiimu mo kousekisen de atatta nara totemo yakkai na aite karera wo tada no (teki) to miru no ka, sore to mo waza wo kyuushuu subeki (shi) to miru no ka. kimitachi ga yowai to iu koto wa nobishiro ga aru to iu koto, konna tanoshimi na koto wa nai deshō.”*

Daichi : *“Azashita.”*

Minnasan : *“Shita.”*

- Takeda Sensei : “Kalian adalah tim terlemah di antara tim-tim yang ada di sini.”
- Anggota tim : “Kami tak bisa membantahnya.”
- Takeda Sensei : “Jika kita bertanding dalam pertandingan resmi melawan mereka, mereka adalah musuh yang menyusahkan. Apa kita hanya akan melihat mereka sebagai musuh, atau mempelajari teknik yang harus dipelajari? Kalian lemah itu berarti kalian masih punya kesempatan untuk berkembang. Tak ada yang lebih menyenangkan dari ini.”
- Daichi : “Terima kasih.”
- Anggota tim : “Ya”

(H/S2/05/00:09:18)

Perjuangan anggota tim bola voli Karasuno dalam belajar voli juga berimbas pada peningkatan belajar dalam akademik. Hinata yang sangat menyukai olahraga bola voli mengalami permasalahan pada akademiknya. Hinata dan tiga teman lainnya, yaitu Kageyama, Nishinoya, dan Tanaka tidak pernah memperoleh nilai yang bagus dalam ujian. Jika mereka tidak lulus pada ujian selanjutnya, maka mereka tidak bisa mengikuti latihan tanding bola voli. Seluruh anggota tim tidak menginginkan itu terjadi. Bentuk motivasi diberikan oleh seluruh tim untuk membantu mereka belajar, seperti yang tergambar dalam kutipan dialog berikut ini:

- 月島 : 景山も人のこと言えないんだけど。全体的に日向よりできてないんじゃないの。英単語の暗鬼くらいは自分で何とかしなよ。
- 影山 : 日本人に英語が分かるか。
- 月島 : じゃ東京に行きは諦めるんだね。
- 大地 : 影山。
- 影山 : Bクイック、A.Cセッター前の時間差。リフトバックアタック。D平行セミセッター後ろの時間差。
- 山口 : 速い。
- 大地 : これどのくらいで覚えた。

- 影山 : 教えてもらった日っスかね。
- 大地 : それで暗鬼ができないとは言わせないからな。
- 日向 : いかん、影山には負けねー。
- 田中 : よーしじゃあ土曜部活の後家な。
- 西谷 : よっしゃ。
- 日向 : 先輩にも負けねー。
- Tsukishima : “*Kageyama mo hito no koto ienain da kedo. Zentaiteki ni Hinata yori dekitenain janai no. Eitango no anki kurai wa jibun de nantoka shina yo.*”
- Kageyama : “*Nihonjin ni eigo ga wakaruka.*”
- Tsukishima : “*Ja Tokyo ni yuki wa akiramerun dane.*”
- Daichi : “*Kageyama*”
- Kageyama : “*B quick, A . C setta-mae no jikansa. Rifu tobakku atakku. D heikou semi setta-ushiro no jikansa.*”
- Yamaguchi : “*Hayai.*”
- Daichi : “*Kore donokurai de oboeta.*”
- Kageyama : “*Oshiete moratta hi tsu su ka ne.*”
- Daichi : “*Sore de anki ga dekinai to wa iwassenai kara na.*”
- Hinata : “*ika n. Kageyama ni wa make ne.*”
- Tanaka : “*Yo-shi jaa doyou bukatsu no ato uchi na.*”
- Nishinoya : “*Yossha*”
- Hinata : “*Senpai ni mo make ne.*”
- Tsukishima : “Kau juga begitu, Kageyama. Jujur saja kau mungkin malah lebih buruk dari Hinata. Kau harus bisa sendiri mengingat beberapa kosakata dalam bahasa Inggris.”
- Kageyama : “Orang Jepang tidak mengerti bahasa Inggris.”
- Tsukishima : “Kalau begitu, kau tidak usah ikut ke Tokyo.”
- Daichi : “Kageyama, (memberikan simbol model serangan dalam permainan bola voli)”
- Kageyama : “*B Quick, A, C, serangan di depan setter, left back attack, D, sejajar, semi, serangan di belakang setter.*”
- Yamaguchi : “Cepat sekali...”
- Daichi : “Berapa lama kau mengingat itu semua?”
- Kageyama : “Kurasa, kurang dari satu hari.”
- Daichi : “itu berarti aku takkan membiarkanmu bilang kalau kau tidak bisa mengingat kata-kata tersebut.”
- Hinata : “oh, tidak, Aku tak akan kalah dari Kageyama!”
- Tanaka : “Baiklah, sabtu depan ayo berkumpul di rumahku.”
- Nishinoya : “Baiklah.”
- Hinata : “Aku juga tak akan kalah dari mereka!”

(H/S2/02/00:07:58)

Gagal dalam kelas dan klub adalah sesuatu yang tidak bisa ditolelir oleh siswa yang mengikuti kegiatan di luar kelas. Kewajiban utama seorang siswa adalah belajar, meskipun siswa tersebut berkontribusi dalam citra sekolah melalui kegiatan klub. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat berpengaruh dalam kelangsungan prestasi siswa di dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis motivasi belajar dalam anime *Haikyuu!!* dengan judul **Bentuk Motivasi Belajar dalam Anime *Haikyuu!!* Season 2 Karya Sutradara Susumu Mitsunaka.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menarik rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu apa bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan dalam anime *Haikyuu!!* Season 2 karya sutradara Susumu Mitsunaka?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan dalam anime *Haikyuu!!* Season 2 karya sutradara Susumu Mitsunaka.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis seperti tertulis di bawah ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat tema pendidikan khususnya tentang bentuk-bentuk motivasi belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Memperkaya penelitian terdahulu khususnya yang berkenaan dengan telaah masalah motivasi belajar yang ada pada film, novel maupun buku.

b. Bagi Khalayak Umum

Memberi wawasan dan tambahan pengetahuan dalam lingkungan belajar siswa serta bentuk upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa di dalam maupun di luar sekolah.

c. Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis dalam ilmu pengetahuan khususnya tentang bentuk-bentuk motivasi belajar yang dapat diterapkan kepada seluruh siswa.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini hanya membahas bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1-10.

1.6 Definisi Istilah

Anime : merupakan film animasi khas jepang yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang dicirikan dengan gambar-gambar kartun yang berwarna-warni.

Motivasi Belajar : keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Muhibbin Syah, 2010:158).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Belajar

2.1.1 Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdikbud, 2008, hal. 593), motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Santrock (2008, hal. 510) motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku, artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2010, hal. 75).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009, hal. 81) ada tiga komponen utama dalam motivasi, yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan.

1. Kebutuhan

Kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dan apa yang diharapkan. Kebutuhan-kebutuhan seseorang menyebabkan munculnya dorongan.

2. Dorongan

Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dengan berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Dorongan atau motivasi berkembang untuk memenuhi kebutuhan.

3. Tujuan

Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Secara psikologis, tujuan merupakan titik akhir “sementara” pencapaian puncak kebutuhan. Jika tujuan tercapai maka kebutuhan terpenuhi untuk “sementara”. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini adalah perilaku belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak atau dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar diri dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Pada penelitian ini, motivasi yang

dimaksud adalah motivasi yang dimiliki oleh tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2*.

2.1.2 Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan sehingga tingkah lakunya berkembang. Seperti yang dikemukakan oleh Ridwan (2013:2), "setiap orang yang melakukan proses belajar akan mengalami suatu perubahan dalam dirinya". Untuk mencapai hasil dari belajar adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai (Syah, 2010, hal. 158). Tanpa motivasi belajar, siswa tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2013, hal. 23).

Motivasi memiliki peran penting dalam proses belajar. Sardiman (2010, hal. 85) mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat baik, yakni sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perubahan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

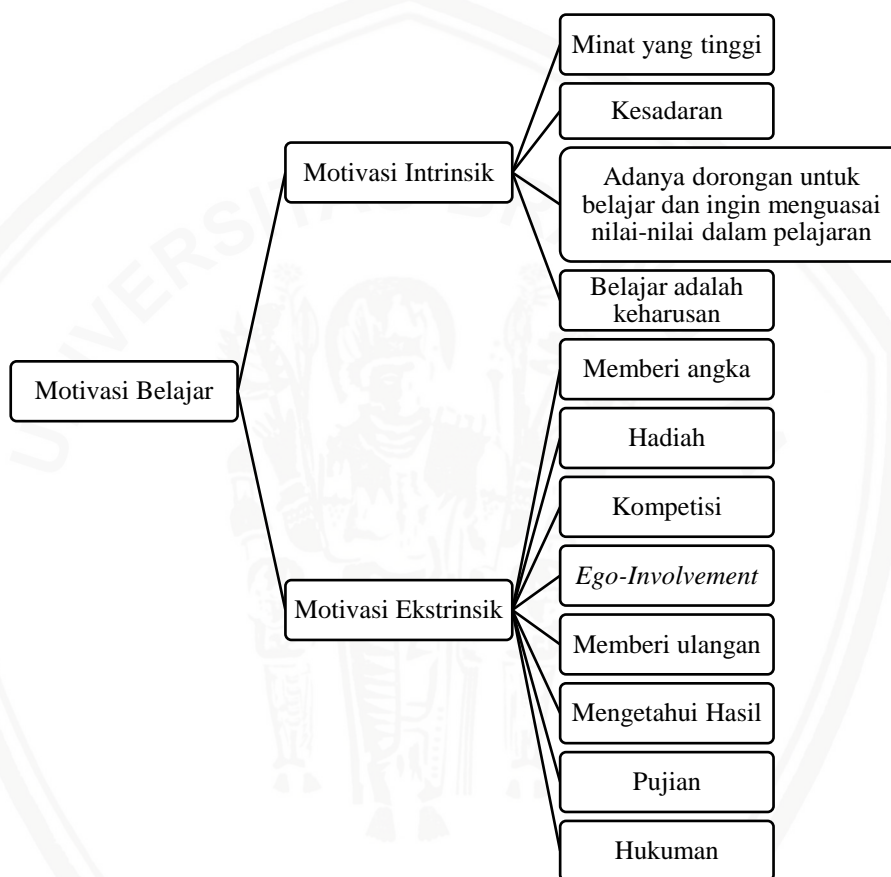
Secara singkat bahwa motivasi itu diberikan untuk:

- a. Membangkitkan minat belajar siswa,
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa dalam memperoleh hasil yang lebih baik,
- c. Memberikan penguatan kepada siswa, dan
- d. Melaksanakan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar dengan fungsinya sebagai tenaga penggerak untuk mendorong, mengarahkan, dan menentukan seseorang dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya ke arah tujuan yang hendak dicapai. Sehingga siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diperlukan oleh tim Bola Voli Karasuno untuk belajar voli dengan sungguh-sungguh agar mencapai tujuan yang diinginkan

2.1.4 Jenis-jenis Motivasi

Motivasi belajar menurut Wahab (2016, hal. 128) dibagi ke dalam dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Kemudian, disebutkan lagi bentuk motivasi yang termasuk ke dalam motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. 1 Jenis-jenis Motivasi Belajar (Wahab, 2016, hal. 128)

Motivasi intrinsik terbagi ke dalam bentuk motivasi berupa minat yang tinggi, kesadaran, adanya dorongan untuk belajar dan ingin menguasai nilai-nilai dalam pelajaran, dan belajar adalah keharusan. Sedangkan motivasi ekstrinsik terbagi ke dalam bentuk motivasi berupa memberi angka, hadiah, kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, dan hukuman.

1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2010, hal. 89). Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) mengartikan motivasi intrinsik sebagai motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi aktif yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari luar.

Motivasi intrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Seseorang tidak memerlukan tawaran imbalan atau diancam dengan hukuman apa pun untuk membuatnya melakukan sesuatu. Dia akan melakukan sesuatu tersebut karena memang dia menyukai dan senang melakukan hal tersebut. Sebagai contoh, seorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang menyuruh atau mendorongnya, dia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibaca. Contoh lain, seorang murid akan tetap mempelajari suatu mata pelajaran dengan giat, meskipun saat itu tidak sedang musim ujian dan sama sekali tidak ada paksaan belajar dari siapapun. Jika dilihat dari tujuan kegiatan yang dilakukannya, motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri. Seorang siswa belajar karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar (Sardiman, 2010, hal. 90). Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) berpendapat bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar seperti ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang belajar karena besoknya akan ujian dengan harapan memperoleh nilai baik, sehingga akan dipuji oleh temannya. Contoh lain yaitu siswa yang berangkat ke sekolah hanya karena takut dimarahi ibunya. Sudah jelas bahwa kegiatan belajar yang dilakukan bukan karena ingin mendapatkan ilmu dan pengetahuan.

Motivasi ekstrinsik dibutuhkan oleh siswa. Motivasi ekstrinsik akan sangat membantu ketika siswa merasa tidak semangat belajar, tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang diikuti dan lain sebagainya. Dengan motivasi ekstrinsik yang diberikan oleh guru, orang tua atau pihak lain maka akan membantu proses belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik diwujudkan dalam bentuk rangsangan dari luar yang bertujuan menggerakkan individu untuk melakukan suatu aktivitas yang membawa manfaat kepada individu tersebut. Motivasi ekstrinsik ini dapat dirangsang dalam bentuk-bentuk seperti pujian,

insentif, hadiah. Selain itu, membentuk suasana dan lingkungan yang kondusif juga dapat dikategorikan ke dalam bentuk motivasi ekstrinsik, karena hal tersebut dapat mendorong seorang pelajar untuk lebih giat belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik yang sudah ada pada diri siswa dan motivasi ekstrinsik yang membutuhkan rangsangan dari luar. Baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat dibutuhkan siswa sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Kedua motivasi ini akan penulis gunakan untuk menganalisis jenis-jenis motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2*.

2.1.5 Bentuk – bentuk Motivasi Belajar

Motivasi dibagi menjadi beberapa bentuk, seperti yang diungkapkan Wahab sebelumnya. Sejalan dengan Wahab, Sardiman (2010, hal. 92) mengungkapkan sebelas bentuk dan cara menumbuhkan motivasi yaitu:

1. Memberi angka

Angka dimaksud sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Banyak siswa yang belajar yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar siswa biasanya adalah nilai ujian yang angka-angkanya baik.

Angka yang baik merupakan motivasi yang kuat. Bagi siswa, angka dapat memberikan motivasi yang kuat. Tetapi juga ada. Bahkan, banyak siswa belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan siswa yang menginginkan angka baik. Siswa yang menginginkan angka baik akan berusaha mengejar angka atau

nilai yang baik dan terus lebih baik. Untuk mendapatkan nilai yang baik, siswa akan terus meningkatkan proses belajarnya.

2. Hadiah

Hadiah dapat dijadikan sebagai motivasi untuk belajar. Namun juga tidak selalu demikian, karena hadiah untuk sebuah kegiatan, mungkin ada siswa yang tidak tertarik untuk melakukan kegiatan belajar tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak memiliki bakat menggambar.

3. Saingan/ Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat dijadikan sebagai motivasi belajar. Persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan memiliki saingan maka akan mendorong seseorang untuk menyamai atau menjadi lebih baik dari lawannya.

4. *Ego-involvement*/ Harga diri

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerima sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga dengan siswa sebagai subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5. Memberi ulangan

Siswa akan menjaga giat belajarnya kalau mengetahui akan ada ujian. Oleh karena itu, memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi. Tetapi memberikan ulangan/ ujian juga harus mengetahui intensitas waktunya. Jika ujian terlalu sering diberikan maka hasilnya malah akan bisa membosankan dan menjadi rutinitas. Sebaiknya ketika akan ada ujian, sebelumnya harus diberitahukan.

6. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pelajaran apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk belajar terus menerus dengan harapan-harapan hasilnya terus meningkat.

7. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik maka perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi. Oleh karena itu, agar pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, dalam pemberian hukuman harus mengetahui prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, jika dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik memang ada motivasi untuk belajar sehingga hasilnya akan baik.

10. Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena kebutuhan, begitu juga dengan minat sehingga tepat kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan,
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lalu, dan
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hal yang baik.

11. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui akan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan motivasi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, yakni dengan memberi angka, hadiah, saingan/ kompetisi, harga diri, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui. Bentuk-bentuk

motivasi tersebut yang penulis gunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka.

2.2 Anime *Haikyuu!!*

Anime *Haikyuu!!* disutradarai oleh Susumu Mitsunaka yang diangkat dari sebuah manga karya Haruichi Furudate. *Haikyuu!!* memiliki 3 serial anime, yaitu *Haikyuu!! Season 1*, *Haikyuu!! Season 2*, dan *Haikyuu!! Karasuno Koukou vs Shiratorizawa Gakuen Koukou (Haikyuu!! Season 3)*. *Haikyuu!! Season 1* tayang pada 6 April hingga 21 September 2014 dengan jumlah 25 episode. *Haikyuu!! Season 2* tayang pada 4 Oktober 2015 hingga 27 Maret 2016 dengan jumlah 25 episode. Sedangkan *Haikyuu!! Season 3* tayang pada 7 Oktober 2016 hingga 10 Desember 2016 dengan jumlah 10 episode. Dalam setiap episodenya berdurasi kurang lebih 24 menit.

Anime *Haikyuu!!* merupakan anime yang mengangkat tema kegiatan belajar siswa di sekolah, khususnya dalam bidang ekstrakurikuler olahraga bola voli. Anime ini bercerita tentang seorang siswa yang sudah dari kecil mengangumi olahraga bola voli. Dia mengagumi olahraga ini, karena dia pernah melihat bintang sebuah tim bola voli dari SMA Karasuno adalah seorang yang berbadan pendek (biasanya pemain bintang dari olahraga voli adalah pemain yang bertubuh besar dan tinggi) yang biasanya dipanggil “Raksasa Kecil”. Karena dirinya juga yang bertubuh pendek dan melihat pemain bintang yang bertubuh pendek, maka dia mendapat inspirasi dan ingin menjadi pemain voli yang profesional. Anak tersebut bernama Hinata Shoyo.

Cerita awal dimulai ketika Hinata Shoyo masih SMP, dia memperoleh kesempatan untuk mewakili sekolahnya mengikuti lomba bola voli yang diadakan di daerahnya. Ketika itu Hinata Shoyo yang masih belum terampil dalam bermain bola voli dikalahkan telak oleh lawannya, yang lawannya adalah seorang yang sangat jenius dalam bermain bola voli yang bernama Kageyama Tobio. Untuk membalas kekalahannya, maka Hinata Shoyo bertekad mengalahkan Kageyama di tingkat SMA. Akan tetapi, ketika Hinata Shoyo masuk di SMA Karasuno, dia malah bertemu dengan Kageyama Tobio (orang yang mengalahkannya dengan telak ketika SMP). Dia menjadi anggota tim voli SMA Karasuno.

Pada awalnya kedua bocah ini sangat sulit untuk akur. Bahkan, cenderung berbuat masalah pada tim. Hinata yang memiliki potensi dan Kageyama yang jenius dalam bermain bola voli ini sangat sulit untuk diharmonisasikan. Tetapi, kapten tim dari SMA Karasuno yang mengetahui potensi kedua bocah ini, terus mendukung dengan tekadnya, sehingga kelak bocah ini dapat mengharmonisasikan kemampuan yang dimilikinya. Dengan harapan bahwa nanti Karasuno menjadi tim bola voli SMA terbaik di Jepang.

2.3 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan referensi dari penelitian Arini Setya Prihartini pada tahun 2011 dengan judul “Representasi Motivasi Belajar Anak Pada Film Laskar Pelangi”. Hasil dari penelitian yang dilakukan Arini Setya Prihartini adalah di dalam film Laskar Pelangi terdapat 30 adegan yang merepresentasikan motivasi belajar anak. Motivasi belajar anak yang tergambar terdiri atas motivasi bersifat intrinsik dan ekstrinsik yang jenisnya motivasi

sekunder, diberikan dengan cara *motivating by force*, *motivating by enticement* dan *motivating by identification* serta dipengaruhi oleh faktor pengamatan, pemikiran dan perasaan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang motivasi menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaannya adalah Arini Setya Prihartini menggunakan objek penelitian film laskar pelangi untuk merepresentasikan motivasi belajar berdasarkan sifat motivasi, cara memberi motivasi, faktor yang berpengaruh, jenis motivasi, sedangkan penulis menggunakan anime *Haikyuu!! Season 2* untuk menggambarkan motivasi belajar berdasarkan bentuk dan jenisnya.

Penelitian yang kedua adalah penelitian Laili Syarifah pada tahun 2012 dengan judul “Analisis Jenis Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Novel Negeri 5 Menara Karya A. Fuadi”. Hasil dari penelitian Laili Syarifah adalah motivasi yang tergambar adalah motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari Shahibul Menara yang bertujuan, antara lain: berprestasi, berafikasi, berkompetensi, berkekuasaan, dan beribadah. Persamaan dengan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang motivasi menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaannya adalah Laili Syarifah menganalisis jenis motivasi belajar menggunakan sumber data novel Negeri 5 Menara, sedangkan penulis menggambarkan bentuk dan jenis motivasi belajar menggunakan sumber data anime *Haikyuu!! Season 2*.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian Heni Supriyanti pada tahun 2015 dengan judul “Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket di SMA Kolombo Sleman”. Hasil penelitian yang dilakukan Heni Supriyanti adalah motivasi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMA

Kolombo Sleman dalam kategori tinggi. Namun, ketika diambil lebih mendalam melalui faktor-faktor yang berpengaruh dari motivasi nampak sisi motivasi intrinsiknya tergolong rendah. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang motivasi dan dalam bidang olahraga. Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif.
2. Penelitian terdahulu menggunakan metode survey dengan kuesioner skala sikap, sedangkan penulis menggunakan observasi nonpartisipan.
3. Penelitian terdahulu menggunakan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket sebagai subjek penelitiannya, sedangkan penulis menggunakan tokoh-tokoh dalam anime *Haikyuu!! Season 2*.
4. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMA Kolombo Sleman, sedangkan penulis bertujuan untuk menjelaskan bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2014, hal. 6). Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena peneliti memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara utuh berupa motivasi belajar yang dilakukan oleh siswa dalam sebuah anime. Kemudian, mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan dilakukan mengikuti prosedur ilmiah.

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia (Sukmadinata, 2016, hal. 73). Jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2*.

3.2 Data dan Sumber Data

Menurut Mukhtar (2013, hal. 107) sumber data merupakan sumber-sumber yang dimungkinkan seseorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Sumber data pada penelitian ini adalah

anime *Haikyuu!! Season 2*. Alasan penulis memilih anime *Haikyuu!! Season 2* sebagai sumber data adalah karena anime ini menceritakan kumpulan siswa dengan berbagai karakter yang berbeda, memiliki motivasi belajar yang besar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai yaitu menjadi juara olahraga bola voli.

Anime *Haikyuu!!* terdiri dari 3 serial anime, yaitu *Haikyuu!! Season 1* dengan 25 episode, *Haikyuu!! Season 2* dengan 25 episode, dan *Haikyuu!! Karasuno Koukou vs Shiratorizawa Gakuen Koukou (Haikyuu!! Season 3)* dengan 10 episode. Setiap episodenya berdurasi kurang lebih 24 menit. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan anime *Haikyuu!! Season 2* sebagai sumber data, karena banyak ditemukan data yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa dibandingkan data yang terdapat pada anime *Haikyuu!! Season 1* dan *Haikyuu!! Season 3*.

Data dalam penelitian kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2014, hal. 11). Data dalam penelitian ini berupa gambar *screenshot* adegan disertai kata-kata berupa kutipan dialog maupun monolog yang memberi gambaran bentuk motivasi belajar siswa yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1–10.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Creswell (2009, hal. 267), observasi merupakan metode yang peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas

individu-individu dengan cara merekam/mencatat baik secara terstruktur maupun semistruktur aktivitas-aktivitas dalam lokasi penelitian.

Metode observasi terdiri dari observasi partisipan, observasi nonpartisipan, observasi terstruktur, observasi tak terstruktur, observasi eksperimental, dan observasi noneksperimental. Penelitian ini menggunakan metode observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan artinya pengamat atau peneliti tidak terlibat dengan orang atau kegiatan yang diteliti (Syamsuddin & Damaianti, 2011, hal. 100). Penulis mengumpulkan data berupa gambar *screenshot* adegan dan kutipan dialog maupun monolog para tokoh tim bola voli Karasuno yang terdapat dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1–10 yang berhubungan dengan bentuk motivasi belajar.

Tahapan pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Menonton anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka.
2. Mengamati dan mencatat adegan yang dijadikan objek penelitian.
3. Memilah-milah data yang sesuai dengan penelitian.
4. Mengumpulkan data dengan cara mengambil gambar *screenshot* adegan dan menuliskan data yang berupa dialog maupun monolog tim bola voli Karasuno yang menggambarkan bentuk motivasi belajar siswa. Penulis melakukan pengkodean pada data seperti: (H/S2/02/00:05:30), dengan rincian H adalah singkatan dari judul anime yaitu *Haikyuu!!*, S2 adalah *season* dua, 02 adalah episode 2, dan 00:05:30 adalah menit kelima dan detik ke tiga puluh yang menunjukkan waktu data terjadi pada anime.

3.4 Keabsahan Data

Data merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Data yang diperoleh harus merupakan data yang valid sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang sah. Untuk memiliki data yang valid maka harus ditentukan validitasnya. Validitas merupakan sebuah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan data (Arikunto, 2010, hal. 211). Dalam penelitian kualitatif, validasi dapat dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data (Moleong, 2014, hal. 330).

Menurut Denzin (1978, dikutip Moleong, 2014, hal. 330), ada empat macam teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi penyidik, dan triangulasi teori. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi penyidik, yaitu dengan memanfaatkan penyidik atau peneliti yang lain untuk memeriksa kembali tingkat kepercayaan data. Pemanfaatan peneliti lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kutipan dialog maupun monolog dalam bahasa Jepang, maka peneliti memilih validator adalah seseorang yang mahir dalam bahasa Jepang dengan kualifikasi tertentu. Validator dalam penelitian ini adalah Erin Nur Aini dikarenakan beliau memenuhi kualifikasi tertentu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, dan juga telah lulus *Japanese Language Proficiency Test* tingkat 3.

3.5 Analisis Data

Menurut Bognan & Biklen (2007, dikutip Moleong, 2014, hal. 248), analisis data penelitian kualitatif adalah usaha yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, bekerja dengan data, memilah data menjadi sebuah data yang bisa dikelola, mensintesis data tersebut, lalu mencari serta menemukan pola. Selanjutnya, menemukan apa yang penting dan perlu dipelajari dan memutuskan apa-apa saja yang akan disampaikan kepada orang lain.

Dalam menganalisis data penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (1992, dikutip Sugiyono, 2014, hal. 337), yaitu reduksi data, paparan data, lalu yang terakhir adalah penarikan kesimpulan.

Berikut langkah-langkah analisis data yang peneliti lakukan:

1. Mengambil temuan data berupa kutipan dialog maupun monolog yang menggambarkan bentuk motivasi belajar siswa.
2. Melakukan pengkategorian temuan data motivasi berdasarkan bentuk dan jenisnya.
3. Melakukan pemeriksaan keabsahan data kepada validator. Validasi dilakukan dengan teknik triangulasi penyidik, yaitu kepada Erin Nur Aini.
4. Mengambil data berupa gambar *screenshot* adegan dan dialog maupun monolog yang telah tervalidasi. Kemudian, mendeskripsikan hasil analisis dan disajikan dalam bentuk data.
5. Menarik kesimpulan berupa deskripsi hasil analisis data yang digunakan.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Pada sub bab ini, peneliti membahas tentang data yang ditemukan dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1–10. Keseluruhan data temuan yang ada dalam anime *Haikyuu!! Season 2* berjumlah 45 data. Adapun data tersebut adalah data yang menggambarkan bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* episode 1–10.

4.1.1 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* episode 1–10 berjumlah 45 data. Data tersebut terdiri dari beberapa bagian yang diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Data Temuan Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

No	Bentuk-bentuk Motivasi	Jumlah Temuan	Intrinsik	Ekstrinsik
1	Memberi angka	1	0	1
2	Hadiah	2	0	2
3	Saingan/ kompetisi	9	0	9
4	Harga diri	6	0	6
5	Memberi ulangan	0	0	0
6	Mengetahui hasil	1	0	1
7	Pujian	3	0	3
8	Hukuman	4	0	4
9	Hasrat untuk belajar	11	11	0
10	Minat	4	4	0
11	Tujuan yang diakui	4	2	2
Total		45	17	28

Bentuk motivasi belajar yang ditemukan dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1–10 sebanyak sepuluh bentuk. Bentuk motivasi belajar tersebut ditemukan sebanyak 45 data. Dari yang sangat menonjol adalah bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar yang berjumlah 11 data. Selanjutnya, motivasi berupa saingan/kompetisi yang berjumlah 9 data. Motivasi berupa harga diri yang berjumlah 6 data. Motivasi berupa hukuman, minat dan tujuan yang diakui yang berjumlah masing-masing 4 data. Motivasi berupa pujian yang berjumlah 3 data. Motivasi berupa hadiah yang berjumlah 2 data. Motivasi berupa memberi angka dan mengetahui hasil yang berjumlah masing-masing 1 data. Motivasi berupa memberi ulangan tidak ditemukan. Data temuan tersebut kemudian digolongkan ke dalam jenis motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Data di atas tergolong ke dalam jenis motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berjumlah 17 data, yaitu yang terdapat pada 11 bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar, 4 bentuk motivasi berupa minat, dan 2 bentuk motivasi berupa tujuan yang diakui. Sedangkan motivasi ekstrinsik berjumlah 28 data, yaitu yang terdapat pada 1 bentuk motivasi berupa memberi angka, 2 bentuk motivasi berupa hadiah, 9 bentuk motivasi berupa saingan/kompetisi, 6 bentuk motivasi berupa harga diri, 1 bentuk motivasi berupa mengetahui hasil, 3 bentuk motivasi berupa pujian, 4 bentuk motivasi berupa hukuman, dan 2 bentuk motivasi berupa tujuan yang diakui. Selanjutnya, penulis menganalisis data bentuk-bentuk motivasi yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* episode 1–10 di atas menggunakan teori motivasi dari Sardiman (2010) dan Fathurrohman & Sutikno (2014).

4.2 Pembahasan

Dalam bab ini, penulis membahas serta menganalisis data yang sudah ditemukan dalam penelitian. Pembahasan serta analisis data temuan tersebut adalah bentuk-bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* episode 1–10 yang dianalisis menggunakan teori motivasi dari Sardiman (2010) dan Fathurrohman & Sutikno (2014).

4.2.1 Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

4.2.1.1 Memberi Angka

a. Data 1



Gambar 4. 1 Hinata tidak pernah memperoleh nilai yang baik dalam ujian (H/S2/02/00:01:43)

- 菅原 :日向、そこまで思い詰めなくても多分大丈夫だよ。
- 日向 :俺小テスト2ケタ以上の点数ほとんど取ったことないですけど、大丈夫ですか。
- 菅原 :おいお前ら菩薩顔やめろ！
- 大地 :狼狽えるな。テストまでまだ時間はあるんだ。この馬鹿4人抜きで烏野のマックスが発揮できるか。いやできない。
- 田中 :嬉しいような悲しいような。
- 大地 :やってやる全員で東京行ってやる。

- Sugawara : “*Hinata soko made omoitsume nakutemo tabun daijoubu da yo.*”
 Hinata : “*Ore shoutesuto 2 keta ijou no tensuu hotondo totta kotonai desu kedo, daijoubu desuka.*”
 Sugawara : “*Oi, omaera wa bosatsu kao yamero!*”
 Daichi : “*Urotaeru na. Tesuto made mada jikan wa arunda. Kono baka 4 nin nuki de Karasuno no makkusu ga hakki dekiruka. Iya dekinai.*”
 Tanaka : “*Ureshii you na kanashii you na.*”
 Daichi : “*Yatte yaru zenin de Tokyo itte yaru.*”
- Sugawara : “Hinata, kurasa kau tak perlu terlalu khawatir dengan hal ini.”
 Hinata : “Aku tidak pernah mendapat ‘nilai dua angka’ dalam ujian. Apa itu tidak apa-apa?”
 Sugawara : “Hei, kalian berdua. Hentikan ekspresi Budha itu!”
 Daichi : “Bertahanlah! Kita masih memiliki waktu sebelum ujian dimulai. Tanpa empat orang bodoh ini, Karasuno tidak mungkin bisa mengeluarkan kemampuan terbaiknya! Tidak mungkin bisa!”
 Tanaka : “Aku tidak tahu apa aku harus merasa tersanjung atau merasa terhina.”
 Daichi : “Kita harus bisa melakukannya, kita semua akan berangkat ke Tokyo.”
- (H/S2/02/00:01:33)

Data tersebut merupakan salah satu kutipan dialog dalam anime *Haikyuu!!*

Season 2 yang menggambarkan bentuk motivasi berupa nilai dapat membangkitkan semangat untuk belajar. Menurut Sardiman (2010, hal. 91) “angka/ nilai yang dimaksud adalah sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Banyak siswa belajar yang utamanya justru untuk mencapai angka/nilai yang baik, sehingga yang dikejar siswa biasanya adalah nilai ujian yang angka-angkanya baik.” Kutipan dialog di atas menjelaskan bahwa Hinata tidak pernah memperoleh nilai yang baik dalam hal akademik, sehingga Hinata berkeinginan untuk memperoleh nilai yang cukup baik di ujian selanjutnya agar bisa mengikuti latihan tanding bola voli di Tokyo. Karena salah satu syarat mengikuti latihan tanding bola voli di Tokyo adalah harus lulus semua mata pelajaran dalam ujian yang akan diadakan sebelum latihan tanding bola voli.

Dengan adanya persyaratan tersebut, membuat 4 pemain dari 12 pemain merasa tertekan, karena selalu memperoleh nilai di bawah nilai minimal lulus. Oleh karena itu, 4 pemain tersebut mulai melakukan kegiatan belajar dengan giat agar bisa lulus dalam seluruh mata pelajaran yang akan diujikan dengan nilai yang cukup bagus. Berkat motivasi ini, siswa lebih terdorong untuk melakukan kegiatan belajar, karena keinginan siswa tersebut untuk memperoleh nilai ujian yang baik.

Motivasi yang terdapat pada data di atas termasuk jenis motivasi ekstrinsik, karena motivasi yang terjadi berasal dari pengaruh orang lain. Seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Pada data tersebut, Hinata dan tiga temannya yang mengalami masalah ujian, mendapatkan motivasi dari kapten tim agar lebih semangat dalam belajar supaya memperoleh nilai ujian mata pelajaran yang baik.

4.2.1.2 Hadiah

a. Data 1



**Gambar 4. 2 Para pelatih akan mentratktir makan barbeku
(H/S2/09/00:18:46)**

田中 : 糞、最後まで負け通しかよ。
 大地 : お前ら頑張れ生き残るんだ。
 田中 : 大地さん？
 大地 : これは偶然聞いた話だから黙っておくべきかと思ったんだが
 田中 : なんすか？
 大地 : この練習時代全部終わったら、監督たちの奢りでバーベキューらしいぞ。

Tanaka : “*Kuso, saigo made makedooshi ka yo.*”
 Daichi : “*Oomaera ganbare ikinokorunda.*”
 Tanaka : “*Daichi-san.*”
 Daichi : “*Kore wa guuzenkiita hanashi dakara damatte oku beki ka to omottanda ga*”
 Tanaka : “*Nansuka?*”
 Daichi : “*Kono renshuu jidai zenbu owattara, kantokutachi no ogoride baabekyuu rashi zo.*”

Tanaka : “Sial... kita selalu aja kalah.”
 Daichi : “Kalian teruslah berusaha dan bertahan.”
 Tanaka : “Daichi.”
 Daichi : “Aku baru saja mendengar hal ini, dan aku terus merahasiakannya.”
 Tanaka : “Apa itu?”
 Daichi : “Setelah latihan tanding ini berakhir, sepertinya para pelatih akan mentraktir kita makan barbeku.”

(H/S2/09/00:18:17)

Data di atas merupakan dialog yang menggambarkan motivasi berupa iming iming hadiah. Dialog tersebut terjadi ketika tim Karasuno selesai melakukan latihan tanding dengan tim Ubugawa yang diakhiri dengan kekalahan. Tim Karasuno yang sering kalah dalam latihan tanding menyebabkan pemain merasa kelelahan karena harus melakukan hukuman akibat kekalahan tersebut. Seorang kapten Daichi yang melihat para pemainnya tidak bersemangat padahal akan melakukan latihan tanding lagi dengan tim Nekoma, Daichi menyemangati timnya untuk terus berusaha dan bertahan. Kemudian, Daichi mengatakan sesuatu yang baru saja dia dengar bahwa

para pelatih akan mentraktir makan barbeku setelah latihan tanding berakhir. Menurut Sardiman (2010, hal. 91), “Hadiah dapat dijadikan sebagai motivasi untuk belajar.” Berkat hadiah yang akan diperoleh, tim Karasuno menjadi semangat bertanding lagi.

b. Data 2



Gambar 4. 3 Ukai memberi pengarahannya sebelum pertandingan (H/S2/09/00:21:18)

- 鳥飼 : とになくお前らがやろうとしている新しいこと、一発でも気持ちよく決めて来い。
- 皆さん : おーす。
- 鳥飼 : 後毎回言ってるが梶谷の4番に気持ちよく打たせてやるな。
- 景山と日向 : はい。
- 月島 : おーす。
- 鳥飼 : 結局ペナルティー三味の合宿だけど、最初の遠征から比べたら皆何かしら変わってるはずだ。ここで一発気持ちよく勝ってうまい肉を食おうぜ。
- 皆さん : おおっしゃあ。
- Ukai : “Toninaku omaera ga yarou to shiteiru atarashii koto, ippatsu de kimochi yoku kimetekoi.”
- Minnasan : “O-su.”
- Ukai : “Ato mainichi itteru Fukuroudani no yonban ni kimochi yoku utasete yaruna.”

- Kageyama dan Hinata : “*Hai.*”
 Tsukishima : “*O-su.*”
 Ukai : “*Kekkyoku penaruti zanmai no gasshuku da kedo, saisou no ensei kara kurabetara minna nani kashira kawatteru hazu da. Kokora de ippatsu kimochi yoku katte umai niku wo kuouze.*”
 Minnasan : “*Oossha*”
- Ukai : “Dalam pertandingan kali ini, cobalah terapkan semua hal yang telah kalian latih.”
 Anggota tim : “Baik!”
 Ukai : “Dan juga, aku selalu mengatakan hal ini, tapi berikan tekanan pada nomor 4 dari Fukurodani saat dia akan memukul.”
 Kageyama dan Hinata : “Ya!”
 Tsukishima : “Baik!”
 Ukai : “Pada akhirnya, kamp latihan kali ini dipenuhi dengan hukuman, tapi sekarang kalian pasti sudah merasa berbeda dari saat kalian terakhir melakukan latihan tanding. Ayo raih kemenangan dan makan daging yang lezat!”
 (H/S2/09/00:21:18)

Data tersebut merupakan salah satu kutipan dialog dalam anime *Haikyuu!! Season 2* yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hadiah dapat membangkitkan semangat untuk belajar. Kutipan dialog terjadi ketika Ukai sedang memberi pengarahan kepada pemain Karasuno. Ukai meminta kepada para pemain untuk menerapkan semua apa yang sudah dipelajari dalam kamp pelatihan bola voli. Untuk menambah semangat para pemain, Ukai memberitahukan bahwa di akhir pelatihan setelah melakukan latihan tanding, mereka akan diberi makan daging yang sangat lezat.

Daging yang sangat lezat adalah sebuah hadiah yang diberikan setelah selesai melaksanakan pelatihan. Menurut Sardiman (2010, hal. 91), “Hadiah dapat dijadikan sebagai motivasi untuk belajar.” Para pemain yang sangat menyukai daging, merasa sangat ingin memakannya. Untuk bisa memakan daging tersebut,

maka mereka harus bisa menyelesaikan latihan tanding dengan baik. Berkat hadiah berupa daging yang sangat lezat, para pemain Karasuno tetap semangat melakukan latihan dan berusaha untuk meraih kemenangan dalam latihan tanding.

Dari kedua data yang ditemukan di atas, motivasi yang terdapat pada kedua dialog di atas termasuk jenis motivasi ekstrinsik, karena motivasi yang terjadi berasal dari pengaruh orang lain. Seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Pada data (1) seorang kapten tim memberikan sebuah semangat kepada para pemainnya yang terlihat letih dan lesu dengan sebuah hadiah yang disukai oleh timnya. Kemudian, pada data (2) bentuk motivasi hadiah yang diberikan oleh pelatih kepada para pemainnya, agar menerapkan semua apa yang sudah dipelajari dan dilatih dalam kamp pelatihan bola voli serta menyuruh para pemainnya untuk memenangkan latihan tanding terakhir dengan iming-iming hadiah makan daging yang lezat.

4.2.1.3 Saingan/Kompetisi

a. Data 1



**Gambar 4. 4 Tim Karasuno sedang membaca majalah bola voli
(H/S2/01/00:11:02)**

- 田中 : 月バレーに及川がそれを写真付きで。
- 菅原 : まあ実力は全国クラスだからな。んでなんて言いてあんだ。
- 田中 : ええと。及川選手の好きな食べ物は牛乳パン。座右の銘は「叩くなら折れるまで」。
- 杉原 : なんだそりゃあ。
- 西之 : そんな余計な情報はいらねえよ。
- 田中 : 青城は「打倒白鳥沢」を目指して、レギュラーだった三年がほとんど残ったらしいっすね。おら青城かかってこいやあ。
- 日向 : こいやああ。
- 菅原 : おい破れるだろ。ったく、牛若だ。
- 日向 : ジャパン？
- 大地 : おーいさっさと外を出ろランニングに行くぞ。
- 菅原 : いや牛若が世界ユースに入ってる。
- 山口 : 世界ユース？
- 月島 : 簡単に言うと19歳以下の日本代表。
- 大地 : 春高で宮城の代表になれるのは1校だけ。俺たちが全国に行くには牛若や及川を倒さないといけないわけだ。
よっしゃランニング行くぞ。
- 皆さん : おーす。

- Tanaka : *“Tsukibaree ni Oikawa ga sore mo shashin tsuki de.”*
 Sugawara : *“Maa jitsuryoku wa zenkoku kurasu dakarana. Nde nante iite anda.”*
 Tanaka : *“Ee..to. Oikawa senshu no suki na tabemono wa gyuunyuu pan. Zayuu no mei wa ‘tataku nara oreru made’.”*
 Sugiwara : *“Nanda sorryaa.”*
 Nishinoya : *“Sonna yokei na jouhou hairanee yo.”*
 Tanaka : *“Seijoh wa ‘datou Shiratorizawa’ wo mezashi de. Regyura datta sannensei ga hotondo nokottarashissu ne. Ora Seijoh kakatte koi yaa!”*
 Hinata : *“Koi yaa!”*
 Sugawara : *“Oi yabureru daro. ttaku... Ushiwaka da.”*
 Hinata : *“Japan?”*
 Daichi : *“Ooi sassato soto wo dero ranningu ni iku zo.”*
 Sugawara : *“Iya Ushiwaka ga sekai yuusuu ni haitteru.”*
 Yamaguchi : *“Kekai yuusuu?”*
 Tsukishima : *“Kantan ni iu to 19 sai ika no Nihon daihyou.”*
 Daichi : *“Harukou de Miyagi no daihyou ni nareru no wa ikou dake. Oretachi ga zenkoku ni iku ni wa Ushiwaka ya Oikawa wo taosanai to ikenai wake da. Yossha ranningu ikuzo.”*
 Minnasan : *“Oosu!”*
- Tanaka : *“Oikawa masuk ke majalah bola voli. Bahkan, fotonya juga ada.”*
 Sugawara : *“Yah, kemampuannya sudah cukup hebat untuk bermain di level nasional. Lalu apa isinya?”*
 Tanaka : *“Anu... makan kesukaan Oikawa adalah roti susu. Kalimat kesukaannya, kalau kau mau menggebuk bola, gebuklah bolanya sampai menembus pertahanan.”*
 Sugawara : *“Apaan itu?”*
 Nishinoya : *“Kami tak butuh informasi tak berguna seperti itu.”*
 Tanaka : *“Kelihatannya Seijoh ingin mengalahkan Shiratorizawa. Jadi kebanyakan anak kelas tiga yang masuk tim utama masih bertahan.”*
 Tanaka : *“Aku tidak takut dengan kalian. Maju sini, Seijoh!”*
 Hinata : *“Maju sini!”*
 Sugawara : *“Wow, kau bisa merobeknya. Dasar... itu, Ushiwaka.”*
 Hinata : *“Wow, Japan?”*
 Daichi : *“Hei cepat keluar!. Kita akan lari.”*
 Sugawara : *“Hei, Ushiwaka ikut bermain di Kejuaraan Junior Dunia?”*
 Yamaguchi : *“Kejuaraan Junior Dunia?”*
 Tsukishima : *“Maksudnya, dia mewakili Jepang untuk kejuaraan di bawah umur 19 tahun.”*
 Daichi : *“Hanya ada satu SMA yang bisa mewakili Miyagi di Turnamen Musim Semi. Jika kita ingin maju ke tingkat nasional, kita harus mengalahkan Ushiwaka dan Oikawa dulu. Baiklah.. Ayo kita lari!”*
 Anggota tim : *“Ayo!”*

(H/S2/01/00:10:04)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan motivasi berupa persaingan untuk merebut posisi bermain di tingkat nasional. Dialog tersebut terjadi ketika tim Karasuno sedang membaca sebuah majalah bola voli. Di dalam majalah tersebut ditampilkan gambar Oikawa dan Ushiwaka dengan menceritakan kehebatannya. Oikawa akan bermain ke tingkat nasional dan Ushiwaka yang ikut bermain di kejuaraan junior Dunia.

Bermain voli sampai pada tingkat nasional adalah tujuan yang sangat diinginkan oleh setiap pemain bola voli, termasuk tim Karasuno. Hal tersebut membuat semua pemain Karasuno juga ingin menikmatinya, sehingga Kapten Daichi membakar semangat timnya untuk bisa maju ke tingkat nasional dengan cara melampaui dua orang saingan yaitu Ushiwaka dan Oikawa dulu. Keinginan untuk melampaui lawan tersebut yang dimaksud bentuk motivasi berupa saingan, seperti yang dinyatakan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa saingan/kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.

b. Data 2



Gambar 4. 5 Hinata bersikeras akan mengalahkan Ushiwaka (H/S2/01/00:19:40)

- 牛若 : 遅かったな。
- 景山 : 俺は鳥野高校の景山です。偵察してもいいですか。
- 牛若 : 景山北側第一か。
- 景山 : はい、ここを受けて落ちました。
- 牛若 : だろうな。中学のお前の試合を見たがある。エースに尽くせないセッターはうちにはいない。
- 日向 : 確かにお前尽くすって感じじゃねえな。でもそれだと大王様もだよな。県内最強セッターなのにな。
- 景山 : 及川さんは今関係ねえだろ。
- 牛若 : 及川やつは優秀な選手だうちへ来るべきだった。
- 景山 : 及川さんならあなたに尽くすってことですか。
- 牛若 : 及川はどこであろうとそのチームの最大値を引き出すセッターだ。チームの最大値が低ければそれまで。高ければ高いだけ引き出す。それがやつの能力だ。優秀な苗にはそれに見合った土壌があるべきだ。痩せた土地で立派な実らない。
- 日向 : 痩せた土地？ どういうですか。
- 牛若 : 青葉城西は及川以外弱いト言う意味だ。
- 日向 : 弱い。青城が痩せた土地なら俺達はコンクリートか何かですかね。
- 影山 : こいついつも初対面の強そうな相手にはビビるくせに。
- 牛若 : 何か気に障ったのなら謝るが。青葉城西に負け県内の決勝にも残れないものだ。何を言ってもどうとも思えん。
- 日向 : コンクリート出身日向翔陽です。あなたをぶった押して全国へ行きます。中見せてくれてありがとうございます。失礼します。
- 影山 : あの及川さんが県内で最強のセッターなら、それを超えるなんで。失礼します。

Ushiwaka : “Osokattana.”

Kageyama : “Ore wa Karasuno koukou no Kageyama desu. Teisatsushiteba ii desu ka.”

Ushiwaka : “Kageyama kitagawa daiichi ka.”

Kageyama : “Hai, koko wo ukete ochimashita.”

- Ushiwaka : *“Darouna. Chuugoku no omae no shiai wo mita ga aru. Esu ni tsukusenai settaa wa uchi ni wa iranai.”*
- Hinata : *“Dareka ni omae tsukusutte kanji janee na. Demo sore da to dai ousama mo da yo na. Kennai saikyou settaa na no ni na.”*
- Kageyama : *“Oikawasan wa ima kankeinee daro.”*
- Ushiwaka : *“Oikawa yatsu wa yuushuu na senshu da uchi e kuru beki datta.”*
- Kageyama : *“Oikawasan nara anata ni tsukusutte koto desuka.”*
- Ushiwaka : *“Oikawa wa doko de arou to sono chiimu no saidaichi wo hikidasu settaa da. Chiimu no saidaichi ga hikukereba sore made. Takakereba takai hikidasu. Sore ga yastu no nouryoku da. Yuushuu na nae ni wa sore ni miatta doujou ga aru beki da. Yasetatochi de rippa na minorana.”*
- Hinata : *“Yasetatochi? Douiudesuka.”*
- Ushiwaka : *“Aoba Johsai wa Oikawa igai to iu imi da.”*
- Hinata : *“Yowai. Seijoh ga yasetatochi nara, ooretachi wa konkuriito ka nanika desuka ne.”*
- Kageyama : *“Koitsu itsumo shotaimen no tsuyo souna aite ni wa bibiru kuseni.”*
- Ushiwaka : *“Nanika ki ni sawatta no nara ayamaru ga. Aoba Johsai ni make kennai no kesshou ni mo nokorenai no da. Nani wo itte mo dou to omouen.”*
- Hinata : *“Konkuriita shusshin Hinata Shouyou. Anata wo butta oshite zenkoku e ikimasu. Naka misete kurete arigatou gozaimasu. Shitsureishimasu.”*
- Kageyama : *“Ano Oikawasan ga kennai de saikyou no settaa nara, sore wo koeru no ore nade. Shitsureishimasu.”*
- Ushiwaka : *“Lama sekali”*
- Kageyama : *“Aku Kageyama dari SMA Karasuno. Bolehkah aku melihat pertandingannya?”*
- Ushiwaka : *“Kageyama... lulusan Kitagawa Daichi, ya.”*
- Kageyama : *“Ya, aku mencoba mendaftar sekolah ini. Namun tidak diterima.”*
- Ushiwaka : *“Wajar saja. Aku ingat, aku pernah menonton pertandinganmu saat SMP. Kami tak membutuhkan setter yang tak bisa mendukung ace klub ini.”*
- Hinata : *“Memang sih, kau tak mendukung siapa pun dalam klub. Tapi kalau begitu, berlaku juga bagi ‘Raja Besar’, bukan? Karena dia setter terbaik di tingkat perfektur.”*
- Kageyama : *“Oikawa tak ada hubungannya dalam hal ini!”*
- Ushiwaka : *“Oikawa...dia pemain yang efisien. Seharusnya dia mendaftar ke sekolah kami.”*
- Kageyama : *“Apa kau ingin bilang kalau Oikawa mampu mendukungmu di klub ini?”*
- Ushiwaka : *“Dimana pun Oikawa berada, dia adalah seorang setter yang mampu menarik kemampuan terbaik dari sebuah tim. Jika tim terbaik pun masih lemah, tak ada lagi yang bisa diperbuat. Jika ada lawan yang kuat, dia akan semakin membuat timnya lebih kuat lagi. Itulah*

- kemampuannya. Sebuah pohon muda memerlukan tanah yang subur untuk tumbuh dengan baik. Tanah yang tak subur tak akan menghasilkan buah yang bagus.”
- Hinata : “Tanah tak subur? Apa maksudnya?”
- Ushiwaka : “Selain Oikawa, pemain di Aoba Johsai masihlah lemah. Itulah yang kumaksud.”
- Hinata : “Lemah. Jika Seijoh bukanlah tanah yang subur. Apa kami disebut tanah beton atau semacamnya?”
- Kageyama : “Dia biasanya ketakutan saat pertama kali bertemu dengan pemain yang kuat.”
- Ushiwaka : “Maaf jika perkataanku menyinggungmu. Tapi kata-kata dari seorang yang kalah dari Aoba Johsai dan bahkan tidak bisa melangkah ke final, tak ada artinya bagiku.”
- Hinata : “Hinata Shoyo dari tanah beton. Aku akan mengalahkanmu dan melaju ke tingkat nasional. Terima kasih sudah mengizinkan kami melihat-lihat. Kami permisi.”
- Kageyama : “Maaf...Jika Oikawa adalah *setter* terbaik di tingkat prefektur, maka akulah yang akan melampauinya. Permisi.”

(H/S2/01/00:19:30)

Data di atas merupakan kutipan dialog perbincangan antara Hinata, Kageyama dan Ushiwaka. Hinata dan Kageyama secara tidak sengaja bertemu dengan Ushiwaka, seorang pemain bola voli yang hebat. Mereka bertiga sedang membahas seseorang yang bisa dikatakan baik dan lemah dalam bermain voli. Ushiwaka menilai Kageyama adalah pemain yang tidak dibutuhkan oleh tim, sedangkan Oikawa adalah pemain yang dibutuhkan oleh tim. Ushiwaka juga menilai bahwa tanpa Oikawa, semua timnya adalah lemah. Mendengar pendapat Ushiwaka begitu, Hinata terdorong untuk membuktikan kemampuannya dengan kalimat, “Hinata Shoyo dari tanah beton. Aku akan mengalahkanmu dan melaju ke tingkat nasional.” Kemudian, diikuti oleh Kageyama dengan semangat akan mengalahkan Oikawa sebagai *setter* terbaik.

Ucapan Hinata dan Kageyama tersebut adalah bentuk motivasi berupa saingan/kompetisi. Menurut Sardiman (2010, hal. 92) saingan/kompetisi dapat

digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Hinata menganggap Ushiwaka sebagai saingannya. Seorang saingan yang merasa dirinya adalah hebat dan menganggap orang lain yang di bawah kemampuannya masih lemah, membuat Hinata terdorong untuk bisa melampauinya. Begitu juga dengan Kageyama yang merasa dianggap lebih buruk dibandingkan dengan Oikawa, merasa tertantang untuk melampaui kemampuan Oikawa sebagai *setter* terbaik.

c. Data 3



Gambar 4. 6 Hinata tidak ingin kalah dari Kageyama dalam belajar (H/S2/02/00:08:32)

- 月島 : 日向の間六一つ目は間六次の括弧に当てはまる語句を入れ
ことわざを完成させなさい。無慈悲なものにも時に慈悲の
心から涙を流すことがあるということわざ。鬼の目にも。
- 山口 : 痛い目が。
- 影山 : お前鬼に酷いんじゃないか。
- 月島 : 「鬼に金棒」だと思ったの問題文は読んでないのかな。
- 日向 : うっせえなもう。
- 月島 : 鬼って見て問題もよく読まないでガーツて書いちゃったん
でしょ。ホント単細胞。そうだお前はもうちょっと落ち着け
そそっかしいんだよ。
- 日向 : お前らなんで一言余計なの。
- 月島 : 景山も人のこと言えないんだけど。全体的に日向よりできて

ないんじゃないの。英単語の暗鬼くらいは自分で何とかしなよ。

影山 : 日本人に英語が分かるか。

月島 : じゃ東京に行きは諦めるんだね。

大地 : 影山。

影山 : Bクイック、A.Cセッター前の時間差。リフトバックアタック、D平行セミセッター後ろの時間差。

山口 : 速つ。

大地 : これどのくらいで覚えた？

影山 : 教えてもらった日っすかね。

大地 : それで暗鬼できないとは言わせないからな。

日向 : いかん。影山には負けねー。

田中 : よーしじゃあ土曜部活の後うちな。

西谷 : よっしゃ。

日向 : 先輩にも負けねー。

Tsukishima : “*Hinata toi ichi no hitotsume wa toi ichi tsugi no kakko ni atehamaru goku wo ire kotowaza wo kansei sasenasai. Mujihi na mono ni mo toki ni jiji no kokoro kara namida wo nagasu koto ga aru to iu kotowaza. Oni no me ni mo...*”

Yamaguchi : “*Itai me ga.*”

Kageyama : “*Omae oni ni mugoinjanaika.*”

Tsukishima : “*Oni ni kanabou da to omotta no mondaibun wa yondenai no kana.*”

Hinata : “*Ussee na mou.*”

Tsukishima : “*Onitte mite mondai mo yoku yomanaide gatsu te kaichattan desho. Honto tansaibou. Souda omae wa mou chotto ochitsuke sosokashiin da yo.*”

Hinata : “*Omaera nande hitokoto yokei na no.*”

Tsukishima : “*Kageyama mo hito no koto ienain da kedo. Zentaiteki ni Hinata yori dekitenain janai no. Eitango no anki kurai wa jibun de nantoka shina yo.*”

Kageyama : “*Nihonjin ni eigo ga wakaruka.*”

Tsukishima : “*Ja Tokyo ni yuki wa akiramerun dane.*”

Daichi : “*Kageyama!*”

Kageyama : “*B Quick, A, C, setta mae no jikansa, left back attack, D, Heikou semi setta ushiro no jikansa.*”

Yamaguchi : “*Sokotsu*”

Daichi : “*Kore dono kurai de oboeta?*”

- Kageyama : “*Oshiete moratta hissu ka ne.*”
 Daichi : “*Sore de anki dekinai to wa iwasenai kara na.*”
 Hinata : “*Ikan. Kageyama ni wa make ne.*”
 Tanaka : “*Yoshi jaa dou yobukatsu no ato uchi na.*”
 Nishinoya : “*Yossha*”
 Hinata : “*Senpai ni mo makene.*”
- Tsukishima : “Hinata, apa jawaban pertanyaan nomor 6? Pertanyaan nomor 6: isi kolom dalam kurung dengan kata atau frase yang tepat untuk melengkapi peribahasa berikut. Peribahasa ini artinya bahkan orang yang kejam sekali pun bisa terharu dan menangis. Bahkan, raksasa sekali pun bisa dipindah.... tongkat besi?”
- Yamaguchi : “Aduh, mataku sakit”
 Kageyama : “Hei, mana mungkin raksasa bisa dibegitukan?”
 Tsukishima : “Kau malah memikirkan peribahasa yang lain. Kau tidak bisa membaca penjelasannya?”
 Hinata : “Oh, diam.”
 Tsukishima : “Mungkin kau hanya melihat kata ‘raksasa’, tidak membaca lanjutan pertanyaannya, dan langsung menulis apa yang ada di kepalamu. Kau memang bodoh. Ya, kau harus tenang. Kau terlalu gegabah.”
 Hinata : “Kenapa kalian terus memarahiku?!”
 Tsukishima : “Kau juga begitu, Kageyama. Jujur saja kau mungkin malah lebih buruk dari Hinata. Kau harus bisa sendiri mengingat beberapa kosakata dalam bahasa Inggris.”
 Kageyama : “Orang Jepang tidak mengerti bahasa Inggris.”
 Tsukishima : “Kalau begitu, kau tidak usah ikut ke Tokyo.”
 Daichi : “Kageyama, (memberikan simbol model serangan dalam permainan bola voli)”
 Kageyama : “B *Quick*, A, C, serangan di depan *setter*, *left back attack*, D, sejajar, semi, serangan dibelakang *setter*.”
 Yamaguchi : “Cepat sekali...”
 Daichi : “Berapa lama kau mengingat itu semua?”
 Kageyama : “Kurasa, kurang dari satu hari”.
 Daichi : “Itu berarti aku takkan membiarkanmu bilang kalau kau tidak bisa mengingat kata-kata tersebut.”
 Hinata : “Oh, tidak, Aku tak akan kalah dari Kageyama!”
 Tanaka : “Baiklah, sabtu depan ayo berkumpul di rumahku.”
 Nishinoya : “Baiklah.”
 Hinata : “Aku juga tak akan kalah dari mereka!”

(H/S2/02/00:07:02)

Data di atas merupakan kutipan dialog empat orang yang memperoleh nilai buruk dalam mata pelajaran sedang belajar bersama Tsukishima dan Daichi.

Tsukishima menjelaskan kekurangan atau ketidakmampuan Hinata dan Kageyama. Kemudian, Daichi menunjukkan bagaimana Kageyama bisa menghafal kosakata bahasa Inggris dalam waktu kurang dari satu hari dan ternyata dia bisa melakukannya. Melihat temannya bisa belajar secepat itu, Hinata merasa tidak ingin kalah darinya. Demikian juga dengan Tanaka. Bahkan, Tanaka mengajak Nishinoya belajar lagi di rumahnya sabtu depan.

Perilaku Hinata, Tanaka, dan Nishinoya yang ingin belajar lagi karena tidak ingin kalah dari Kageyama merupakan bentuk motivasi berupa saingan. Menurut Sardiman (2010, hal. 92) saingan/kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Berkat persaingan dalam belajar yang dibentuk oleh Kageyama, dapat mendorong Hinata dan teman-teman untuk tidak berhenti belajar.

d. Data 4



Gambar 4. 7 Takeda Sensei mengumumkan latihan tanding (H/S2/02/00:21:54)

武田先生 : 明日ですが急遽。扇西高校から練習試合の申し入れがありましたので、お受けしました。インターハイ予選を見てぜひとのことでした。

鳥養 : 青城に負けた悔しさも苦さも忘れるな。
でも負ける感覚だけはいらねえ、とっとト払拭して来い。

- 皆さん : ほーあ！
- 日向 : 扇西って強えのかな。
- 影山 : どこだろうが関係ねえ。よっしゃやるぞオラ。
- Takeda Sensei : “*Hinata desu ga kyoukyo. Ouginishi koukou kara renshuujiai no moshiire ga arimashita node, oukeishimashita. Intahai yosen wo mite zehi to no koto deshita.*”
- Ukai : “*Seijoh ni maketa kuyashisa mo nigasamo wasureruna. Demo makeru kankaku dake wa iranee, tutto to fushshakushite koi.*”
- Anggota tim : “*Hooa!*”
- Hinata : “*Ouginishitte kyoue no kana.*”
- Kageyama : “*Doko darou ga kankei nee. Yossha yaru zo ora.*”
- Takeda Sensei : “Ya, ini memang mendadak. SMA Ouginishi meminta latihan tanding dengan kita besok, dan aku sudah menerimanya. Mereka nonton kita saat pertandingan penyisihan *inter-high* dan mereka ingin berlatih melawan kita.”
- Ukai : “Jangan lupakan rasa sedih dan pahit setelah kalah dari Seijoh. Tapi, kalian tak perlu mendramatisir perasaan kalah kalian itu. Enyahkan perasaan itu dan majulah!”
- Anggota tim : “Ya!”
- Hinata : “Ouginishi itu kuat atau tidak, ya?”
- Kageyama : “Siapa pun mereka tidak ada hubungannya. Baiklah, ayo kita lakukan.”

(H/S2/02/00:21:43)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa saingan. Takeda Sensei memberitahkan akan diadakan latihan tanding melawan tim Ouginishi. Hal tersebut membuat tim Karasuno bersemangat untuk melakukannya. Terbukti dengan dialog Kageyama yang berkata siapa pun lawannya, tidak peduli kuat atau lemah, yang harus dilakukan adalah melawannya. Sardiman (2010, hal. 92) mengungkapkan bahwa bentuk persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Pertandingan yang akan dilakukan dengan tim Ouginishi, mengobarkan semangat tim Karasuno untuk belajar lagi agar tidak kalah lagi dalam pertandingan.

e. data 5



Gambar 4. 8 Ukai memotivasi tim untuk mengeluarkan kemampuan terbaik (H/S2/05/00:00:28)

鳥養 : まあつまり1セットも取ってねえってことだ。ただ落ち着いて力を出し切れれば十分戦える相手のはずだ。日向と影山は久しぶりの音駒戦だよな。ここらで一丁がかましてこい。

Ukai : "Maa tsumari ichi setto mo totteneette koto da. Tadaochitsuite chikara wo dashi kireba juubun tatakaeru aite no wa hazu da. Hinata to Kageyama wa hisashiburi no Nekoma sen da yo na. Kokora de icchou ga kamashite koi."

Ukai : "Singkatnya, kita belum memenangkan satu set pun. Tapi kalau kita tetap tenang dan bisa mengeluarkan kemampuan terbaik, mereka akan menjadi lawan seimbang bagi kita. Hinata dan Kageyama, ini adalah set pertama kalian melawan Nekoma, 'kan? Perhatikan kemampuan kalian."

(H/S2/05/00:00:28)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa saingan/kompetisi. Dialog tersebut menceritakan tim Karasuno akan melaksanakan pertandingan melawan tim Nekoma. Ukai sebagai pelatih memberi pengarahan kepada tim sebelum pertandingan. Karena pertandingan itu adalah pertandingan yang pertama melawan Nekoma, Ukai meminta kepada seluruh pemain untuk tetap tenang dalam bermain dan meyakinkan untuk bisa melawan Nekoma dengan mengeluarkan kemampuan terbaik mereka. Sardiman

(2010, hal. 92) mengungkapkan bahwa bentuk persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Motivasi yang diberikan Ukai di atas berupa saingan melawan Nekoma, dapat menumbuhkan semangat tim Karasuno untuk mengeluarkan kemampuan terbaiknya agar bisa memenangkan pertandingan.

f. Data 6



Gambar 4. 9 Hinata menerima tantangan Haiba (H/S2/05/00:14:35)

灰羽 : またな日向。次も止めてやる。

日向 : 負けねえし。194センチに163センチが勝ってやるよ。

Haiba : “*Mataa Hinata. Tsugi mo tomete yaru.*”

Hinata : “*Makeneeshi. 194 senchi ni 163 senchi ga katte yaru yo.*”

Haiba : “Sampai ketemu lagi, Hinata. Selanjutnya, aku akan menghentikanmu juga.”

Hinata : “Aku takkan kalah. Tinggiku mungkin 163 cm, tapi akan kukalahkan tinggi 194 cm-mu!”

(H/S2/05/00:14:30)

Data di atas terjadi setelah latihan tanding berakhir. Haiba mengajak Hinata untuk bersaing lagi. Hal tersebut malah membuat Hinata bersemangat untuk melawannya. Tidak peduli seberapa tinggi lawannya, bagi Hinata dia bisa melewati semua bentuk persaingan demi mewujudkan impiannya. Sardiman (2010, hal. 92)

mengungkapkan bahwa bentuk persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Bentuk persaingan yang secara langsung diucapkan oleh Haiba kepada Hinata mampu mendorong semangat Hinata untuk bisa menandinginya.

g. Data 7



Gambar 4. 10 Azumane tidak ingin Hinata mengambil alih posisinya sebagai Ace (H/S2/07/00:17:23)

- 月島 : 東根さん、いやじゃないんですか。
- 東根 : なにが？
- 月島 : 下から強烈な才能が迫ってくる感じ。
- 東根 : まあ心は休まないかな。
- 月島 : 日向に多分まだエースって肩書に拘わってますよね。
- 東根 : そうかもな。だから今のままじゃだめだって言い出したのかな。まあ陰で俺も他の連中も火がつよいた感じだ。
- 月島 : 気をつけないとまた集中し過ぎた日向に噛みつかれますよ。
- 東根 : スパイクに跳んだ時ぶつかったあれか。俺と月島はポジションが役割的に日向とライバル関係に近いから、雛みたいだった日向が日に日に成長するのよ。人一倍に感じるんだろうな。でも俺は負けるつもりはないよ。
- Tsukishima : “Azumanesan. Iya janain desuka.”
- Azumane : “Nani ga?”

- Tsukishima : *“Shita kara kyouretsu na saino ga sematte kuru kanji.”*
 Azumane : *“Maa kokoro wa yasumanai ka na.”*
 Tsukishima : *“Hinata ni tabun mada esu tte katagaki ni kakawattemasu yo ne.”*
 Azumane : *“Sou ka mo na. Dakara ima no mama ja dame datte ii dashita no kana. Mao kage de ore mo hoka no renchuu mo tsugi ga tsuyoi ta kanji da.”*
- Tsukishima : *“Ki wo tsukenai to mata shuuchuushi sugite Hinata ni kamitsukaremasu yo.”*
 Azumane : *“Supaiku ni tonda toki butsukatta are ka. Ore to Tsukishima wa pojishon ga yakuwari teki ni Hinata to raibaru kankei ni chikai kara. Hinamitai datta Hinata ga hi ni seichou suru no yo. Hito ichibai ni kanjirun darouna. Demo ore wa makeru tsumori wa nai yo.”*
- Tsukishima : *“Azumane. Apa hal itu mengganggu Azumane?”*
 Azumane : *“Apanya?”*
 Tsukishima : *“Perasaan saat ada seseorang dengan bakat yang hebat mulai menyusulmu.”*
 Azumane : *“Yah... kalau itu sih memang tak bisa dibilang membuatku nyaman.”*
 Tsukishima : *“Hinata mungkin saja masih ingin mengincar posisi Ace.”*
 Azumane : *“Mungkin memang benar. Mungkin karena itulah dia bilang ‘aku tak boleh seperti ini terus’. Tapi berkat hal itu, sepertinya kita semua jadi bersemangat.”*
 Tsukishima : *“Jika kau tak berhati-hati, karena terlalu fokus, Hinata mungkin akan mengambil alih bagianmu lagi.”*
 Azumane : *“Oh, maksudmu saat kami berdua melompat secara bersamaan untuk melakukan pukulan. Aku dan Tsukishima, dalam posisi memang paling dekat persaingannya dengan Hinata, jadi kami lah yang paling tahu seberapa jauh berkembang dari seekor bayi burung. Tapi, aku tak akan kalah darinya.”*

(H/S2/07/00:16:45)

Data di atas merupakan kutipan dialog Tsukishima yang membicarakan kemajuan Hinata dalam bermain. Tsukishima mengkhawatirkan posisi Asahi sebagai Ace akan direbut oleh Hinata. Asahi pun merasa jika hal itu sepertinya memang benar. Tetapi Asahi tidak patah semangat. Berkat kemajuan yang dicapai Hinata, Asahi bahkan seluruh tim juga ikut bersemangat untuk meningkatkan kemampuannya.

Asahi mengatakan, “Aku tak akan kalah darinya”. Dialog tersebut menggambarkan bentuk motivasi Asahi berupa saingan kepada Hinata. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa bentuk persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Asahi yang melihat kemajuan Hinata, merasa tertantang untuk tidak kalah darinya. Asahi pun menjadi semangat belajar agar terus meningkatkan kemampuannya sebagai *Ace* yang terbaik.

h. Data 8



Gambar 4. 11 Hinata menganggap Tsukishima sebagai rivalnya (H/S2/08/00:18:56)

山口 : 日向はさツッキーはライバルだとおもう？
日向 : 当たり前だろ。同じポジションだし俺にないもん全部持っている。絶対負けねえ。

Yamaguchi : “*Hinata wa sa Tsukki wa raibaru da to omou?*”
Hinata : “*Atari mae daro. Onaji pojishon dashi ore ni naimon zenbu motteru. Zettai makenee.*”

Yamaguchi : “Hinata, apa kau menganggap Tsukki sebagai rivalmu?”
Hinata : “Hah? Tentu saja!. Kami bermain di posisi yang sama, dan dia lebih hebat daripada aku. Tapi aku takkan kalah darinya! Aku harus berlatih!”

(H/S2/08/00:18:56)

Data di atas merupakan dialog antara Yamaguchi dan Hinata tentang Tsukishima. Dari dialog tersebut tergambar bahwa Hinata menganggap Tsukishima sebagai rivalnya, karena bermain pada posisi yang sama. Hinata mengakui bahwa dirinya belum sekuat rivalnya. Hal itu membuat Hinata merasa ingin terus belajar agar tidak kalah dari rivalnya. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa bentuk persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Bentuk persaingan yang dimiliki oleh Hinata kepada Tsukishima adalah persaingan yang positif, yang menumbuhkan motivasi dalam belajar untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik. Bentuk motivasinya dapat dilihat dari dialog Hinata, “Tapi akau takkan kalah darinya! Aku harus berlatih!”.

i. Data 9



Gambar 4. 12 Tim lawan ingin melakukan ‘Pertarungan di Tempat Sampah’ (H/S2/09/00:12:30)

- 黒尾 : 因みにスパイカーと1対1の時は基本的に相手の体の正面じゃなく、利き腕の正面でブロックするといいぞ。
- 月島 : あの、一応僕ら試合になった敵同士ですよ。どうしてアドバイスまでしてくれるんですか。
- 黒尾 : 僕は新設なのはいつものことです。何もそんな目で見なくても。ゴミ捨て場の決戦ってやつをさ何とか実現したいんだよね。

- Kuroo : “*Chinami ni supaika to I tai I no toki wa kihonteki ni aite no karada no shoumen janakute, kiki ude no shoumen de burokku suru to ii zo.*”
- Tsukishima : “*Ano, ichiou bokura shiai ni natta tekidousgi desune. Doushite adobaisu made shite kurerun desuka.*”
- Kuroo : “*Boku wa shinsetsu na no wa itsumono koto desu. Nanimo sonna me de minakutemo. Gomisuteba no kessen tte yatsu wo sa nantoka jitsugen shitain da yo ne.*”
- Kuroo : “Oh, ngomong-ngomong, saat kau akan berhadapan dengan *spiker*, jangan memusatkan tubuhmu dengan tubuh lawan, tapi pusatkan tubuhmu dengan tangan dominan lawan.”
- Tsukishima : “Maaf... Bukankah sebenarnya kami ini lawanmu dalam pertandingan, bukan? Kenapa kau memberikan saran kepada kami?”
- Kuroo : “Aku ini orang baik. Kalian tidak perlu menatapku begitu. Aku ingin membuat ‘Pertarungan di Tempat Sampah’ menjadi kenyataan.”

(H/S2/09/00:11:55)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa saingan/kompetisi. Dialog tersebut menceritakan Tsukishima sedang belajar dengan Kuroo, pemain Nekoma. Karasuno dan Nekoma dahulunya merupakan dua tim hebat yang saling bersaing. Selain bersaing, dua tim tersebut juga sering melakukan latihan tanding, karena pelatih mereka merupakan teman akrab. Namun, setelah pelatih Ukai dari Karasuno sudah pensiun, kemampuan Karasuno berangsur-angsur melemah. Kuroo merasa kehilangan saingan, karena persaingan sangat dibutuhkan sebagai penyemangat dalam berlatih. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa bentuk persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Oleh karena itu, Kuroo tetap mau mengajari orang lain meskipun itu lawannya. Kuroo berharap dapat bersaing lagi dengan Karasuno dalam pertandingan. Terbukti dari perkataan Kuroo, “Aku ingin membuat ‘Pertarungan di Tempat Sampah’ menjadi kenyataan.”. Berkat perkataan Kuroo tersebut, akhirnya Tsukishima semangat belajar untuk bisa mewujudkannya.

Dari keseluruhan data di atas, persaingan antarpemain membuat sebuah motivasi tersendiri. Data-data dialog tentang motivasi yang tercipta karena persaingan ini terbentuk karena pengaruh dari pesaing atau lawan, sehingga termasuk jenis motivasi ekstrinsik. Seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Jadi, dalam dunia pendidikan terciptanya persaingan antarsiswa itu baik untuk dilakukan dan membuat para siswa lebih berusaha giat belajar lagi.

4.2.1.4 Harga Diri

a. Data 1



Gambar 4. 13 Ukai memberi semangat kepada tim pada pertandingan pertama (H/S2/03/00:10:57)

- 鳥養 : インターハイ予選後初の対外試合だ。あの時の悔しさ忘れてねえよな？
- 皆さん : おおす！
- 鳥養 : よーし思い切り暴れて来い！
- 皆さん : おーす！
- Ukai : “*Intahai yosen gohatsu no taigai shiai da. Ano toki no kuyashisa wasuretene yo na?*”

- Minnasan : “*Oosu!*”
Ukai : “*Yooshi omoikiri abarete koi!*”
Minnasan : “*Oosu!*”
- Ukai : “Sejak kualifikasi *Inter-High*, ini adalah pertandingan pertama kita melawan tim lain. Kalian masih belum bisa melupakan rasa frustrasi itu, ‘kan?’”
Anggota tim : “Benar!”
Ukai : “Baiklah, majulah dan naikkan tirai nerakanya!”
Anggota tim : “Baik!”

(H/S2/03/00:10:57)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa harga diri. Dialog tersebut terjadi ketika Ukai memberi pengarahan sebelum latihan dimulai. Dalam dialog tersebut tergambar Ukai sedang mengingatkan tim Karasuno tentang rasa frustrasi mereka ketika kalah saat pertandingan kualifikasi *Inter-High* dan mendapat julukan yang buruk-buruk. Latihan dengan tim Ouginishi dari Miyagino merupakan kesempatan yang pertama untuk menunjukkan kemampuannya yang sekarang. Tim Karasuno berusaha untuk mengembalikan harga diri tim mereka seperti saat masih berjaya dan tidak ingin mendapat julukan ‘burung gagak yang tidak bisa terbang’ lagi.

Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa salah satu bentuk motivasi adalah menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri. Bentuk motivasi yang tergambar dari dialog di atas adalah bentuk motivasi ekstrinsik yang diperoleh dari Ukai. Ukai berperan untuk menumbuhkan semangat tim dalam bertanding dan semua pemain dapat menerimanya dan merasakan sebagai sebuah tantangan sehingga mereka lebih semangat dengan mempertaruhkan harga diri mereka supaya menang.

b. Data 2



Gambar 4. 14 Hitoka menjadi manajer tim bola voli (H/S2/03/00:18:29)

- 仁花 : あの日向さちょっといいっすか。
- 日向 : いいっすよ。そんなことで入部しようか迷ってんの。取りあえずは影山の後頭部にサーブぶつけてたり、田中さんの股間にゲロ入ったり、教頭ズラ吹き飛ばしたけど。今も無事にバレーやってるよ。
- 仁花 : それ本当に無事だったんです。
- 日向 : でも谷地さんはやりたいんでしょう。
- 仁花 : うん。
- 日向 : それじゃやればいいじゃん。
- 仁花 : そうっすね。
- 日向 : もしかしてお母さんに言われてから気にしてんの。
- 仁花 : いやなんて言うかその。
- 日向 : じゃさ言えば。駅に向かったんだよね。
- 仁花 : うん。何これまるで少女マンガのような。つーか速っ走んの速い。ちょっと待って。
- 日向 : 谷地さん今のままじゃ進めないよ。
やりたいなら言わなきゃ。
- 仁花 : バレー部に入るかどうかは関係なく。このままでは今までのへタレな自分と変わらないのだ。自分の口で言え。
言わなきゃだめだねありがとう日向。
- 仁花 : お母さん。

- 円 : 仁花？
- 仁花 : 村人Bも戦えます。私バレー部のマネージャーやるから。
- 円 : そう頑張ってる。
- Hitoka : “*Ano Hinata-san chotto iissuka.*”
- Hinata : “*Itssuyo. Sonna koto de nyuubun shiyō ka mayotten no. Toriaezu wa Kageyama no koutoubu ni sabu butsuketetari. Tanaka-san no kokan ni gero haittari, kyoutou no zura ttobashitakedo, ima mo buji ni bare yatteru yo.*”
- Hitoka : “*Sore hontou ni buji dattan desu.*”
- Hinata : “*Demo, Yachi-san wa yaritain deshō.*”
- Hitoka : “*Un*”
- Hinata : “*Sore ja yareba ii jan*”
- Hitoka : “*Soussu ne*”
- Hinata : “*Moshikashite okaasan ni imarete kara ki ni shiten no.*”
- Hitoka : “*Iya, nante iu ka sono.*”
- Hinata : “*Ja sa ieba. Eki ni mukattan da yo ne.*”
- Hitoka : “*Nanikore marude Shoujo manga no youna. Tsuka hayatsuhashin no hayai. Chotto matte.*”
- Hinata : “*Yachi-san, ima no mama ja susumenai yo. Yaritai nara iwanakya.*”
- Hitoka : “*Barebu ni hairu ka dou ka wa kankeinaku. Kono mama de wa ima made no hetaruna jibun to kawaranai no da. Jibun no kuchi de ie. Iwanakya dame da ne arigatou Hinata.*”
- Hitoka : “*Okaasan*”
- Ibu Hitoka : “*Hitoka?!*”
- Hitoka : “*Murabito B mo tatakaemasu. Watashi bare bu no maneja yaru kara.*”
- Ibu Hitoka : “*Sou ganbatte*”
- Hitoka : “*A..nu, Hinata-san. Apa kamu memiliki waktu sebentar?*”
- Hinata : “*Ya. He, apa kamu masih belum yakin bergabung atau tidak? Bola yang kuservis pernah mengenai kepala bagian belakang Kageyama, muntah di celana Tanaka-san, dan membuat rambut wig wakil kepala sekolah terlepas. Meskipun begitu, aku masih bisa bermain voli dengan santai, lo.*”
- Hitoka : “*Apakah dengan semua kejadian itu kau masih tetap bisa santai?*”
- Hinata : “*Tapi Yachi sudah memiliki niat, kan?*”
- Hitoka : “*I..ya.*”
- Hinata : “*Kalau begitu lakukan saja.*”
- Hitoka : “*Benar sih*”
- Hinata : “*Apa perkataan ibumu mengganggu?*”
- Hitoka : “*Ah.... Tidak. Bagaimana ya, mengatakannya...*”
- Hinata : “*Kalau begitu kenapa tidak bilang saja. Dia pergi ke stasiun, kan?*”
(Hinata menarik tangan Hitoka dan berlari ke Stasiun untuk menemui Ibunya)
- Hitoka : “*Y..ya. Apa-apaan ini? Ini seperti adegan dalam manga soujo! Dan lagi, cepatnya, larinya cepat sekali! tunggu sebentar.*”

Hinata : “Yachi, kalau begini terus kau tak akan bisa maju, lo. Kalau kau ingin melakukannya, kau harus mengatakannya.”

Hitoka : “Bukan masalah bisa atau tidaknya aku bergabung dengan tim bola voli. Jika terus seperti ini, aku tak akan pernah bisa mengubah diriku yang tak berguna ini. Aku harus mengatakan apa yang ingin kukatakan. Ya, aku memang harus mengatakannya. Terima kasih, Hinata.”

(Di Stasiun)

Hitoka : “Ibu!”

Ibu Hitoka : “Hitoka?!”

Hitoka : “Manusia *Tower B* akan berjuang! Aku akan menjadi manajer Tim bola voli!”

Ibu Hitoka : “Begitu, berjuanglah.”

(H/S2/03/00:16:27)

Kutipan dialog di atas menceritakan Hitoka yang masih ragu dalam memutuskan untuk bergabung menjadi manajer tim bola voli. Hitoka mencurahkan kepada Hinata. Hitoka selama ini tidak memiliki kepercayaan diri yang baik. Hitoka mengalami kesulitan dalam menampilkan perilaku sosialnya, merasa canggung. Peran Hinata kepada Hitoka adalah meningkatkan harga dirinya agar termotivasi untuk bisa berbuat sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkannya. Jika kebutuhan harga diri dapat terpenuhi, kemungkinan Hitoka akan berhasil menampilkan perilaku sosialnya dengan baik dan memiliki nilai dalam lingkungannya yang baru sebagai manajer bola voli. Berkat motivasi yang diberikan oleh Hinata, Hitoka dapat menghilangkan perasaan negatif terhadap dirinya dan menilai dirinya sebagai orang yang memiliki kemampuan dan keberanian. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Akhirnya Hitoka berani menyampaikan apa yang ingin dilakukan kepada ibunya. Hitoka menyampaikan dengan mantab bahwa dia akan berjuang menjadi manajer tim bola voli. Mendengar anaknya sudah bisa

menghargai diri, memiliki kepercayaan diri, Ibunya merasa senang dan sangat mendukung tindakan Hitoka.

c. Data 3



Gambar 4. 15 Hinata siap melompat lebih tinggi dari Haiba (H/S2/04/00:18:51)

- 日向 : ロシア語ロシア語ロシア語の挨拶ロシア語。
 灰羽 : 烏野の10番。
 日向 : 日本語？
 灰羽 : あごめんロシア語なら俺しゃべれない。日本生まれ日本育ち。
 日向 : そうなのか。身長何センチ？俺日向翔陽1年。
 灰羽 : この前194になったた、俺灰羽リエーフ1年。
 日向 : 194？いいな。
 灰羽 : 日向は近くで見ると余計に小さいな。
 日向 : 何どころ。
 灰羽 : ごごめん悪気はない。でも日向は余裕でここまで跳ぶだろさっきの試合で見た。俺はそこから更に跳ぶけどな。
 日向 : じゃ、俺は先に天辺まで跳ぶ！

Hinata : “*Roshiago Roshiago Roshiago no aisatsu no Roshiago.*”

Haiba : “*Karasuno no juuban.*”

Hinata : “*Nihongo?*”

Haiba : “*A, gomen Roshiago nara ore shaberena. Nihon umare Nihon sodachi.*”

Hinata : “*Sou na no na. Shinchou nan senchi? Ore Hinata Shouyou Ichinen.*”

Haiba : “*Konomae 194 ninattate, ore Haiba Rieffu ichinen.*”

Hinata : “*194? Ii na.*”

- Haiba : “*Hinata wa chikaku de miru to yokei ni chiisai na.*”
 Hinata : “*Nandarou.*”
 Haiba : “*Go...gomen warugi wa nai. Demo Hinata wa yoyuu de koko made tobu daro sakki no shiai de mita. Ore wa soko kara sara ni tobu kedo da.*”
 Hinata : “*Ja, ore wa saki ni teppen made tobu!*”
 Hinata : “O...rang Rusia salam orang Rusia orang Rusia.”
 Haiba : “Pemain no. 10 Karasuno.”
 Hinata : “Bahasa Jepang?”
 Haiba : “Ah, maaf aku tak bisa berbicara Rusia. Aku lahir dan dibesarkan di Jepang.”
 Hinata : “Jadi begitu, ya. Hei, tinggimu berapa? Aku Hinata Shouyou murid kelas satu.”
 Haiba : “Terakhir kali kuperiksa tinggiku 194 cm. Aku Haiba Lev, murid kelas satu.”
 Hinata : “194? Tinggi sekali, ya.”
 Haiba : “Kalau dilihat dari dekat, kau itu ternyata lebih kecil lagi, ya.”
 Hinata : “Apa-apaan itu?”
 Haiba : “Maaf, aku tak bermaksud mengejekmu. Tapi meskipun kecil, kau mampu melompat setinggi ini, ‘kan? (menunjukkan batas tinggi dengan tangannya) Aku melihatnya di pertandingan tadi. Tapi aku bisa melompat lebih tinggi lagi.”
 Hinata : “Kalau begitu, aku akan melompat lebih tinggi dari itu!”

(H/S2/04/00:17:53)

Data di atas merupakan kutipan dialog pertemuan Hinata dengan Haiba, seorang dengan posisi yang sama sebagai *middle blocker* dari Nekoma. Hinata mengajak berkenalan dengan Haiba. Perkenalan mereka membahas seputar tinggi badan. Haiba memiliki tinggi badan 194 cm. Sedangkan Hinata memiliki tinggi badan 163 cm. Perbandingan tinggi mereka sangat jauh. Namun, dalam perkenalan tersebut ada perkataan Haiba yang tidak sengaja menyinggung Hinata. Hinata menerimanya seperti diejek oleh Haiba dan merasa harga dirinya menurun. Mendengar hal tersebut, Hinata yang berhadapan dengan Haiba dengan tinggi 194 cm, merasa tertantang untuk menunjukkan harga dirinya, meskipun dia kecil tapi dia bisa melompat lebih tinggi. Perilaku Hinata tersebut seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 92) bahwa siswa yang sudah memiliki kesadaran dan

merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

d. data 4



Gambar 4. 16 Hinata ingin menjadi lebih kuat dari siapapun (H/S2/05/00:05:26)

日向 : 猫魔リエーフ強えーな強え。
もっと強くなんなきゃ全然勝てない。

Hinata : “Nekoma, Lev... *tsuyo e na tsuyoe.*
Motto tsuyoku nannakya zenzen katenai.”

Hinata : “Nekoma, Lev... mereka kuat, benar-benar kuat! Aku harus jadi lebih kuat, kalau tidak, kami takkan bisa menang!”

(H/S2/05/00:05:10)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa harga diri. Hinata yang mengetahui kehebatan seorang lawan dari Nekoma yang bernama Haiba Lev, membuat Hinata semakin ingin menunjukkan harga dirinya bahwa dia bisa lebih hebat darinya. Menurut Sardiman (2010, hal. 92) mempertaruhkan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa sebagai si subjek belajar. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya. Sikap Hinata di atas mencerminkan bahwa dalam dirinya terdapat motivasi berupa harga diri. Hinata sangat menjaga harga dirinya untuk tidak kalah dengan tim Nekoma, karena jika dia kalah artinya dia tidak bisa menyelesaikan tugas dengan baik.

e. Data 5



Gambar 4. 17 Kageyama meminta pendapat Oikawa (H/S2/06/00:06:02)

- 景山 : あ、あのもし大会が近いのにええと、岩泉さんが無茶な攻撃をやるって言い出したら。
- 及川 : ちょっと何か相談したいたら、ヘタクソな例え話やめて直球で来ない。
- 景山 : 今までボールを見ずに打っていた速攻を日向が自分の意思で打ちたいって言い出しました。
- 及川 : できたらすごいじゃんやれば。
- 景山 : そんな簡単に言わないでください、日向には技術なんてないんですよ。
- 及川 : だから俺の言う通りにだけ動いてろっての、まるで独裁者だね。お前は考えたの？チビちゃんが欲しいトスに100%

応えているか。応える努力をしたのか。現状なベストだと
 思い込んで守りに入るとは随分ビビりだね。勘違いするな。
 攻撃の主導権を握ってるのはお前じゃなくチビちゃんだ。
 それを理解できないならお前は独裁の王様に逆戻りだね。

Kageyama : *“A..ano moshi taikai ga chikai noni eeto, Iwazumi san ga mucha na kougeki wo yarutte iidashitara.”*

Oikawa : *“Chotto nanika soudanshitaitara, hetakuso na tatoebanashi yamete chokkyuu de ki na yo.”*

Kageyama : *“Imamade boru wo mizu ni uchitteita sakkou wo Hinata ga jibun no ishi de uchitaitte iidashimashita.”*

Oikawa : *“Dekitara sugoi jan yareba.”*

Kageyama : *“Sonna kantan ni iwanaide kudasai, Hinata ni wa gijutsu nante nain desu yo.”*

Oikawa : *“Dakara ore no iu toori ni dake ugoiterotte no, marude dokusaisha da ne. Omae wa kangaeta no? Chibi-chan ga hoshii tosu ni 100% kotaeteiru ka?. Kotaeru doryoku wo shita no ka?. Genjouna besuto da to omoikonde mamori ni hairu to wa zuibun bibiri da ne. Kanchigaisuruna. Kougeki no shudouken wo nigitteru no wa omae janakute Chibi-chan da. Sore wo rikai dekinai nara omae wa dokusai no ousama ni gyakumodo da.”*

Kageyama : *“Anu, misal kejuaraan sebentar lagi, lalu Iwazumi-san bilang dia ingin mencoba serangan yang mustahil...”*

Oikawa : *“Tunggu, kalau kau mau saran dariku, berhenti menggunakan cerita ‘misalkan’ lalu ucapkan terus terang saja.”*

Kageyama : *“Hinata bilang dia ingin memukul serangan cepat kami dengan keinginannya sendiri meskipun selama ini dia menutup matanya.”*

Oikawa : *“Oh, kalau bisa hebat dong. Kenapa kau tak biarkan saja.”*

Kageyama : *“Tolong jangan bicara seolah itu mudah!. Hinata tak memiliki teknik sama sekali.”*

Oikawa : *“Lalu kau bilang bergerak saja seperti yang kubilang?, seperti seorang diktator saja. Apa kau pernah memikirkannya? Apa kau pernah memberikan si cebol umpan 100% yang dia inginkan? Apa kau juga pernah mencobanya? Jika kau pikir situasinya akan selalu bagus dan kau ingin mempertahankannya, berarti kau seorang pengecut. Jangan salah paham. Di saat kalian menyerang, yang memimpin itu, bukan kau, melainkan si cebol itu. Jika kau tak bisa mengerti hal itu, berarti kau hanya kembali menjadi raja yang egois.”*

(H/S2/06/00:05:38)

Data di atas merupakan kutipan dialog tentang penilaian Oikawa kepada Hinata dan Kageyama. Dialog tersebut menceritakan Kageyama sedang meminta pendapat kepada Oikawa sebagai kakak seniornya tentang perubahan sikap Hinata yang ingin mencoba serangan cepat dengan keinginannya sendiri padahal kejuaraan tinggal sebentar lagi. Kageyama sangat meragukan sikap Hinata karena Hinata tidak memiliki teknik sama sekali. Tetapi, jawaban yang diberikan oleh Oikawa justru membenarkan sikap Hinata dan memberikan penilaian yang buruk kepada Kageyama. Oikawa memberi pendapat bahwa yang memimpin saat Hinata dan Kageyama melakukan serangan sebenarnya bukan Kageyama, melainkan Hinata. Oikawa juga menilai Kageyama seperti diktator jika terus beranggapan bahwa dia yang memimpin dan mengatur pola serangan itu. Jika dia terus beranggapan seperti itu, maka Oikawa menyebut Kageyama sebagai ‘raja yang egois’ kembali seperti saat mereka pernah menjadi satu tim bola voli saat SMP.

Penilaian Oikawa kepada Kageyama tersebut merupakan bentuk motivasi berupa harga diri. Menurut Sardiman (2010, hal. 92) mempertaruhkan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya. Penilaian yang diberikan oleh Oikawa kepada Kageyama adalah penilaian yang buruk, sehingga membuat harga dirinya jatuh. Oleh karena itu, Kageyama berusaha belajar demi menjaga harga dirinya agar tidak mendapatkan penilaian yang buruk lagi. Oikawa dapat membuat Kageyama termotivasi untuk introspeksi diri, belajar tidak egois lagi dan memikirkan orang lain.

f. Data 6



Gambar 4. 18 Yamaguchi memberi motivasi Tsukishima (H/S2/08/00:12:57)

- 山口 : ツッキー
 月島 : なに?
 山口 : ツッキーが昔から何でもスマートにカッコよくこなして。
 俺いつも羨ましかったよ。
 月島 : だから?
 山口 : 最近のツッキーはカッコ悪いよ。日向はいつか小さな巨人になるかもしれない。だったらツッキーが日向に勝てばいいじゃないか。日向より凄い選手だって実力で証明すればいいじゃないか。身長も頭脳もセンスも持っているくせに、どうしてこっから先は無理って線引いちゃうんだよ。
- Yamaguchi : “Tsukki...”
 Tsukishima : “Nani?”
 Yamaguchi : “Tsukki ga mukashi kara nande mo sumaato ni kakko yoku konashite, ore itsumo urayamashikatta yo.”
 Tsukishima : “Dakara?”
 Yamaguchi : “Saikin no Tsukki wa kakko warui yo. Hinata wa itsuka chisana kyojin ni naru kamoshirenai. Dattara Tsukki ga Hinata nikateba ii janai ka. Hinata yori sugoi senshu datte jitsuryoku de shoumei sureba ii janai ka. Shinchou mo zunou mo sensu mo motteru kuseni, soushite kokkara saki ni muritte sen hiichaunda yo.”
- Yamaguchi : “Tsukki...”
 Tsukishima : “Apa?”
 Yamaguchi : “Tsukki, sejak dulu kau selalu bisa melakukan apa saja dengan tenang dan keren. Dan itu selalu membuatku iri.”
 Tsukishima : “Lalu?”

Yamaguchi : “Tapi belakangan ini, kau tidak keren, Tsukki! Suatu hari nanti Hinata mungkin akan menjadi Raksasa Kecil. Kalau begitu, kau hanya perlu mengalahkannya, Tsukki! Kau hanya perlu menjadi pemain yang lebih hebat dari Hinata dan buktikan kemampuanmu! Kau memiliki tinggi badan yang ideal, kecerdasan, dan naluri. Kenapa kau merasa tidak mungkin menjadi lebih hebat?”

(H/S2/08/00:11:26)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa harga diri. Dialog tersebut menceritakan bahwa Yamaguchi melihat Tsukishima tampak tidak memiliki kepercayaan diri. Yamaguchi sebagai teman yang sudah lama mengenal Tsukishima, tidak ingin melihat temannya tidak memiliki semangat dalam belajar. Yamaguchi berusaha mengembalikan harga diri Tsukishima dengan menceritakan keadaan Tsukishima yang dulu. Tsukishima yang dulu adalah Tsukishima yang selalu bisa melakukan apa saja dengan tenang dan keren. Tsukishima memiliki tinggi badan yang ideal, kecerdasan, dan naluri. Bahkan, Yamaguchi merasa iri dengan Tsukishima. Tetapi, Yamaguchi sangat menyayangkan keadaan Tsukishima yang sekarang.

Menurut Sardiman (2010, hal. 92) menumbuhkan kesadaran kepada siswa untuk merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Dalam kutipan dialog di atas, Yamaguchi berperan untuk menumbuhkan kesadaran Tsukishima terhadap pentingnya belajar. Sikap menyerah dan tidak percaya diri karena merasa tidak bisa melebihi kehebatan lawan bukanlah sesuatu yang keren. Yamaguchi berusaha membuat Tsukishima bangkit kembali. Saat lawan sudah mulai menjadi hebat, yang perlu dilakukan adalah terus belajar dan menunjukkan kemampuan untuk bisa melampaui kehebatannya. Yamaguchi

meyakinkan Tsukishima bahwa dia bisa melakukannya karena dulu dia adalah pemain yang keren. Berkat dorongan yang diberikan oleh Yamaguchi, akhirnya Tsukishima termotivasi untuk bisa mengembalikan harga dirinya yang keren.

Dari keenam data yang terjadi di atas, motivasi yang terbentuk dapat digolongkan ke dalam jenis motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik terjadi karena berasal dari pengaruh orang lain, seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Pada data (1) Tim Karasuno memperoleh motivasi yang berasal dari ajakan atau suruhan Ukai untuk maju dan menaikkan tirai neraka mereka kepada tim lawan, sehingga mereka memiliki keinginan yang besar dengan mempertaruhkan harga diri untuk memenangkan pertandingan. Pada data (2) Hitoka berani memutuskan untuk menjadi manajer tim bola voli dan berhasil mengungkapkannya kepada ibunya karena mendapat dorongan dari Hinata. Pada data (3) Hinata sangat bersemangat belajar untuk bisa membalas tantangan yang diberikan oleh Haiba. Pada data (4) Hinata ketika menemui seseorang yang lebih kuat, dia akan terus meningkatkan kemampuannya karena dia ingin menjadi yang terkuat. Pada data (5) Kageyama menjadi semangat belajar lagi karena tidak ingin mendengar penilaian buruk dari Oikawa. Pada data (6) Tsukishima tidak ingin dibilang tidak keren oleh Yamaguchi, sehingga dia bersemangat belajar lagi untuk menjadi pemain yang hebat. Jadi, motivasi ekstrinsik sangat diperlukan oleh siswa dalam proses belajar, sehingga dia bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi ekstrinsik juga sangat diperlukan

ketika harga diri siswa mulai turun, karena orang lainlah yang perlu mendorong semangat belajarnya menjadi lebih baik.

4.2.1.5 Mengetahui Hasil

a. Data 1



Gambar 4. 19 Tim Karasuno masih lemah (H/S2/05/00:09:18)

- 武田先生 : 皆さんはここにいるチームの中で一番弱いですね。
 皆さん : でも言い返せない。
 武田先生 : どのチームも公式戦であたったならとても厄介な相手彼らをただの「敵」と見るのか、それとも技を吸収すべき「師」と見るのか。君たちが弱いということは伸びしろがあるということ、こんな楽しみなことはないでしょう。
 大地 : あざした。
 皆さん : した。
- Takeda Sensei : “*Minnasan wa koko ni iru chiimu no naka de ichiban yowai desune.*”
 Minnasan : “*Demo iikaesenai.*”
 Takeda Sensei : “*Dono chiimu mo kousekisen de atatta nara totemo yakkai na aite karera wo tada no (teki) to miru no ka, sore to mo waza wo kyuushuu subeki (shi) to miru no ka. kimitachi ga yowai to iu koto wa nobishiro ga aru to iu koto, konna tanoshimi na koto wa nai deshou.*”
 Daichi : “*Azashita.*”
 Minnasan : “*Shita.*”

- Takeda Sensei : “Kalian adalah tim terlemah di antara tim-tim yang ada di sini.”
Anggota tim : “Kami tak bisa membantahnya.”
Takeda Sensei : “Jika kita bertanding dalam pertandingan resmi melawan mereka, mereka adalah musuh yang menyusahkan. Apa kita hanya akan melihat mereka sebagai musuh, atau mempelajari teknik yang harus dipelajari? Kalian lemah itu berarti kalian masih punya kesempatan untuk berkembang. Tak ada yang lebih menyenangkan dari ini.”
Daichi : “Terima kasih.”
Anggota tim : “Ya”

(H/S2/05/00:09:18)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa mengetahui hasil. Dialog tersebut menceritakan Takeda sensei sedang memberi penilaian kepada tim Karasuno. Takeda Sensei memberikan hasil yang kurang memuaskan kepada tim. Tim Karasuno dinilai adalah tim yang terlemah di antara tim yang lain. Mengetahui hasil penilaian dari Takeda sensei, membuat tim Karasuno tidak bisa membantah kebenaran tersebut. Namun, setelah Takeda Sensei memberi penilaian buruk, Sensei menjadikannya untuk memberi motivasi kepada tim Karasuno. Takeda Sensei meminta kepada tim untuk tidak menganggap lawannya hanya sebagai musuh, tetapi justru yang harus dilakukan adalah mempelajari teknik yang kurang dikuasai, karena dikatakan lemah itu berarti masih memiliki kesempatan untuk berkembang. Sardiman (2010, hal. 92) mengatakan bahwa dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Walaupun hasil yang diketahui oleh tim Karasuno bukan hasil yang baik, tetapi Sensei berhasil membuka jalan agar tim bisa semangat belajar lagi.

Dari data di atas, sebuah penilaian dari orang lain bisa membangkitkan sebuah motivasi tersendiri. Penilaian tersebut terbentuk dari pengaruh guru atau pembina olahraga bola voli, sehingga bentuk motivasi ini tergolong jenis motivasi ekstrinsik. Seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Pada data di atas, tim Karasuno memperoleh motivasi dari Takeda Sensei. Setelah Tim Karasuno mengetahui hasil pertandingan yang menunjukkan bahwa tim mereka adalah tim terlemah, membuat seluruh pemain tidak memiliki semangat lagi dalam bertanding. Takeda Sensei berusaha membalikkan keadaan itu dengan mengajak tim untuk fokus mempelajari teknik yang harus dipelajari karena tim yang lemah itu artinya masih memiliki kesempatan untuk berkembang. Berkat ajakan dari Takeda Sensei, akhirnya tim Karasuno menjadi semangat lagi untuk belajar.

4.2.1.6 Pujian

a. Data 1



Gambar 4. 20 Kageyama dan Sugawara memuji serangan cepat Hinata (H/S2/05/00:11:33)

- 日向 : 正常線のラスト気付いたら負けてた。気付いたら打った
ボールは俺の後ろで床に落ちてた。
- 景山 : 悪かった。最後完全に読まれた。
- 日向 : 俺が負けたのに景山に謝られるなんて嫌だ。
空中での最後の一瞬まで自分で戦いたい。
- 影山 : 制城線でスパイカーの100%の力を引き出すのセッター
だって、ちょっと分かってた。あの速攻はお前の最大の
武器だ。そんであの速攻にとってほんの少しのズレ
は致命的なズレになる。あの速攻にお前の意志は必要ない。
- 菅原 : ごめん日向。俺も今影山の意見聞いてたら、今回は影山の
言うことが正しいと思うったよ。あの速攻は十分すごい。
あれを軸に他の攻撃を磨いてくのがベストなんじゃない
かな。
- Hinata : *“Seijoh no rasuto kitsitara maketeta. Kitsuitara utta boru wa ore no
ushiro de yuka ni ochiteta.”*
- Kageyama : *“Warukatta. Saigo kanzen ni yomareta.”*
- Hinata : *“Ore ga maketa noni Kageyama ni ayamrarerunte iya da. Kuuchuu
de no saigo no isshun made jibun de tatakaitai.”*
- Kageyama : *“Seijoh sen de supaika no 100% no chikara wo hikidasu no wa setta
datte, chotto waakatte ta. Ano sokkou wa omae no saidai no buki da.
Sonde ano sokkou ni totte honno sukoshi no zure wa chimeiteki na
zure ni naru. Ano sokkou ni omae ni ishi wa hituyounai.”*
- Sugawara : *“Gomen Hinata. Ore mo ima Kageyama no iken kiitetara, konkai wa
Kageyama no iu kotoga tadashii to omoutta yo. Ano sokkou wa
juubun sugoi. Are wo jiku ni hoka no kougeki wo migaiteku no ga
besuto nan janai kana.”*
- Hinata : “Saat set terakhir melawan Seijoh, sebelum aku menyadarinya kita
sudah kalah. Saat aku menyadarinya, bolanya sudah berada di
belakangku, dan jatuh ke lantai.”
- Kageyama : “Maaf. Di saat terakhir, mereka bisa membaca permainanku.”
- Hinata : “Padahal aku yang kalah, jadi aku tak ingin kau minta maaf,
Kageyama. Aku ingin bertarung sendiri di udara sampai detik-detik
terakhir.
- Kageyama : “Aku sedikit mulai sadar saat bertanding melawan Seijoh kalau tugas
setter sebenarnya adalah mengeluarkan 100% kekuatan *spikernya*.
Serangan cepatmu adalah senjata terkuatmu. Jika ada sedikit jeda
pada serangan cepat itu, akan menjadi kesalahan fatal. Tekadmu tak
dibutuhkan pada serangan cepat itu.”

Sugawara : “Maaf Hinata, kali ini aku setuju dengan Kageyama. Setelah dia bicara begitu, serangan cepat itu sudah cukup hebat. Kupikir lebih baik kau menggunakan itu sebagai senjata utama, daripada memikirkan pola serangan yang lain.”

(H/S2/05/00:10:13)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa pujian. Dialog tersebut menceritakan bahwa Hinata menyesali kealahannya dan menyadari kekurangannya, sehingga ingin sekali bisa bertarung dengan *block* lawan saat di udara. Namun, hal tersebut tidak mendapatkan respon yang positif dari Kageyama dan Sugawara. Kageyama berpikir bahwa kekalahan itu bukanlah kesalahan Hinata, tetapi itu merupakan kekurangannya sebagai *setter*. *Setter* bertugas untuk mengeluarkan kemampuan *spikernya*. Jika *spiker* salah, bisa jadi karena *setternya* yang salah. Kageyama malah memuji serangan cepat Hinata merupakan senjata terkuat yang dimiliki Hinata. Oleh karena itu, Hinata hanya perlu fokus pada serangan cepat itu, karena jika gagal sedikit saja maka akan fatal.

Begitu juga dengan Sugawara yang menyetujui pendapat Kageyama. Sugawara menilai serangan cepat itu sudah cukup hebat. Jadi, meningkatkan kemampuan yang sudah dimiliki lebih baik daripada memikirkan pola serangan lain yang baru akan dipelajari dalam waktu yang tidak lama. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar sekaligus membangkitkan harga diri. Dengan memberi pujian tersebut dimaksudkan agar Hinata merasa puas terhadap kemampuan yang dimilikinya dan tidak muluk-muluk memikirkan hal yang lain.

b. Data 2



Gambar 4. 21 Asahi memuji kemampuan Yamaguchi (H/S2/07/00:16:54)

旭 : 山口、前よりサーブいい感じになってきたあ。

山口 : ありがとうございます。

旭 : 俺はもっと成功率上げないとな。

Asahi : “*Yamaguchi, mae yori sabu ii kanji ni natte kitaa.*”

Yamaguchi : “*Arigatou gozaimasu.*”

Asahi : “*Oore wa motto seikouritsu agenai to na.*”

Asahi : “*Yamaguchi, servis-mu semakin membaik.*”

Yamaguchi : “*Terima kasih banyak.*”

Asahi : “*Aku pun juga harus meningkatkan kemampuanku.*”

(H/S2/07/00:16:54)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa pujian. Dialog tersebut menceritakan bahwa Asahi sedang memuji kemampuan Yamaguchi yang semakin membaik. Mendengar pujian dari Asahi, Yamaguchi sangat senang dan berterima kasih kepadanya. Asahi pun ingin meningkatkan kemampuannya. Akhirnya, keduanya menjadi semangat dalam belajar. Perilaku kedua tokoh di atas sesuai dengan Sardiman (2010, hal. 93) yang mengatakan bahwa dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar.

c. Data 3



Gambar 4. 22 Hinata memuji umpan yang diberikan oleh Kageyama (H/S2/10/00:11:02)

日向 : でもスゲーなスゲー。目の前で止まったぞこうシュルって。今回は絶対来る感じしたけど、実際目の前で止まるとビビるな。やっぱりお前スゲーな。

景山 : なんなんだボケえ。

日向 : スゲースッゲー。

Hinata : “*Demo sugee na sugee. Me no mae de tomatta zokou shurutte. Konkai wa zettai kuru kanjishita kedo, jissai me no mae de tomaru to bibiru na. Yappari omae sugeena.*”

Kageyama : “*Nan nan da bokee.*”

Hinata : “*Sugee sugee!*”

Hinata : “Tapi tadi itu hebat, keren sekali!. Bolanya berhenti tepat di depan mataku. Seperti *shoop*. Aku benar-benar berpikir kalau bolanya akan datang kali ini, tapi rasanya agak menakutkan saat bolanya berhenti tepat di depanku. Kau memang hebat!”

Kageyama : “Apa-apan itu? Dasar bodoh.”

Hinata : “Keren. Keren sekali!”

(H/S2/10/00:10:58)

Data di atas merupakan dialog Hinata sedang memuji Kageyama. Hinata memuji umpan yang diberikan oleh Kageyama sangat hebat. Umpan tersebut berhenti tepat di depan mata Hinata, sehingga Hinata mudah untuk memukul bolanya. Hinata memuji Kageyama karena telah berhasil memberi umpan dengan

baik kepada Hinata. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan merupakan motivasi yang baik jika dilakukan dengan tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta akan membangkitkan harga diri. Berkat pujian dari Hinata, Kageyama juga merasa senang tapi berusaha menutupinya. Mereka berdua menjadi lebih akrab dan semangat untuk belajar.

Dari ketiga data di atas, sebuah pujian dari orang lain juga bisa membangkitkan sebuah motivasi tersendiri. Data dialog tentang motivasi yang tercipta karena pujian ini, terbentuk karena pengaruh dari pelatih atau teman, sehingga bentuk motivasi ini tergolong jenis motivasi ekstrinsik. Seperti yang dijelaskan oleh Sadirman (2010:90) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya dapat dilihat pada data (1) Berkat rangsangan dari Kageyama, Sugawara, dan Ukai berupa pujian atas kemampuan serangan cepatnya adalah yang terbaik, Hinata menjadi lebih semangat untuk memaksimalkan kemampuan yang sudah dimilikinya. Pada data (2) Yamaguchi yang mendapat pujian dari Asahi karena kemampuannya yang menunjukkan peningkatan, membuatnya merasa senang dan terus ingin berlatih lagi. Pada data (3) Kageyama mendapat pujian dari Hinata atas umpan yang diberikan sangat baik, membuatnya senang dan lebih bersungguh-sungguh dalam memberi umpan. Jadi, motivasi ekstrinsik berupa rangsangan pujian sangat diperlukan siswa dalam dunia pendidikan guna terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan dan menimbulkan kekompakan dalam kelompok belajarnya.

4.2.1.7 Hukuman

a. Data 1



Gambar 4. 23 Hinata takut tidak bisa mengikuti pertandingan luar kota (H/S2/01/00:22:05)

武田先生 : で例の東京遠征ですが、今のところ来月の予定です。遠征の場合親御さんの了承も必要だから、これも後で書類を配るね。学校からの承諾も基本的には大丈夫。ただ、来月になったら期末テストあるの分かるよね。分かるよね。で予想はついてるかもしれないけど、赤点の教科があった場合、その補習が週末に行われるので。遠征には行けないから。

Takeda sensei : “*De rei no Tokyo ensei desuga, ima no tokoro raigetsu no yotei desu. Ensei no baai oyagosan no ryoushou mo hitsuyou dakara, kore mo atode shourui wo kubaru na. Gakkou kara no shoudaku mo kihonteki ni wa daijoubu. Tada raigetsu ni nattara kimatsu tesuto aru no wakaruyone. Wakaruyone. de yosou wa tsuiteru kamoshirenai kedo, akaten no kyouka ga atta baai, sono hoshuu ga shuumatsu ni okonawareru node. Enseini wa ikenai kara.*”

Takeda sensei : “Jadi, mengenai pertandingan luar kota di Tokyo, untuk saat ini akan dilaksanakan bulan depan. Karena ini pertandingan luar kota, kami harus mendapatkan izin dari orang tua atau wali kalian. Jadi, nanti saya akan mengumpulkan formulir persetujuannya. Kita juga telah mendapatkan izin dari pihak sekolah. Tetapi, perlu kalian ketahui ada ujian akhir bulan depan. Kalian sudah mengerti, bukan?. Baiklah saya kira kalian sudah mengerti. Jika ada salah satu mata ujian yang gagal, maka akan diadakan kelas tambahan pada akhir pekan. Itu artinya kalian tak akan bisa mengikuti pertandingan luar kota.”

(H/S2/01/00:21:30)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hukuman. Sardiman (2010, hal. 93) mengatakan bahwa hukuman yang tepat dapat dijadikan sebagai sebuah motivasi. Bentuk motivasi hukuman tersebut diberikan oleh Takeda Sensei kepada tim Karasuno berupa melakukan kelas tambahan dan tidak bisa mengikuti pertandingan. Hukuman tersebut diberikan jika ada nilai ujian yang tidak lulus. Berkat hukuman tersebut, empat orang tim Karasuno yang tidak lulus akhirnya semangat belajar untuk mendapatkan nilai yang baik, sehingga bisa mengikuti pertandingan luar kota.

b. Data 2



Gambar 4. 24 Daichi memberi semangat kepada empat pemain Karasuno (H/S2/02/00:04:01)

- 大地 : いいかお前らまずお前らがこれから絶対に守ることは授業に寝ないこと。そっからなのか？根性だけでいけない徹夜。日中の授業も部活もグズグズ。何てことは以ての他だ。
- 菅原 : 大丈夫そもそも高校入試はバスできたわけだしさ。
- 田中 : スガさん。
- 菅原 : まあこれで授業中寝てたらマジ覚悟しとけよ。

- Daichi : *“Ii ka omaera mazu omaera ga korekara zettai ni mamoru koto wa jugyouchuu ni nenai koto. Sokkarananoka? Konjou dake de ikenai tetsuya. Nicchuu no jugyou mo bukatsu mo guzuguzu. Nantekoto wa motte no hoka da.”*
- Sugawara : *“Daijoubu somosomo koukou nyuushi wa basu dekita wake dashi sa.”*
- Tanaka : *“Suga-san!”*
- Sugawara : *“Maa kore de juugyouchuu nete tara maji kakugoshitoke yo.”*
- Daichi : “Kalian semua dengarkan aku. Kalian semua harus berjanji satu hal padaku. Kalau kalian tidak boleh tertidur dalam kelas. Itu kewajibannya? Terus-terusan begadang. Gagal dalam kelas dan di klub, itu semua tidak masuk akal!”
- Sugawara : “Tidak apa-apa. Maksudku, kalian semua sudah lulus ujian masuk SMA.”
- Tanaka : “Suga-san!”
- Sugawara : “Kalau kau tertidur dalam kelas, kau harus bersiap menerima akibatnya.”

(H/S2/02/00:03:46)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hukuman. Hinata dan 3 orang lainnya yang gagal dalam kelas, diperhatikan oleh Daichi dan Sugawara agar tidak tidur di dalam kelas. Jika tertidur maka harus siap menanggung akibatnya. Akibat yang mungkin terjadi adalah mereka akan gagal dalam kelas dan di klub. Gagal dalam kelas berarti harus mengikuti bimbingan tambahan yang menyebabkan tidak bisa ikut latihan tanding. Hal itu seperti hukuman bagi Hinata dan 3 orang lainnya. Sardiman (2010, hal. 93) mengatakan bahwa hukuman yang tepat dapat dijadikan sebagai sebuah motivasi. Hinata yang ingin sekali mengikuti latihan tanding di Tokyo mau tidak mau harus belajar dengan giat agar lulus ujian. Salah satu cara agar Hinata semangat dalam belajar adalah diberi sebuah ancaman berupa hukuman tidak boleh tidur di kelas.

c. Data 3



Gambar 4. 25 Kuroo memberitahu hukuman *diving* (H/S2/04/00:06:05)

黒尾 : アップとったらこの中入って、あとはひたすら前チームでぐるぐるとゲームをやる。

大地 : ほ！

黒尾 : 1セット毎に負けた方はペナルティーでフライングコート一周。

Kuroo : “*Appu tottara kono naka haitte, ato wa hitasura mae chiimu de guruguru to gemu wo yaru.*”

Daichi : “*Hoh*”

Kuroo : “*Ichi setto goto ni maketa hou wa penaruti de furaingu koto isshu.*”

Kuroo : “Nanti setelah kita selesai pemanasan, kita berkumpul dan tim-tim akan bertanding secara bergantian.”

Daichi : “Baik”

Kuroo : “Tim yang kalah akan mendapat hukuman, satu putaran latihan *diving* di lapangan.”

(H/S2/04/00:05:53)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hukuman. Dialog terjadi antara Kuroo dengan Daichi sebelum melakukan latihan tanding. Kuroo memberikan peraturan sederhana yang harus ditaati oleh kedua tim. Peraturannya adalah jika tim kalah harus melakukan sebuah hukuman. Hukuman yang akan diperoleh jika kalah dalam latihan tanding adalah

melakukan satu putaran latihan *diving* di lapangan. Hukuman tersebut diadakan untuk memacu motivasi tim agar tidak kalah. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, jika diberikan dengan tepat maka dapat menjadi alat motivasi. Hukuman satu putaran *diving* tersebut sangat tepat dilakukan untuk meningkatkan motivasi karena latihan *diving* juga dapat meningkatkan kemampuan dalam bermain bola voli.

d. Data 4



Gambar 4. 26 Tim Karasuno melaksanakan hukuman (H/S2/07/00:06:45)

大地 : 今回のベナルテは新鮮限定爽やか裏山新緑坂道ダッシュだそうだ。じゃあよーい。ゴー

Daichi : “*Kyou no penaruti wa mori shinsen gentai sawayaka urayama shinryoku sakamichi dasshu da sou da. Jaa yooi. Koo*”

Daichi : “Hukuman kali ini adalah berlari mendaki bukit hijau yang menyegarkan ala Shinsen. Baiklah, siap, mulai!”

(H/S2/07/00:06:38)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hukuman. Tim Karasuno sering kalah dalam latihan tanding, sehingga mau tidak mau harus menerima hukuman. Seperti yang yang tergambar

dalam dialog di atas, tim Karasuno sedang menikmati sebuah hukuman berupa lari mendaki bukit hijau yang menyegarkan. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan dengan tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Hukuman tersebut tidak hanya sebagai hukuman, tetapi juga memiliki manfaat yang baik. Lari mendaki bukit hijau merupakan salah satu bentuk latihan dalam bermain voli, sehingga tim Karasuno akan bertambah hebat.

Dari keempat data di atas, sebuah hukuman yang diterima oleh seseorang atau sekelompok tim bisa membangkitkan sebuah motivasi. Data dialog tentang motivasi yang tercipta karena hukuman ini terbentuk karena pengaruh dari sebuah perjanjian dengan orang lain, sehingga tergolong jenis motivasi ekstrinsik. Seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Pada data (1) dan (2) di atas menunjukkan hukuman diberikan agar empat pemain, yaitu Hinata, Kageyama, Tanaka dan Nishinoya berhasil dalam ujian sekolah. Sedangkan pada data (3) dan (4) menunjukkan hukuman saat kalah dalam latihan bola voli. Jadi, motivasi ekstrinsik berupa hukuman sangat diperlukan baik untuk kepentingan belajar dalam akademik maupun latihan bola voli. Berkat hukuman yang diberikan, siswa berusaha untuk menjauhi hukuman tersebut dan beralih untuk belajar.

4.2.1.8 Hasrat untuk Belajar

a. Data 1



Gambar 4. 27 Hinata ingin terus belajar dan berlatih memukul (H/S2/01/00:05:38)

日向 : まだ打ち足りないまだ。景山、まだいけるよな？ トス上げてくれ！

景山 : よしゃ。

田中 : まだやんのかお前ら？

Hinata : “*Mada uchitari nai mada. Kageyama, mada ikeru yona? tosu agete kure!*”

Kageyama : “*Yosha.*”

Tanaka : “*Mada yan no ka omaera?*”

Hinata : “Latihan memukulku masih belum cukup. Masih belum cukup. Kageyama, kau masih bisa berlatih, kan? Beri aku umpan!”

Kageyama : “Baiklah.”

Tanaka : “Kalian masih ingin latihan lagi?”

(H/S2/01/00:05:38)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar. Dialog tersebut menceritakan bahwa Hinata menyadari teknik memukulnya kurang baik. Dia ingin berlatih terus agar bisa berhasil mencapai apa yang diinginkan. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hinata

sengaja belajar karena proses belajarnya belum mencapai hasil yang baik. Dengan menyadari bahwa dia belum berhasil, Hinata terdorong untuk mengajak Kageyama berlatih lagi.

b. Data 2



Gambar 4. 28 Hinata dan Kageyama sangat bersemangat belajar ke Tokyo
(H/S2/01/00:21:14)

影山 : 白鳥沢に勝てない青城に勝てない俺達だけど。

日向 : どっちも倒せば関係ない。

影山 : 分かってんじゃないか。

日向 : 強くなるには強えやつとたくさんやのが一番だろ。

Kageyama : “*Shiratorizawa ni katenai Seijoh ni katenai oretachi da kedo.*”

Hinata : “*Docchi mo taoseba kankenai.*”

Kageyama : “*Wakatten ja nee ka.*”

Hinata : “*Tsuyokunaru ni wa tsuyuo e yatsu to takusan ya no ga ichiban daro.*”

Kageyama : “Ya, sebenarnya kita adalah Tim yang tak bisa mengalahkan Seijoh, yang bahkan tak bisa mengalahkan Shiratorizawa.”

Hinata : “Selama kita bisa mengalahkan keduanya, itu bukan masalah.”

Kageyama : “Sepertinya pikiran kita sejalan.”

Hinata : “Karena itulah kita akan pergi ke Tokyo. Jika ingin menjadi lebih kuat, jalan terbaik adalah melawan orang yang kuat.”

(H/S2/01/00:21:03)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar. Dialog di atas menceritakan bahwa Kageyama dan Hinata menyadari kenyataan yang terjadi bahwa timnya tidak bisa mengalahkan Seijoh. Bahkan, Shiratorizawa. Tetapi keduanya berpikir bahwa selama mereka bisa mengalahkan kedua tim tersebut, maka itu tidak menjadi masalah lagi. Oleh karena itu, mereka sangat berhasrat pergi di Tokyo untuk belajar dan berlatih. Belajar yang dilakukan adalah berlatih tanding dengan tim-tim yang kuat. Dengan belajar seperti itu, mereka menjadi terbiasa melawan tim-tim yang kuat dan berhasil mempelajari teknik yang digunakan oleh tim tersebut. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik jika dibandingkan dengan sesuatu yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar tergambar dari dialog Hinata, “Karena itulah kita akan pergi ke Tokyo. Jika ingin menjadi lebih kuat, jalan terbaik adalah melawan orang yang kuat.”

c. Data 3



Gambar 4. 29 Ibu Hitoka memantabkan niat Hitoka (H/S2/03/00:04:43)

円 : あんたバレーなんてわかるの？

仁花 : それはそれから勉強したりとか。

円 : 何でもいいけど、本気でやってる人の中に入って中途半端やるのは一番失礼ことだからね。

Madoka : “*Anta bare nante wakarun no?*”

Hitoka : “*Sore wa sorekara benkyoushitari toka.*”

Madoka : “*Nande mo ii kedo, honki de yatteru hito no naka ni haitte chuutohanpa yaru no wa ichiban shitsurei koto dakara nee.*”

Madoka : “Memangnya kau mengerti tentang bola voli?”

Hitoka : “Mengenai itu, aku akan mempelajarinya.

Madoka : “Apa saja tidak masalah, tapi bergabung dengan orang yang bersungguh-sungguh sedangkan kamu hanya setengah hati, itu tindakan yang paling tidak sopan.”

(H/S2/03/00:04:35)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar yang dimiliki oleh Hitoka. Dialog tersebut menceritakan Ibu Madoka yang menanyakan kepada anaknya, Hitoka, mengenai keinginannya menjadi manajer tim bola voli. Ibu Madoka masih meragukan pilihan Hitoka karena beliau mengerti Hitoka belum siap secara sempurna menjadi manajer. Baginya, mengikuti suatu kegiatan jika tidak bersungguh-sungguh akan tidak baik hasilnya. Tetapi Hitoka menyangkal dan bertekad bahwa dia bisa mempelajarinya dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar itu berarti pada diri seseorang sudah ada motivasi untuk belajar, ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik jika dibandingkan dengan sesuatu yang tanpa maksud. Sikap Hitoka di atas membuktikan bahwa dalam dirinya sudah ada hasrat untuk belajar yang tentunya hasilnya akan baik jika dirinya sendiri sudah memiliki keyakinan untuk bisa.

d. Data 4



Gambar 4. 30 Shimizu menceritakan pengalamannya (H/S2/03/00:06:06)

清水 : 何かも迷ってる?ちなみにだけど私もともとスポーツはやってたけど、バレーもマネジャーも未経験だったよ。何だって始める前から好きってことないじゃない。何かを始めるのに「揺るぎない意志」とか「崇高な動機」なんてなくていい。成り行きで始めたものが少しずつ大事なものになっていったりする。スタートに必要なのはちょこっとの好奇心らだよ。

Shimizu : “*Nanika mo mayotteru? Chinamini kedo watashi motomoto supotsu wa yatta kedo, bare mo maneja mo mikeiken datta yo. hajimeru mae kara sukutte koto nai janai. Nanika hajimeru noni ‘nuruginai ishi’ toka ‘suukou na douki’ nante nakute ii. Nariyuki de hajimeta mono ga sukoshi zutsu daijina mono ni natte ittari suru. Sutato ni hitsuyou na no wa chokotto no koukishin kurai da yo.*”

Shimizu : “Ada yang menggangu? Ngomong-ngomong aku juga pernah ikut tim olahraga. Tapi aku tak punya pengalaman sama sekali menjadi manajer dari tim bola voli. Aku rasa semua orang pada awalnya juga mencobanya dulu sebelum menyukainya. Kurasa kamu tidak memerlukan semangat tinggi atau alasan yang kuat untuk memulai. Terkadang sesuatu yang kamu mulai perlahan-lahan akan menjadi hal yang penting bagimu. Untuk memulai, kurasa yang kamu perlukan hanya rasa keingintahuan.”

(H/S2/03/00:05:43)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar. Dialog tersebut terjadi ketika Shimizu melihat Hitoka tampak ragu untuk menjadi manajer tim bola voli. Kemudian, Shimizu

mencoba membangun semangat Hitoka dengan menceritakan dirinya yang sebelumnya juga tidak mempunyai pengalaman sama sekali menjadi manajer tim bola voli. Untuk memulai sesuatu yang baru, tidak harus menyukainya dahulu. Yang perlu dilakukan saat memulai adalah mencoba dengan penuh rasa keingintahuan. Setelah mencoba, perlahan-lahan akan mulai menyukainya dan menjadi hal yang penting.

Sikap Shimizu di atas adalah bentuk upaya menumbuhkan hasrat untuk belajar Hitoka menjadi manajer tim bola voli. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar itu berarti pada diri seseorang sudah ada motivasi untuk belajar, ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik jika dibandingkan dengan sesuatu yang tanpa maksud. Dari sikap Hitoka yang masih ragu berarti dia belum memiliki motivasi yang sempurna untuk menjadi manajer. Oleh karena itu, Shimizu berperan untuk mendorong semangat Hitoka dengan cara memunculkan rasa keingintahuan sebagai bentuk hasrat Hitoka untuk belajar.

e. Data 5



**Gambar 4. 31 Hinata ingin berlatih menyerang dengan membuka mata
(H/S2/05/00:07:10)**

- 日向 : なあ影山。
 景山 : 何？
 日向 : ギュンの方の速攻、俺目え閉じるんのをやめる。今のままじゃダメだ。俺が打たせてもらう速攻じゃダメだ。
- Hinata : “*Naa, Kageyama!*”
 Kageyama : “*Nani?*”
 Hinata : “*Gyun no hou no mee tojirun no yameru. Ima no mama ja dame da. Ore ga utasetemorau sikkou ja dame da.*”
- Hinata : “*Hei, Kageyama!*”
 Kageyama : “*Apa?*”
 Hinata : “*Serangan cepat yang seperti ‘gyun’, aku... tak akan lagi menutup mataku. Aku tak boleh terus-terusan seperti ini. Aku tak bisa terus-terusan memukul bola cepat yang disiapkan hanya untukku.*”

(H/S2/05/00:07:00)

Kutipan dialog di atas menceritakan Hinata ingin belajar menyerang dengan tidak menutup matanya. Hinata menyadari bahwa kemampuannya tidak akan berkembang jika terus-terusan memukul bola cepat yang hanya disiapkan oleh Kageyama untuknya. Hinata juga ingin belajar menyerang cepat dengan kemampuannya sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam diri Hinata memiliki motivasi berupa hasrat untuk belajar. Hinata belum puas dengan kemampuan yang dimilikinya dan terus ingin mencoba kemampuan lain yang belum dimiliki.

Perilaku Hinata di atas mencerminkan bahwa dalam dirinya terdapat bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

Hinata memiliki maksud yang lebih baik dalam proses belajarnya. Hinata tidak ingin hanya mengandalkan Kageyama, tetapi dia juga ingin bisa menggunakan kemampuannya sendiri dengan membuka matanya saat menyerang.

f. Data 6



Gambar 4. 32 Hinata menyatakan keinginannya untuk didukung (H/S2/05/00:11:58)

- 鳥飼 : 自分で戦いたいって言っても変人速攻はほんの一瞬勝負。あの一瞬を空中でどうしようってのも、正直難しい話だと思うぜ。
- 日向 : でも調子がいい時はスローモーションみたいに見えるんです。田中さんが言ってたみたいに。偶にな空中でスローモーション見たく。相手のブロックが見えることがあんだよ。こうす一つと光が通ったみたいに。
- 鳥飼 : まあブロックがいつもより見えることはあるよな。
- 日向 : 青城と練習試合やった時の最後の一点、大王様及川さんの顔が見えました。目が見えました。
- 鳥飼 : 顔？目？そんな気がしたってことか。
- 日向 : 三対さんで初めて速攻決めた時も向こう側が見えました天辺からの景色が見えました。
- 鳥飼 : だからそれはそんな気がしたってことなんじゃ。
- Ukai : “*Jibun de tatakaitaitte itte mo henjin sokkou wa hon no issun shoubu. Ano issun wo kuuchuu de doukou shiyoutte no mo. Shoujiki muzukashii hanashi da to omou ze.*”
- Hinata : “*Demo choushi ga ii toki wa suromoshon mitai ni mierun desu. Tanaka-*

san ga itte ta mitai ni. Tama ni na kuuchuu de suroomeshon mitaku. Aite no burokku ga mieru koto ga anda yo. Kousuutsu to hikari ga totta mitai ni.”

Ukai : “*Maa burokku ga itsumo yori mieru koto wa aru yona.*”

Hinata : “*Seijoh to renshuujiai yatta toki no saigo no itten, dai ousama Oikawa-san no kao ga miemashita. Me ga miemashita.*”

Ukai : “*Kao? Me? Sonna ki ga shitatte koto ka.*”

Hinata : “*San tai san de hahimete sokkou kimeta toki mo mukougawa ga miemashita teppen kara no keshiki ga miemashita.*”

Ukai : “*Dakara sore wa sonna ki ga shitatte koto nanja.*”

Ukai : “Meski kau bilang ingin bertarung sendiri, tapi serangan cepat aneh itu adalah pertarungan dalam sekejap mata. Aku pikir mencoba mencari tahu apa yang ingin dilakukan di persekian detik saat di udara adalah hal yang sulit.”

Hinata : “Tapi saat dalam kondisi terbaikku, aku bisa melihatnya seperti melambat. Seperti yang dikatakan Tanaka, ‘terkadang aku bisa melihat *block* musuh. Di udara seperti melambat. Seperti ada cahaya yang menuntunku untuk melewatinya’.”

Ukai : “Yah, terkadang kau bisa melihat *block*nya dengan jelas.”

Hinata : “Saat latih tanding melawan Seijoh, di poin terakhir, Raja Besar, aku melihat wajah Oikawa-san, aku bisa melihat matanya.”

Ukai : “Wajah? Mata? Oh, maksudmu, kau merasa seperti melihatnya?”

Hinata : “Dan disaat pertama kali melakukan serangan cepat di pertandingan 3 lawan 3, aku bisa melihat sisi lain dari jaringnya. Aku bisa melihat segalanya dari titik tertinggi.”

Ukai : “Sudah kubilang, maksudku, kau merasa seperti melihatnya.”

(H/S2/05/00:11:44)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi Hinata berupa hasrat untuk belajar. Hinata menyampaikan ingin bisa bertarung sendiri. Oleh karena itu, Hinata ingin mencoba belajar pola serangan lain yang akan digunakan untuk bertarung saat di udara. Tetapi hal tersebut tidak dibenarkan oleh Ukai sebagai pelatihnya. Menurut Ukai mencoba mencari tahu apa yang harus dilakukan saat serangan cepat itu adalah hal yang sulit dilakukan, karena memang waktunya yang sangat cepat seperti sekejap mata. Hinata masih mencoba meyakinkan Ukai bahwa dia bisa melakukannya, karena dia mulai menyadari

bahwa saat dalam kondisi terbaik, dia bisa melihat segalanya di titik tertinggi dan waktunya seakan melambat.

Perilaku Hinata di atas mencerminkan bahwa dalam dirinya terdapat bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik. Hinata sengaja ingin belajar bertarung sendiri di udara setelah menerima kekalahan melawan Seijoh yang dikarenakan kesalahannya. Tidak peduli keraguan yang dikatakan oleh orang lain kepadanya, Hinata tetap bersikukuh ingin mewujudkan keinginannya.

g. Data 7



Gambar 4. 33 Hinata meminta bantuan Ukai untuk belajar berlatih (H/S2/05/00:22:11)

鳥養 : いらっしゃい、へ、日向君。

日向 : コーチ、俺はどう練習すればいいですか。

Ukai : “*Trasshai... he, Hinatakun.*”

Hinata : “*Koochi, ore wa dou renshuu sureba ii desu ka.*”

Ukai : “Selamat datang... eh, Hinata.”
 Hinata : “Pelatih, aku ini harus berlatih seperti apa?”

(H/S2/05/00:22:08)

Kutipan dialog di atas menggambarkan bahwa Hinata berkunjung ke toko Ukai. Hinata memintanya untuk mengajari bola voli. Hal itu membuktikan bahwa di dalam diri Hinata ada hasrat yang kuat untuk bisa bermain voli dengan baik. Terbukti dari dialog Hinata, “Pelatih, aku ini harus belajar seperti apa?”. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik. Hinata sengaja mengunjungi Ukai karena adanya hasrat yang sangat kuat untuk belajar guna meningkatkan kemampuannya.

h. Data 8



Gambar 4. 34 Hinata sedang belajar kepada Pelatih Ukai (H/S2/06/00:11:43)

鳥養 : ちょっと日向ここで練習してろ。
 日向 : なんか変な人。スパイカーの助走のタイミングが全て。1センチを1ミリを一秒早く頂へ。でもそれだけじゃ足りないんです。今まで俺が意思を持って動くのは頂までだったけど、

- 鳥養一繫 : これからは頂でも戦いたいということか。それにはお前の相棒にも改善が必要なわけだが、恐らくそれは繋ぎ心が何とかするだろうよ。
- 日向 : 景山はすげえ奴だからきっと大丈夫です。だから俺も置いてかれないように。頂きでの戦い方教えてください。
- Ukai : *“Chotto Hinata koko de renshuu shitero.”*
- Hinata : *“Nanka hen na hito. Supaika no jousou kaishi o taimingu ga subete. Ichi senchi ichi miri wo ichi byou hayaku itadaki he. Demo soredake ja tarinain desu. Imamade ore ga ishi wo motte ugoku no wa itadaki made datta kedo,”*
- Pelatih Ukai : *“Korekara wa itadaki demo tatakaitai to iu koto ka. Sore ni wa omae no aibou ni mo kaizen ga hitsuyou na wake da ga. Osoraku sore wa tsunagi kokoro ga nantoka suru darou yo.”*
- Hinata : *“Kageyama wa sugee yatsu dakara kitto daijoubu desu. Dakara ore mo oite karenai youni. Itadaki de no tatakai kata oshietekudasai.”*
- Ukai : “Hinata, teruslah berlatih di sini!”
- Hinata : “Baik. Dia aneh sekali. Timing lari spiker adalah segalanya. Satu sentimeter, satu milimeter. Satu detik lebih cepat di udara. Tapi itu masih belum cukup. Sampai sekarang, aku hanya belajar bagaimana bisa melompat di udara. Tapi...”
- Pelatih Ukai : “Jadi mulai sekarang, kau juga ingin bertarung di udara, ya? Agar itu bisa dilakukan, temanmu juga harus berkembang. Aku yakin, Keishin akan melakukan sesuatu untuk hal itu. ”
- Hinata : “Kageyama ini orang yang hebat, jadi aku yakin dia bisa melakukannya. Aku tak ingin tertinggal. Tolong ajari aku bagaimana caranya bertarung saat di udara.”

(H/S2/06/00:10:46)

Data di atas merupakan kutipan dialog Hinata sedang belajar bersama pelatih Ukai. Hinata diajari oleh pelatih Ukai teknik yang benar dalam olahraga bola voli, karena Hinata terus berhasrat untuk belajar. Hinata yang sudah bisa melompat di udara ingin meningkatkan kemampuannya dengan bisa bertarung di udara. Data tersebut merupakan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar yang dimiliki oleh Hinata. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada

diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik. Hinata sengaja ingin bertarung di udara karena tidak ingin tertinggal oleh Kageyama. Hinata mengakui Kageyama adalah teman yang hebat. Jadi Hinata ingin belajar sendiri dengan meminta bantuan pelatih Ukai.

i. Data 9



Gambar 4. 35 Nishinoya dan Asahi sedang berlatih Bersama (H/S2/06/00:17:38)

- 西谷 : 旭さん、ちょっといいですか。
 旭 : いいよ。登場ついでにさらっと拾われたチクショウ。
 西谷 : 俺のトス打ってもらっていいですか。
 旭 : いいよ。ってえっ西谷がトス？もしかして正常のリベロのあれを。
 西谷 : 旭さんのサーブ練習も手伝いますから。
 旭 : おいていかれるわけにはいかないな。いいよやろ。
- Nishinoya : “Asahi, chotto iissuka?”
 Asahi : “Ii yo. Toujou tsuideni saratto hirowareta chikushou.”
 Nishinoya : “Ore no tosu utte moratte iissuka?”
 Asahi : “Ii yo. Tte, ets, Nishinoya ga tosu? Moshikashite Seijoh no ribero no are wo.”
 Nishinoya : “Asahisan no sabu renshuu mo aite imasu kara.”
 Asahi : “Oite ikareru wake ni wa ikanai na. Ii yo yaro.”
- Nishinoya : “Asahi, boleh aku bergabung?”
 Asahi : “Ah, ya boleh. Dengan tenangnya dia menerima bola setelah masuk lapangan, sial.”

Nishinoya : “Apa kau mau menerima umpan dariku?”
Asahi : “Ya, boleh. Eh, tunggu, apa? Kau mau mengumpan? Jangan jangan dia ingin mencoba sesuatu yang dilakukan oleh Libero Seijoh?”
Nishinoya : “Akupun juga akan membantu Asahi-san melatih servis.”
Asahi : “Aku tak boleh tertinggal darinya. Baiklah, ayo lakukan.”

(H/S2/06/00:17:10)

Data di atas merupakan kutipan dialog Asahi dan Nishinoya sedang belajar. Nishinoya mengajak Asahi untuk berlatih bersama. Nishinoya sangat bersemangat untuk berlatih. Asahi melihat Nishinoya yang sangat semangat dalam belajar, terdorong untuk tidak tertinggal darinya. Akhirnya mereka berdua berlatih bersama untuk saling memberi umpan dan servis.

Perilaku Asahi dan Nishinoya mencerminkan bahwa dalam diri mereka telah memiliki hasrat untuk belajar. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik. Asahi dan Nishinoya ingin terus belajar agar bisa meningkatkan kemampuannya.

j. Data 10



Gambar 4. 36 Daichi ingin meminjam tablet milik Ukai (H/S2/07/00:08:02)

- 山口 : 見事全廃。
- 大地 : いっそ清々しいな。こんなにダッシュしたのは烏養感得がいた時以来っす。ちょっと烏養さんにタブレット借りて、シンクロ攻撃の動画確認すんべ。
- 菅原 : よっしゃ。
- 旭 : 俺はサーブ打ってく全然足りねえ。
- Yamaguchi : “*Migoto zenpai.*”
- Daichi : “*Isso sugasugashiina. Konna ni dasshuu shita no wa karasu mamoru kantoku ga ita toki iraiissu. Chotto Ukai san ni taberutti karite, shinkuro kougeki no douka kakunin sunbe*”
- Sugawara : “*Yossha.*”
- Asahi : “*Ore wa sabu utteku zenzen tarinee.*”
- Yamaguchi : “*Kita kalah lagi.*”
- Daichi : “*Sebenarnya cukup menyegarkan. Aku tidak pernah berlari sebanyak ini sejak dilatih oleh Pelatih Ukai. Aku akan meminjam tablet milik Pelatih Ukai. Jadi kita akan melihat kembali video serangan sinkronisasi itu.*”
- Sugawara : “*Baik, tentu.*”
- Asahi : “*Aku akan berlatih servis.*”

(H/S2/07/00:07:48)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar. Tim Karasuno yang sering kalah tidak pernah patah semangat untuk belajar. Bahkan, sangat senang melaksanakan hukuman yang diberikan. Salah satu bentuk semangat belajarnya adalah dengan meminjam tablet milik Ukai untuk mempelajari serangan sinkronisasi. Perilaku para pemain tim Karasuno di atas sesuai dengan pernyataan Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik. Tim Karasuno memiliki semangat yang membara untuk bisa menang dalam pertandingan.

k. Data 11



Gambar 4. 37 Hinata ingin bertarung sendiri di udara melawan lawan (H/S2/09/00:07:09)

日向 : 景山はまた一人で特訓始めた。負けてらんねえ。俺が今やることは一つ、空中で一人でブロックと戦えるようになること。

Hinata : “*Kageyama wa mata hitori de tokkun hajimeta. Maketeran nee. Ore ga ima yaru koto wa hitotsu, kuuchuu de hitori de burokku to tatakaeru youni naru koto.*”

Hinata : “Kageyama mulai berlatih sendiri lagi. Aku tak boleh kalah. Hanya satu hal yang perlu kulakukan sekarang, bisa bertarung sendiri di udara melawan *block* lawan!”

(H/S2/09/00:06:56)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa hasrat untuk belajar yang dimiliki Hinata. Hinata melihat Kageyama yang sudah mulai berlatih sendiri, membuat dia juga ingin berlatih sendiri. Hinata tidak ingin kalah dari orang lain. Hinata selalu menjaga agar harga dirinya tetap baik. Hinata memiliki keyakinan bahwa dia bisa bertarung sendiri di udara melawan *block* lawan.

Dialog di atas mencerminkan pernyataan Sardiman (2010, hal. 93) bahwa hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar.

Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik. Hinata memiliki maksud yang jelas yaitu ingin bertarung melawan *block* lawan. Untuk mewujudkan keinginannya, Hinata bertekad untuk belajar sendiri.

Dari keseluruhan data di atas, sebuah keinginan dari dalam diri seseorang juga bisa membangkitkan sebuah motivasi tersendiri. Data dialog tentang motivasi yang tercipta karena keinginan ini terbentuk karena sebuah gejolak dalam hati seseorang untuk berubah menjadi lebih baik lagi, sehingga bentuk motivasi ini memiliki jenis motivasi intrinsik. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 89) bahwa motivasi internal merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

4.2.1.9 Minat

a. Data 1



Gambar 4. 38 Ukai mendorong minat Hinata untuk bertekad dalam belajar (H/S2/02/00:01:18)

日向 : コーチ!

鳥養 : まあ学生である以上は避けて通れんなよ。

日向 : そんな。

鳥養 : 根性だ気持が大事だぞ。

日向 : 製紙論？

Hinata : “*Koochi!*”

Ukai : “*Maa gakusei de aru ijou wa sakete tooren na yo.*”

Hinata : “*Sonna...*”

Ukai : “*Konjou da kimochi ga daiji da zo!*”

Hinata : “*Seishiron?*”

Hinata : “Pelatih!”

Ukai : “Yah, sebagai seorang murid hal itu tidak bisa dihindari.”

Hinata : “Tapi ...”

Ukai : “Kau harus memiliki tekad! Kau harus percaya kalau kau bisa melakukannya!”

Hinata : “Kekuatan tekad, ya? Tidak. Itu tidak masalah. Tolong ajari aku!”

(H/S2/02/00:01:08)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa minat. Dialog tersebut menggambarkan bahwa Hinata berusaha menghindari ujian tambahan yang akan diadakan jika ada pelajaran yang tidak lulus. Hinata merasa kalau dia sudah tidak memiliki harapan untuk lulus, sehingga dia berusaha mencari cara lain selain belajar untuk bisa lulus. Tetapi hal tersebut ditampik oleh Ukai. Ukai mengatakan kepada Hinata bahwa sebagai seorang murid memang sudah kewajibannya untuk belajar agar bisa lulus, bukan malah menghindarinya. Ukai menambahkan bahwa Hinata harus mempunyai tekad dan keyakinan agar bisa melewati ujian dengan baik. Sikap Ukai kepada Hinata tersebut merupakan bentuk pemberian motivasi berupa minat. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga dengan minat. Proses belajar akan berjalan dengan lancar apabila disertai dengan minat. Hinata harus mempunyai minat untuk belajar sebab tugas utama sebagai seorang murid adalah belajar.

b. Data 2



Gambar 4. 39 Hinata ingin bertambah kuat dan menang (H/S2/03/00:07:25)

- 仁花 : その遠征に行くための勉強も本番じゃない試合も、どうしてそんなに頑張るのかなって？
- 日向 : 強くなって勝ちたいから。
- 仁花 : そそうか。きっと色々理由があるんだね。
- 日向 : 理由？勝ちたい理由？
- 仁花 : うん。
- 日向 : 負けたくないことに理由って要る？なあ景山、負けたくない理由ってわかる？
- 影山 : あ、知るかそんなもん。腹が減って飯が食いたいことに理由があんのか。
- 日向 : だよなあ。
- Hitoka : “Sono ensei ni iku tame no benkyou mo honban janai shiai mo, doushite sonna ni ganbaru no kanatte?”
- Hinata : “Tsuyokunatte kachitai kara.”
- Hitoka : “Sosouka. Sotto iroiro riyuu ga arunda ne.”
- Hinata : “Riyuu? Kachitai riyuu?”
- Hitoka : “Un”
- Hinata : “Maketakunai koto ni riyuutte iru? Na, Kageyama, maketakunai riyuutte wakaruu?”
- Kageyama : “A, shiru ka sonnamon. Hara ga hette meshi ga kuitai koto ni riyuu ga an no ka.”
- Hinata : “Da yo naa”

- Hitoka : “Anu, aku penasaran kenapa kau begitu berusaha keras belajar untuk mengikuti pertandingan luar kota dan sangat bersemangat saat latihan tanding.”
- Hinata : “Itu karena aku ingin bertambah kuat dan menang.”
- Hitoka : “Begitu. Aku yakin kau punya banyak alasan tersendiri.”
- Hinata : “Alasan? Alasan kenapa aku ingin menang?”
- Hitoka : “Oh, ya.”
- Hinata : “Apa kau butuh alasan untuk tak ingin kalah?”
- “Hei, Kageyama. Apa kau punya alasan tak ingin kalah?”
- Kageyama : “Mana ada. Apa saat kau lapar kau harus alasan dulu untuk makan?”
- Hinata : “Bener juga, ya”

(H/S2/03/00:07:10)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa minat. Dialog tersebut terjadi ketika Hitoka yang penasaran dengan Hinata yang sangat bersemangat mengikuti pertandingan luar kota. Hinata menjawab dengan pasti bahwa dia ingin kuat dan menang. Hal itu menunjukkan bahwa Hinata sudah memiliki motivasi yang tinggi dalam dirinya berupa minat untuk menjadi kuat dan menang dalam bola voli. Kemudian, diperkuat lagi dengan jawaban yang kedua bahwa tak ada alasan untuk tidak ingin kalah. Itu semua karena bola voli sudah melekat dalam diri Hinata. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa motivasi muncul karena ada kebutuhan. Begitu juga dengan minat. Minat muncul karena ada kebutuhan. Proses belajar akan sangat lancar apabila disertai dengan minat. Hinata yang sudah memiliki minat yang tinggi, tak heran bila dia sangat bersemangat saat ikut latihan tanding. Bahkan, dia juga mengikuti pertandingan luar kota.

c Data 3



**Gambar 4. 40 Hinata tidak bisa melakukan serangan cepat
(H/S2/07/00:10:08)**

- 日向 : 今日全然速攻合わなかった練習しないと。
影山 : 来月までに使いもんになるようにしねえとマズいな。
- Hinata : “*Kyou zenzen sokkou awanakatta renshuushinai to.*”
Kageyama : “*Raigetsu made ni tsukai mon ni naru youni shinee to mazui na.*”
- Hinata : “Hari ini kami tidak bisa melakukan satu serangan cepat apa pun.
Aku harus berlatih.”
Kageyama : “Jika kami tak bisa menggunakan serangan aneh ini sampai bulan
depan, kami bisa gawat.”

(H/S2/07/00:10:00)

Data di atas merupakan kutipan dialog Hinata dan Kageyama yang merasa tidak puas karena tidak bisa melakukan serangan cepat apa pun dalam pertandingan. Mereka berdua menyesal dan mengkhawatirkan ke depannya jika terus tidak bisa melakukan serangan cepat akan gawat. Menurut Sardiman (2010, hal. 93) minat merupakan alat motivasi yang pokok. Minat dapat dibangkitkan dengan cara: membangkitkan adanya suatu kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, dan memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik. Dari dialog di atas tergambar bahwa Hinata mendapati persoalan yaitu tidak

bisa melakukan serangan cepat apa pun, sehingga ada kebutuhan untuk belajar. Kageyama juga memberi kesempatan untuk belajar lagi sampai bulan depan. Oleh karena itu, mereka berdua sangat berminat untuk melakukan serangan cepat aneh lagi.

d. Data 4



Gambar 4. 41 Hinata menyadari bahwa dia belum ada perkembangan (H/S2/09/00:04:05)

日向 : 皆上手くなってる。月島もさっき一瞬だけ何か違った。
俺だけまだ何もない。

Hinata : “*Minna jouzu kunatteru. Tsukishima mo sakki isshun dake nanika chigatta. Ore dake mada nani mo nai.*”

Hinata : “Semua orang semakin bertambah hebat. Tsukishima pun, meski hanya sebentar ada sesuatu yang berbeda. Hanya aku yang belum ada perkembangan.”

(H/S2/09/00:03:49)

Data di atas menceritakan bahwa Hinata menyadari dirinya masih kurang daripada semua temannya, terutama Tsukishima. Tsukishima yang sudah memiliki motivasi belajar akhirnya mulai menunjukkan kemajuannya dalam belajar. Hal tersebut membuat minat Hinata untuk belajar semakin meningkat. Hinata ingin

berlatih lagi agar bisa menyusul kemampuan teman-temannya. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 93) bahwa motivasi muncul karena ada kebutuhan. Begitu juga dengan minat. Minat muncul karena ada kebutuhan. Proses belajar akan sangat lancar apabila disertai dengan minat. Hinata merasa senang jika teman-temannya menjadi hebat, tetapi dia juga ingin memenuhi kebutuhannya agar tidak kalah dari kehebatan teman-temannya. Untuk itu, Hinata selalu giat berlatih sepanjang hari.

Dari keseluruhan data di atas, sebuah tekad dan kemauan dari dalam diri seseorang juga bisa membangkitkan sebuah motivasi. Data dialog tentang motivasi yang tercipta karena kemauan ini terbentuk karena sebuah gejolak dalam hati seseorang untuk berubah menjadi lebih baik lagi, sehingga bentuk motivasi ini tergolong jenis motivasi intrinsik. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2010, hal. 89) bahwa motivasi internal merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Ketiga data tersebut menceritakan bahwa Hinata sangat memiliki minat yang tinggi untuk memenuhi kebutuhannya menjadi yang terkuat dan menang dalam pertandingan bola voli. Hinata terus mengasah kemampuan anehnya berupa serangan cepat yang mematikan. Bahkan, Hinata juga sangat bersemangat belajar untuk akademiknya demi bisa ikut pertandingan bola voli di luar kota. Jadi, motivasi ekstrinsik ini juga sangat berpengaruh untuk menyeimbangkan belajarnya di akademik maupun nonakademik.

4.2.1.10 Tujuan yang diakui

a. Data 1



Gambar 4. 42 Ukai merumuskan tujuan yang harus dicapai (H/S2/03/00:06:17)

- 鳥養 : 日向と月島！
- 日向と月島 : はい。
- 鳥養 : お前らミドルブロッカー一つ一つからはブロックが武器でなきやしょうがねえ。牛若でも止められるようなブロッカーになってもらうぞ。今日の練習試合もその辺意識して臨め。
- 日向 : おーす。
- Ukai : “*Hinata to Tsukishima*”
- Hinata to Tsukishima : “*Hai*”
- Ukai : “*Omaera midoru burokkaa tsutsu kara ni wa burokku ga buki de naki ya shou ga nee. Ushiwaka demo tomerareru youna burokkaa ni natte morau zo. Kyou no renshuushiai mo sono henishikishite nozome.*”
- Hinata : “*O-su*”
- Ukai : “Hinata dan Tsukishima!”
- Hinata dan Tsukishima : “baik!”
- Ukai : “Karena kalian berdua *blocker* tengah, kalian harus bisa menggunakan *block* sebagai senjata. Kalau kalian menjadi *blocker* yang bagus, kalian bisa menghentikan Ushiwaka. Jejakkan itu ke dalam pikiran kalian selama latihan hari ini.”
- Hinata : “Oke”

(H/S2/03/00:06:14)

Data di atas menceritakan bahwa Ukai memberikan tujuan yang harus dilakukan oleh Hinata dan Kageyama. Tujuan yang diakui adalah menjadi *blocker* yang bagus. Dengan memahami tujuan yang akan dicapai, Hinata dan Kageyama termotivasi untuk bisa mewujudkannya. Menurut Sardiman (2010, hal. 94) rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar. Tujuan yang diberikan oleh Ukai diterima dengan baik oleh Hinata dan Kageyama, karena sangat berguna dan menguntungkan. Dengan menjadi *blocker* yang bagus, maka akan bisa menghentikan Ushiwaka. Hal tersebut merupakan keinginan mereka berdua sejak awal, jika ingin menjadi pemain terbaik harus bisa mengalahkan Ushiwaka dahulu.

b. Data 2



Gambar 4. 43 Takeda Sensei memberi semangat untuk berlatih (H/S2/06/00:21:49)

武田 : さて朝から晩まで練習できる夏休みに入りました。そして明日からは再び東京遠征。今回は丸っと一週間長期合宿は春高予選前最初で最後です。春高予選に向けて悔いのないよう、このチャンスを貪り尽くしましょう。

Takeda Sensei : *“Sate asa kara yoru made renshuu dekiru natsuyasumi ni hairimashita. Soshite ashita kara wa futatabi Tokyo ensei. Konkai wa marutto isshukan chouki gasshuku wa harukou yosen mae saisho de saigo desu. Harukou yosen ni mukete kui no nai you. Kono chansu wo musabakari tsukushimashou.”*

Takeda Sensei : “Baiklah, kita sudah memasuki libur musim panas, kita bisa berlatih dari pagi sampai malam. Dan mulai besok, kita akan melanjutkan pertandingan di Tokyo. Kali ini, akan menjadi satu minggu penuh bagi kita! Ini akan menjadi latihan jangka panjang pertama dan terakhir sebelum dimulainya babak penyisihan kejuaraan musim panas. Ayo kita manfaatkan kesempatan ini, dengan begitu tak ada penyesalan dari kita saat memasuki babak penyisihan kejuaraan musim panas.”

(H/S2/06/00:21:49)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa tujuan yang diakui. Sardiman (2010, hal. 94) mengatakan bahwa rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar. Dialog di atas selaras dengan pernyataan Sardiman. Ukai sedang merumuskan tujuan bersama tim. Tujuan yang diakui adalah bisa lolos dalam pertandingan di babak penyisihan kejuaraan musim panas. Oleh karena itu, sebelum babak penyisihan dimulai, tim Karasuno harus bisa menggunakan kesempatan belajar di Tokyo dengan berlatih keras selama satu minggu dari pagi sampai malam.

c. Data 3



**Gambar 4. 44 Senpai mulai memunculkan kemampuannya
(H/S2/10/00:14:53)**

東根 : まあそうそううまく行くもんでもないような。

大地 : そんな時こそ。

田中 : 先輩の出番ですな。

Azumane : “*Maa sousou umaku iku mon demo nai youna.*”

Daichi : “*Sonna toki koso...*”

Tanaka : “*Senpai no deban desu na.*”

Azumane : “Yah, ini bukanlah sesuatu yang bisa kau lakukan dengan mudah.”

Daichi : “Sekarang saatnya...”

Tanaka : “Bagi para senpai untuk bersinar.”

(H/S2/10/00:14:46)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa tujuan yang diakui. Sardiman (2010, hal. 94) mengatakan bahwa rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar. Tujuan yang diakui dari dialog di atas adalah menjadikan senpai bersinar kembali. Meskipun bukan sesuatu yang bisa dilakukan dengan mudah, tetapi para

senpai tetap fokus belajar untuk bisa mewujudkan tujuan yang ingin dicapai tersebut.

d. Data 4



Gambar 4. 45 Daichi terus fokus dalam mengasah senjata yang baru (H/S2/10/00:16:06)

大地 : 護りに入って、強豪と渡り合えるだけの自力は俺達にまだない。うちのチームが勝つためにはへたく所だろうが新しい武器を磨くのみ。

Daichi : “*Mamori ni haitte, kyougou to watari aeru dake no jiriki wa oretachi ni mada nai. Uchi no chiimu ga katta ame ni wa he takuso darou ga atarashii buki wo migaku nomi.*”

Daichi : “Pengalaman kami masih kurang untuk bersaing dengan sekolah unggulan disaat mereka dalam kondisi prima. Mungkin saat ini tim kami masih belum cukup kuat untuk bisa menang, tapi kami akan terus fokus dalam mengasah senjata kami yang baru.”

(H/S2/10/00:15:50)

Data di atas merupakan kutipan dialog yang menggambarkan bentuk motivasi berupa tujuan yang diakui. Menurut Sardiman (2010, hal. 92) rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai sangat berguna untuk menumbuhkan gairah belajar. ‘Terus fokus dalam mengasah senjata kami’

adalah termasuk gambaran tujuan yang sudah diakui oleh seluruh tim Karasuno. Tim Karasuno menyadari bahwa timnya masih belum kuat untuk bisa menang. Namun, berkat tujuan yang diakui tersebut, tim Karasuno masih semangat untuk belajar agar kemampuannya meningkat.

Dari keseluruhan data di atas, terdapat 2 jenis motivasi yang terjadi untuk bentuk motivasi tujuan yang diakui. Jenis motivasi yang pertama yaitu jenis motivasi intrinsik yang terdapat pada data (3) dan (4). Pada data dialog (3) dan (4) motivasi tujuan yang diakui terbentuk karena sebuah kesadaran akan kemampuan dalam diri seseorang untuk berubah menjadi lebih baik lagi, sehingga bentuk motivasi ini memiliki jenis motivasi intrinsik. Seperti yang dijelaskan oleh Sardiman (2010, hal. 89) bahwa motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan pada data dialog (1) dan (2) Bentuk motivasi tujuan yang diakui tergolong jenis motivasi ekstrinsik, karena sebuah kesadaran akan kemampuan untuk berubah menjadi lebih baik lagi dirangsang atau dipengaruhi oleh orang lain. Seperti yang dijelaskan oleh Fathurrohman & Sutikno (2014, hal. 98) bahwa motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar seperti ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Jadi, motivasi berupa tujuan yang diakui dapat berasal dari diri sendiri dan orang lain. Baik berupa motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sangat penting dimiliki oleh siswa agar tetap fokus dalam belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam anime *Haikyuu!! Season 2* karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1–10 berdasarkan teori motivasi belajar oleh Sardiman dan Fathurrohman & Sutikno, ada sepuluh bentuk motivasi dari teori sebelas macam bentuk motivasi belajar. Sepuluh bentuk motivasi tersebut adalah memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, harga diri, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui. Sepuluh motivasi tersebut terbentuk atas 2 jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Tujuh bentuk motivasi yang pertama menunjukkan jenis motivasi ekstrinsik, 2 bentuk motivasi selanjutnya menunjukkan jenis motivasi intrinsik, dan bentuk motivasi yang terakhir menunjukkan jenis motivasi campuran, yaitu intrinsik dan ekstrinsik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran yang terbagi menjadi dua, yaitu saran teoritis dan praktis. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disarankan kepada penelitian selanjutnya yang akan menggunakan anime *Haikyuu!!* karya sutradara Susumu Mitsunaka sebagai sumber data untuk meneliti dengan menggunakan teori

psikologi pendidikan lainnya. Dalam anime ini masih terdapat banyak permasalahan psikologi dan permasalahan yang lainnya, seperti cara pemberian motivasi dan pengaruhnya terhadap kondisi psikologis siswa, interaksi antarkelompok belajar siswa.

5.2.2 Saran Praktis

5.2.2.1 Saran Praktis Bagi Tenaga Pengajar

Sebagai tenaga pengajar diharapkan dapat mengetahui bentuk-bentuk motivasi yang dapat diterapkan kepada setiap kondisi psikologi siswa dalam memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Terutama untuk seorang calon guru maupun yang sudah menjadi pahlawan tanpa tanda jasa yang ditempatkan pada sekelompok murid yang selalu mengalami kekalahan atau kegagalan, seperti yang terjadi dalam sekelompok murid yang menyukai olahraga bola voli di SMA Karasuno yang dibina oleh Takeda Sensei yang menerapkan bentuk motivasi belajar kepada murid-muridnya. Sehingga diharapkan pemberian motivasi akan lebih efisien dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. (A. Fawaid, Penerj.) Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdikbud. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Mitsunaka, S. (Sutradara). (2015). *Haikyuu!! Second Season* [Gambar Hidup]. Diambil kembali dari <http://nanime.in/anime/haikyuu-second-season/>
- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Prihartini, A. S. (2011). *Representasi Motivasi Belajar Anak Pada Film Laskar Pelangi*. Skripsi Sarjana, Universitas Lampung, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Lampung. Diambil kembali dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/22921>
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Supriyani, H. (2015). *Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bola Basket di SMA Kolombo Sleman*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta.
- Suryabrata, S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Syamsuddin, A., & Damaianti, V. S. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Bandung: Remaja RosdaKarya.

Syarifah, L. (2012). *Analisis Jenis Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Novel Negeri 5 Menara Karya A. Fuadi*. Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Semarang.

Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, R. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

