

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dijelaskan langkah awal dalam melakukan penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi istilah.

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang memerlukan interaksi dan sosialisasi dengan manusia lainnya, sehingga segala aspek kehidupan manusia tidak akan terlepas dari peran bahasa. Bahasa berperan sebagai alat untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Tanpa bahasa, manusia akan kesulitan untuk menyampaikan apa yang diinginkan dan diharapkannya. Penting bagi manusia untuk memiliki kemampuan bahasa, hal tersebut perlu didukung dari berbagai aspek, salah satunya pendidikan. Dalam pendidikan, peningkatan kemampuan bahasa diperoleh melalui adanya muatan mata pelajaran yang ada di sekolah yaitu muatan Bahasa Indonesia.

Muatan pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang perlu diajarkan di Sekolah Dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI. Hal tersebut dilakukan karena pelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki tujuan yaitu agar siswanya mampu mengembangkan keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulisan. Sedikitnya terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. “Keterampilan menyimak dan keterampilan membaca termasuk ke dalam keterampilan reseptif yaitu menerima informasi. Sedangkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis termasuk kedalam keterampilan ekspresif yaitu memberi informasi.” (Resmini&Juanda, 2007: 2)

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat ekspresif dan bertujuan untuk memberikan informasi dalam bentuk tulisan. Menurut Syamsuddin (2011: 1) mengatakan bahwa “Menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa yang dimiliki dan digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi tidak langsung antara mereka”. Keterampilan menulis ini perlu dilatih terus menerus agar siswa dapat mengembangkan ide dan gagasannya sehingga siswa mampu melahirkan sebuah tulisan yang dapat memberikan informasi bermanfaat untuk orang banyak. Dalam silabus kurikulum 2013 terdapat banyak materi untuk melatih siswa dalam menulis salah satunya yaitu menulis teks wawancara yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV tema 3, dengan memfokuskan pada kompetensi dasar 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan.

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dimana satu orang bertindak sebagai pemberi pertanyaan (Pewawancara) dan yang lainnya bertindak sebagai pemberi informasi (Narasumber). Dalam proses wawancara tentu memerlukan daftar pertanyaan yang dibuat dalam bentuk teks, agar proses wawancara yang akan dilakukan bisa berjalan dengan baik sehingga informasi yang didapatkan lengkap sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan melakukan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi sehingga teks dari wawancara tersebut berupa kalimat tanya.

Kalimat tanya dapat disebut juga sebagai kalimat interogatif, yang di dalamnya berisi pertanyaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Farida (2018 : 66) yang mengatakan bahwa “Kalimat tanya disebut juga sebagai kalimat interogatif, yang secara formal kalimat tanya ini ditandai dengan adanya kata tanya *apa, di mana, siapa, berapa, kenapa* dan *bagaimana* dengan atau tanpa partikel *-kah* sebagai penegas. Kalimat tanya tersebut juga diakhiri dengan tanda tanya(?) pada bahasa tulis, sedangkan pada bahasa lisan ditandai dengan suara naik”.

Kalimat tanya pada materi menulis teks wawancara biasanya disampaikan guru hanya melalui penjelasan. Salah seorang guru kelas IV yaitu Neliza (2021) mengatakan bahwa dalam menyampaikan materi menulis teks wawancara ini biasanya disampaikan dengan cara ceramah dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang sedang dipelajarinya. Selain itu, media yang digunakan dalam menyampaikan materi menulis wawancara tersebut masih terbatas karena hanya menggunakan buku dan contoh teks wawancara.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu menjelaskan materi pelajaran kepada siswanya. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Hamid., dkk, 2020: 4) “Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran”. Media pembelajaran ini terdiri atas beberapa jenis, salah satunya yaitu jenis media pembelajaran *audiovisual* yang berupa video. Video merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, isi dalam video akan memberikan informasi dan peristiwa secara langsung ke hadapan siswa, sebab dalam video disajikan sebuah gambar yang bergerak dan bersuara.

Penggunaan media video ini dapat menambah kemampuan seseorang dalam mengingat pesan yang disampaikan. Hal ini telah dibuktikan pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh Sovocom Company dari Amerika yang menemukan adanya hubungan jenis media dengan daya ingat manusia, penemuannya yaitu.

“Kemampuan daya ingat pada media audio sebesar 10%, media visual sebesar 40%, dan media audiovisual sebesar 50%. Tingkat kemampuan dalam menyimpan pesan pada media audio kurang dari 3 hari sebesar 70%, lebih dari 3 hari menjadi 10%. Pada media visual kurang dari 3 hari sebesar 72%, lebih dari tiga hari menjadi 20%. Dan pada media

audiovisual kurang dari 3 hari sebesar 85%, lebih dari 3 hari menjadi 65%.” (Warsita, 2008: 125).

Bertambahnya kemampuan seseorang dalam mengingat pesan yang disampaikan pada media *audiovisual* ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembuatan sebuah media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran *audiovisual* ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang disampaikan guru.

Media pembelajaran *audiovisual* berupa video ini dapat dibuat dengan berbagai macam bentuk, salah satunya yaitu video animasi. “Animasi merupakan sebuah kegiatan menghidupkan dan menggerakkan suatu benda, benda tersebut diberikan sebuah dorongan, kekuatan, semangat, emosi untuk dijadikan hidup dan bergerak sehingga memberikan kesan hidup.” (Syahfitri, 2011: 213). Animasi yang ditambahkan dalam video pembelajaran akan menambah daya tarik siswa untuk menerima informasi yang disampaikan, karena pada dasarnya anak usia Sekolah Dasar memiliki ketertarikan yang lebih terhadap gambar yang memiliki keragaman bentuk dan warna. Tiffany Man seorang spesialis anak bersertifikat di Providence Health & Services yang dikutip dari medcom (2020) mengungkapkan bahwa “Kartun yang berbentuk animasi ini memiliki ciri khasnya sendiri, ciri khas tersebut dapat dilihat dari adanya warna-warna cerah, beragam tingkat gerakan, tema atau pesan sederhana untuk dipahami oleh anak-anak, dan rangsangan lainnya yang dapat menarik minat anak-anak.” Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran video animasi ini perlu dikembangkan oleh guru agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini memerlukan sebuah sumber untuk menambah referensi terkait hal-hal yang akan dituangkan dalam video animasi. Selain dari buku yang biasa digunakan oleh guru, sumber lain yang dapat digunakan adalah novel. Pada penelitian ini yang menjadi sumber dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi adalah novel anak yang berjudul *Kulit Kerang Si Penyelamat*, novel

tersebut menceritakan seorang anak pengembala yang memiliki mimpi untuk dapat melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga dalam novel *Kulit Kerang Si Penyelamat* ini terkandung nilai-nilai baik yang dapat dijadikan contoh untuk siswa. Nilai baik tersebut diantaranya, setia kawan, mau berusaha, pantang menyerah, kreatif, dan nilai baik lainnya. Selain itu, digunakannya novel *Kulit Kerang Si Penyelamat* ini karena di dalam novel tersebut ditemukan banyak kalimat tanya yang tertuang pada percakapan antara tokoh satu dengan tokoh lainnya mulai dari kalimat tanya yang ada pada percakapan guru dan murid, anak dan orang tua, serta anak dan sesama temannya.

Berdasarkan pernyataan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *audiovisual* berupa video animasi yang mengambil sumber dari salah satu novel anak berjudul *Kulit Kerang Si Penyelamat* dengan memanfaatkan aplikasi *medibang* dan edit video *Inshot*. Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat lebih lama materi tentang menulis teks wawancara. Penelitian ini berjudul “Analisis Penggunaan Kalimat Tanya pada Novel *Kulit Kerang Si Penyelamat* sebagai Alternatif Pembuatan Media Pembelajaran Menulis Teks Wawancara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan kalimat tanya yang terdapat dalam novel *Kulit Kerang Si Penyelamat*?
2. Bagaimana media pembelajaran menulis teks wawancara bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan hasil analisis kalimat tanya pada novel *Kulit Kerang Si Penyelamat*?

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Diketuinya penggunaan kalimat tanya yang terdapat dalam novel *Kulit Kerang Si Penyelamat*.
2. Diperolehnya media pembelajaran menulis teks wawancara bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan hasil analisis kalimat tanya pada novel *Kulit Kerang Si Penyelamat*.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran mengenai teks wawancara.
2. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran mengenai teks wawancara.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

D. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Istilah *kalimat tanya* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kalimat tanya yang terdapat pada novel *Kulit Kerang Si Penyelamat*.
2. Istilah *media pembelajaran* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menulis teks wawancara berupa video animasi yang merupakan hasil analisis penggunaan kalimat tanya pada novel *Kulit Kerang Si Penyelamat*.