**BAB I**

## PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang**

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertangung jawab.

Sistem mutu pendidikan nasional Indonesia berada dalam lingkungan yang dinamis.Dinamika perubahan itu ditunjukkan melalui tiga skala; global, nasional, dan lokal. Perubahan yang terjadi di lingkungan global membawa tuntutan akan pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Perubahan dalam sistem perdagangan dunia semakin bebas, perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin maju dan meningkatkan kesadaran sosial dunia memaksa setiap bangsa di dunia untuk memacu sumber daya manusia.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dalam pasal 2 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Sementara, Standar Nasional Pendidikan (SNP) bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Aqib & Rahmanto, 2007: 45).

1

Tujuan pendidikan pada hakikatnya ingin merubah, intelektual dan moral maupun sosial agar bisa mandiri dalam kehidupan di masyarakat. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran.

Adanya pembaharuan-pembaharuan yang terjadi dalam bidang pendidikan, maka guru dituntut untuk membenahi diri agar dapat meningkatkan keprofesionalannya sebagai tenaga pendidik, supaya mereka dapat mengikuti pembaharuan yang terjadi khususnya bidang pendidikan. Berikut ini dikemukakan beberapa peranan guru seperti yang dikemukakan oleh Sardiman A.M (2001:80) yaitu: guru sebagai “*informatory, organisator, motivator, pengarah/director, inisiator, transmitter, fasilitator, mediator, evaluator.”*Sebagai seorang tenaga professional maka peranan tersebut hendaknya dipahami, dihayati dan direalisasikan dalam proses pembelajaran. Suatu hal yang perlu diketahui bahwa proses pembelajaranitu pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang melibatkan dua pihak utama. Guru sebagai pihak pertama dan siswa sebagai pihak lainnya. Dalam hal ini, diharapkan dapat tercipta interaksi edukatif yang tepat guna dan berhasil guna antara guru dan siswa, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

Kenyataannya di atas menunjukkan bahwa proses komunikasi .diinginkan. Ini dapat dilihat pada saat berakhirnya suatu proses pembelajaran, ternyata masih ada tujuan yang belum tercapai. Ketidakberhasilan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor yang diduga berasal dari komponen-komponen proses pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus direncanakan dan diatur oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Peran media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan harapan hasil belajar siswa menjadi lebih berkualitas. Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan ke siswa.Oleh karena itu, guru dapat menghadirkan media yang sesuai bagi kurikulum dan tentunya menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan”Kerucut Pengalaman Edgar Dale *(Dale’s cone of experience)”* (Arsyad, 2014:13). Kerucut pengalaman ini dianut secara luas untuk menentukan media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Pada bagian puncak kerucut pengalaman Dale, merupakan pengalaman abstrak yang diperoleh dengan media yang berlambang kata dan lambang visual.Sedangkan bagian dasar berupa pengalaman kongkrit yang diperoleh dengan media yang berbentuk benda tiruan/pengamatan dan pengalaman langsung.

Menurut Bruner (Arsyad, 2014:10) “ada tiga tingkatan pengalaman belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive),* pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).” Kerucut Dale ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Kerucut pengalaman yang dikemukakanoleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses pembuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin kongkrit siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak kita memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akandiperoleh.

Masalah kebahasaan di Indonesia tidak terlepas dari kehidupan masyarakat pendukungnya.Dalam kehidupan masyarakat Indonesia telah terjadi perubahan, baik sebagai akibat tatanan kehidupan dunia yang baru, globalisasi, maupun sebagai dampak perkembangan teknologi informasi yang amat pesat. Kondisi itu telah mempengaruhi masyarakat Indonesia. Gerakan reformasi yang bergulir sejak 1998 teah mengubah paradigma tatanan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Tatanan kehidupan yang serba sentralistik telah berubah ke desentralistik. Masyarakat bawah yang menjadi sasaran (objek) kini didorong menjadi pelaku (subjek) dalam proses pembangunan bangsa. Sejalan dengan perkembangan yang terjadi, maka peningkatan sumber daya manusia dan mutu pendidikan terus ditingkatkan. Salah satu upaya dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pengantar pembelajaran untuk semua mata pelajaran di sekolah.

Standar kompetennsi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis.

Pelajaran bahasa dan sastra Indonesia akan sangat menarik apabila peserta didik diberikan tugas untuk membuat karangan, puisi, prosa, deklamasi, belajar berpidato, menulis surat, dan sebagainya. Cara-cara pembelajaran ini akan melatih siswa untuk mengembangkan kreativitasnya, berlatih mengekspresikan pendapatnya serta dapat melatih kehalusan dan kesopanan berbahasa. Di samping itu, mendiskusikan hasil-hasil karangan atau tulisan lainnya akan melatih peserta didik untuk menghargai hasil karya orang lain. Dengan cara deklamasi atau belajar berpidato di depan kelas akan memupuk rasa percaya diri (Sidi, 2003: 105).

Menurut Purnomowati, (2006:1) terdapat empat tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain; 1. Siswa mampu menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai persatuan (nasional) dan bahasa negara. 2. Siswa mampu memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, dan siswa menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan. 3. Siswa mampu memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial. 4. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan aktivitas belajar siswa kurang. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga masih belum optimal hanya sebatas penggunaan LKS dan buku paket karena di SMA Negeri 1 Sinjai Selatan fasilitas untuk menggunakan media yang lebih inovatif masih terbatas.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dan kompetensinya, diperlukan suatu media presentasiyang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa, maupun dengan guru. Pembelajaran dapat berlansung secara aktif jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa mengalami apa yang dipelajarinya sehingga menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya, dan siswa membangun pengetahuannya berdasarkn pengalaman yang dimilikinya dengan berinteraksi dengan teman atau gurunya, serta menggunakan berbagai sumber atau media.

Hubungan penggunaan media presentasi pembelajaran dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pengembagan media pembelajaran khususnya pada aspek kebahasaan mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Media presentasi dapat membantu dan memudahkan guru dan siswa berintraksi secara langsung terhadap materi yang ditayangkan melalui media presentasi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Sinjai Selatan karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis paragraf masih kurang bersemangat karena yang biasa dilakukan hanya dengan berhayal, maksudnya guru hanya meminta siswa untuk menentukan sendiri topiknya, membuat kerangka karangan, dan mengembangkan kerangka menjadi sebuah karangan.Siswa tidak diminta untuk melakukan pengamatan terlebih dahulu atau mencari data kemudian disuruh membuat karangan.Begitupula dengan guru tidak menyiapkan media yang dapat membantu siswa dalam menyusun karangan.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yakni media presentasi yang mampu melatih siswa berpikir ilmiah dengan cara membangun pengetahuan konsep siswa dan merangsang keaktifan siswa serta menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media PresentasiMenulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Sinjai Selatan.”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana kebutuhan dalam mengembangkan Media PresentasiMateri Menulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan?
2. Bagaimana desain pengembanganMedia Presentasi Materi Menulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan Media Presentasi Materi Menulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan?
4. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Media yang dibutuhkan dalam Pengembangan Media Presentasi Materi Menulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Sinjai Selatan.
2. Desain Pengembangan Media Presentasi Materi Menulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan.
3. Kevalidan dan kepraktisan penggunaan Media Presentasi Materi Menulis Paragraf Deskriptif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan.
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat Teoritis

Hasil peneltian ini dapat digunakan sebagai sumbangan perkembangan media pembelajaran untuk siswa di SMA Negeri 1 Sinjai Selatan dalam pengembangan media presentasi.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi peneliti; hasil penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dalam merancang media pembelajaran dan sekaligus pelaksanaan pembelajaran khususnya penggunaan media presentasi pembelajaran di SMA Negeri 1 Sinjai Selatan.
3. Bagi guru; sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penggunaan presentasi pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi menulis paragraf.
4. Bagi siswa; sebagai medi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.
5. Sekolah; hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan dalam membina guru untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga secara tidak langsung akan memperbaiki kualitas pendidikan dan pembelajaran di SMA Negeri 1 Sinjai Selatan.