

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan kunci pokok untuk mencapai cita-cita tersebut tentunya perlu usaha yang maksimal dari seorang guru.

Pada saat menyampaikan pelajaran, guru harus mampu melihat sampai sejauh mana anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses dalam penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai murid untuk mencapai tujuan kurikulum yang telah ditentukan. Sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat mencapai tujuan secara optimal, yaitu siswa mampu berpikir secara kreatif, penambahan ilmu pengetahuan, memiliki jati diri, mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya, mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia yang seutuhnya yang positif, terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik, berakhlak mulia dan lain sebagainya.

Pada umumnya semua manusia menyukai musik dan dapat menikmati musik secara berkala, seperti mendengarkan musik dan memainkan alat musik. Tidak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus, mereka juga dapat menikmati musik dengan cara memainkan alat musik dan mendengarkannya. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan istilah lain untuk menggantikan kata anak luar biasa yang menandakan adanya kelainan khusus. Anak berkebutuhan khusus mempunyai karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Anak berkebutuhan khusus memiliki kondisi menyimpang dari rata-rata anak pada umumnya. Mangunsong (2009:129) mengatakan bahwa “Tunagrahita merupakan kata lain dari retardasi mental (*mental retardation*) yang berarti terbelakang secara mental.”

Siswa tunagrahita merupakan siswa yang diidentifikasi memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (di bawah normal), sehingga untuk menjalankan tugas memerlukan bantuan secara khusus, termasuk didalam kebutuhan program pendidikan dan perkembangannya. Siswa tunagrahita merupakan anak yang mengalami hambatan atau keterlambatan dalam perkembangan mental (fungsi intelektual dibawah teman-teman seusianya) disertai ketidakmampuan/kekurangan untuk belajar dan untuk menyesuaikan diri. Siswa dengan perkembangan kemampuan mental yang kurang (tunagrahita) memiliki problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emosi, sosial dan fisik.

Meskipun demikian pemerintah tetap memperhatikan pendidikan anak-anak tunagrahita. Terbukti kurang lebih 40 tahun sejak 1954 sampai sekarang

jumlah sekolah untuk anak tunagrahita mencapai 371 sekolah dengan jumlah siswa 13.614 orang (arisandrap.blogspot.co.id). Salah satu lembaga pendidikan yang mendidik anak-anak tunagrahita berada di provinsi Sumatra Utara, Medan yaitu UPT Sekolah Luar Biasa (SLB)-E Negeri Pembina Medan. SLB ini telah berupaya mendorong anak tunagrahita dengan memberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya yang berada di Jln. Guru Sinumba Karya Ujung Medan. Salah satu keterampilan yang dilatih di SLB-E Negeri Pembina Medan adalah kegiatan bermain musik keyboard. Adapun tujuan pembelajaran musik keyboard bagi siswa tunagrahita adalah membuat fisik bergerak dan berkembang sebagaimana mestinya, sebagai modal kemandirian.

Kegiatan bermain keyboard dapat mengembangkan bakat atau musikalitas yang ada dalam diri siswa tunagrahita. Pada aktivitas pembelajarannya guru melatih siswa untuk dapat bermain keyboard walaupun dengan banyak keterbatasan tetapi tidak menjadi penghalang bagi mereka untuk belajar bermain musik.

Keyboard merupakan alat musik berupa sederet tuts atau papan tangga nada berwarna putih dan hitam dan juga sudah dilengkapi dengan fasilitas suara instrumen musik yang beragam, sehingga tidak membutuhkan tuts yang banyak, dan juga menghasilkan suara melalui sistem yang terkomputerisasi. Ketika menekan tuts, komputer akan menentukan suara yang sesuai dengan tuts yang ditekan.

Pihak sekolah menyadari bahwa aktivitas bermain musik merupakan salah satu media yang efektif dalam mengembangkan bakat dan kreativitas peserta didik dan dapat merangsang kinerja otak sehingga organ-organ tubuh dapat bekerja ke arah yang lebih baik. Di samping itu ada efek psikologis, yaitu tumbuhnya motif berprestasi dan meningkatkan harga diri anak tunagrahita. Seperti pada tahun 2014, siswa tunagrahita turut mengisi acara pada Suaracantika yang diadakan di Taman Budaya Medan. Pembelajaran musik dapat dijadikan terapi dengan menggunakan musik sebagai medianya. Pandangan tersebut berkembang sehingga terapi musik bukan semata-mata untuk penyembuhan, melainkan mencakup upaya pengembangan atau peningkatan pendidikan, baik pendidikan anak normal maupun anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis, metode pembelajaran musik keyboard yang diberikan oleh guru yaitu dengan metode praktek langsung dengan menunjuk notasi. Metode praktek dan tunjuk ini dianggap sangat efektif dilakukan karena anak tunagrahita dapat lebih mengerti dan lebih memahami tentang bermain alat musik keyboard.

Peneliti ingin meneliti lebih lanjut pembelajaran keyboard pada siswa tunagrahita dikarenakan peneliti tertarik ingin mengetahui bagaimana sistem belajar mengajar musik keyboard pada siswa tunagrahita. Bagaimana siswa tunagrahita dapat menerima pembelajaran musik keyboard tersebut sedangkan siswa tunagrahita merupakan anak yang memiliki keterbelakangan mental atau IQ (*Intelligence Quotient*) dibawah rata-rata dibandingkan anak-anak lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pembelajaran Keyboard Bagi Siswa Tunagrahita Di SLB-E Negeri Pembina Medan.”

B. Identifikasi Masalah

Sugiyono (2013:385) mengatakan bahwa :

“Untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan baik, maka peneliti perlu melakukan penelitian studi pendahuluan ke objek yang diteliti, melakukan observasi dan wawancara ke berbagai sumber, sehingga semua permasalahan dapat diidentifikasi.”

Berdasarkan pernyataan di atas, agar penelitian yang kita lakukan terhindar dari kendala-kendala atau masalah, maka terlebih dahulu kita harus melakukan identifikasi. Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui, kemudian peneliti mengidentifikasi masalah-masalah apa saja yang akan diteliti.

Dari uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?
2. Bagaimanakah metode yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?
3. Apa bahan yang diajarkan pada pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?
4. Bagaimana cara guru mengevaluasi perkembangan siswa dalam proses pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?

5. Adakah kendala yang dihadapi siswa terhadap fasilitas dalam proses pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?
6. Faktor apa saja yang menjadi penghambat dalam pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, kemampuan peneliti, maka peneliti mengadakan batasan masalah untuk memudahkan peneliti dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Menurut pendapat Sugiyono (2013:286) yang mengatakan bahwa:“Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan masalah yang akan dipecahkan, selain juga faktor keterbatasan tenaga, dana dan waktu.”

Maka disimpulkan dari pendapat tersebut bahwa pembatasan masalah ialah usaha untuk menetapkan batasan masalah penelitian yang akan diteliti untuk membatasi pembahasan agar topik menjadi terfokus, dan menjaga agar pembahasan tidak melebar, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?
2. Bagaimanakah metode yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?

3. Bagaimana cara guru mengevaluasi perkembangan siswa dalam proses pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?
4. Faktor apa saja yang menjadi penghambat dalam pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?

D. Rumusan Masalah

“Apabila masalah telah berhasil diidentifikasi dan telah ditetapkan untuk diteliti, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan peneliti adalah merumuskan masalah tersebut (Maulim, 2011:20).

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?”

E. Tujuan Penelitian

Menurut Riduwan (2010:6) “Tujuan penelitian merupakan keinginan-keinginan peneliti atas hasil penelitian dengan mengetengahkan indikator-indikator apa yang hendak ditemukan dalam penelitian terutama yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian.”

Setiap kegiatan senantiasa berorientasi pada tujuan, salah satu keberhasilan sebuah penelitian adalah tercapainya tujuan penelitian. Tanpa adanya tujuan yang

jelas maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang ingin dicapai oleh kegiatan tersebut. Maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana metode yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan.
3. Untuk mengetahui bagaimana cara guru mengevaluasi perkembangan siswa dalam proses pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan.
4. Untuk mengetahui faktor apa saja yang menjadi penghambat dalam pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan.

F. Manfaat Penelitian

Seseorang yang melakukan kegiatan penelitian tentu dapat memikirkan kemungkinan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitiannya. Penelitian akan mempunyai manfaat jika tujuan yang diharapkan tercapai. Hal ini sependapat dengan Sugiyono (2013:388) yang mengatakan bahwa: “Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat”.

Setelah penelitian dilakukan, manfaat yang diharapkan dalam hasil penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan pengetahuan tentang pembelajaran keyboard pada siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan.
2. Sebagai bahan informasi tentang kegiatan pembelajaran musik yang dilaksanakan di sekolah luar biasa bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya pembelajaran keyboard bagi siswa tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan.
3. Sebagai bahan informasi bagi peneliti untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang anak tunagrahita.
4. Sebagai acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian.
5. Sebagai bahan masukan bagi peneliti, yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang akan atau sedang ditelitinya.
6. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti.