

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi manusia yang terampil dan berkarakter. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal disekolah. Dalam belajar mengajar ada interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan guru. Guru mengajar dengan membimbing siswa dan mengarahkan siswa mempelajari bahan pelajaran sesuai tujuan. Tujuan pembelajaran umumnya adalah bahan pelajaran yang disampaikan dikuasai siswa sepenuhnya oleh siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student center*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam meningkatkan siswa yang tidak bisa bekerja sama (tidak peduli) dengan orang lain. Proses pembelajaran kooperatif bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman – temannya dengan cara saling menghargai dan memberi kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan pendapat mereka secara berkelompok (Dave Meier, 2002).

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kelancaran proses pendidikan ditunjang oleh komponen pendidikan yang terdiri dari peserta didik, tenaga didik, kurikulum, sarana pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Perkembangan yang pesat dalam dunia pendidikan mengharuskan guru untuk mempertimbangkan bagaimana cara meningkatkan kemampuan siswa tingkat demi tingkat hingga tahap maksimal dengan usaha yang efektif dan efisien. Proses belajar mengajar yang kondusif dari segi ruang dan waktu sangat diperlukan bagi siswa untuk memiliki suatu keterampilan kecakapan dan pemahaman terhadap berbagai macam ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru termasuk bidang seni musik.

Pendidikan seni musik merupakan pendidikan yang memberikan tujuan dalam berkemampuan mengekspresikan seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadian siswa. Seni musik membentuk disiplin, toleransi, sosialisasi, sikap demokrasi yang meliputi kepekaan terhadap lingkungan. Dengan kata lain pendidikan seni musik merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting untuk membantu pengembangan individu siswa yang nantinya akan berdampak pada pertumbuhan akal, fikiran, sosialisasi, dan emosional.

Mata pelajaran seni musik mempunyai tujuan yang harus dicapai, sehingga pembelajaran dapat terarah. Menurut Jamalus (1992 : 113) tujuan instruksional umum seni musik adalah: (a) Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang irama, merasakan irama melalui pengalaman dan penghayatan seni musik, mempunyai bayangan penginderaan gerak irama, membuat pola – pola irama sederhana, (b)

Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang melodi, (c) Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang harmoni, (d) Siswa dapat memiliki kemampuan tentang bentuk/struktur lagu, (e) Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang ekspresi. Tujuan mata pembelajaran seni musik tersebut maka diharapkan pemahaman siswa terhadap seni musik lebih baik didukung dengan metode pembelajaran yang dapat mengapresiasi musik dengan kemampuan siswa.

Pembelajaran musik juga dirasa berpengaruh terhadap aspek psikis (mental). Ada kalanya musik dijadikan manusia sebagai teman dalam melakukan aktivitas, dan tempat mengungkapkan perasaan atau isi hati seseorang. Belajar musik juga bisa melatih ketajaman pendengaran dan perasaan, sehingga anak terbiasa dengan suara – suara dan karakter alat – alat musik.

Bungong Jeumpa merupakan salah satu lagu daerah Aceh yang sudah terkenal hingga pelosok negara Indonesia. Ketika mendengar lagu “Bungong Jeumpa” setiap orang akan mengingat Aceh. Bungong Jeumpa sendiri memiliki arti yang sangat besar bagi Aceh. Di luar Aceh, bunga ini dikenal sebutan Bunga Kantil. Dahulu Jeumpa tumbuh liar di Bumi Serambi Mekkah karena Jeumpa memang tumbuh endemik yang tumbuh subur dengan sendirinya tanpa ditanam terlebih dahulu. Pohon – pohon yang tinggi dan besar mampu menyangga dahan dan ranting dengan bunga yang cukup banyak sehingga mengeluarkan keharuman yang khas di Aceh. Faktanya, jeumpa lebih dari sekedar bunga yang indah karena keberadaannya telah mempengaruhi banyak hal dalam kebudayaan Aceh, mulai dari sekedar bunga yang indah karena keberadaannya telah mempengaruhi banyak

hal dalam kebudayaan Aceh, mulai dari upacara tradisi hingga ukiran pada bangunan, jeumpa turut memberi nilai esketika.

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat yang dimana telah memberikan banyak manfaat diberbagai aspek. Penggunaan teknologi oleh manusia untuk menyelesaikan berbagai suatu pekerjaan merupakan suatu keharusan. Manusia sebagai pengguna teknologi haruslah mampu untuk memanfaatkan yang ada saat sekarang ini, maupun perkembangan teknologi selanjutnya. Dengan hal ini, lembaga pendidikan terutama di sekolah sangat memanfaatkan perkembangan teknologi ini untuk menunjang proses belajar mengajar. Karena pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Maka dalam lembaga pendidikan mengenai proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas belajar siswa didalam pendidikan dituntut untuk menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran.

Setiap siswa yang menggunakan visualnya lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seseorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Secara khususnya pembelajaran visual akan memahami materi dengan baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar. Intektual, belajar dengan memecahkan

masalah dan merenung. Tindakan pembelajaran yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara intelektual ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, dan memecahkan masalah.

Menurut Sardiman dalam bukunya (Media Pendidikan 2010 : 6) media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Sekarang banyak sekali peralatan elektronik yang sangat membantu proses dalam belajar mengajar di sekolah formal. Merek-merek peralatan elektronik sangatlah bersaing dan memberikan keunggulan produknya dalam setiap pembelian barang – barang elektronik . Tentu saja barang elektronik yang menunjang fasilitas sekolah, seperti LCD, proyektor, TV, VCD, tape, recorder, sound/alat pengeras suara dan komputer/laptop.

Semua ini disediakan untuk menunjang fasilitas-fasilitas di setiap ruang kelas. Tujuannya untuk membuat suasana belajar mengajar yang tidak membosankan untuk murid dan para pengajar. Jadi setiap alat-alat elektronik tersebut dapat bermanfaat untuk setiap pengajar yang berguna untuk membuat inovasi-inovasi dalam mengajar. Setiap pengajar dituntut untuk dapat mengoperasikan setiap alat media pembelajaran yang ada. Maka dengan demikian belajar mengajar akan terlihat tidak membosankan dan mempermudah pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam perkembangan, anak normal adalah anak yang bisa bayinya dengan menggerincingkan mainan dan mengajak berbicara maka bayi tersebut akan merespon dan bereaksi dengan ocehan serta gerakan, sedangkan anak yang tidak normal adalah yang tidak bisa berinteraksi dengan ibunya, ia bersikap tidak acuh dan seakan menolak berinteraksi dengan ibunya dan orang lain. Agar anak berhasil dukungan dalam kepustakaan bahasa asing digunakan istilah *mental retardatio*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*.

Dalam kehidupan sehari – hari siswa tunanetra untuk menyerap informasi atau pesan, dengan menggunakan indera yang masih berfungsi dengan baik, diantaranya inder peraba, dan indera pendengaran. Pendengaran yang diperoleh siswa tunanetra tidak didapat secara alami, namun harus diajarkan secara sistematis.

Siswa tunanetra adalah individu yang mengalami gangguan penglihatan, sehingga mengalami keterbatasan dan kesulitan melakukan kegiatan sehari – hari termasuk kegiatan belajar (Badiah, 2016). Keterampilan mendengar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Begitu pentingnya perkembangan intelektual bagi kehidupan anak, tetapi sayangnya tidak semua anak dianugrahi kecerdasan yang baik. Ada anak yang mengalami hambatan perkembangan intelektual dan indera seperti anak tunanetra. Tunanetra merupakan penyandang disabilitas penglihatan yang mempunyai karakteristik, diantaranya dalam bentuk dan ukuran bola mata yang berbeda dari yang lain. Dalam jarak jauh maupun jarak dekat penglihatan terlihat samar – samar, kesulitan dalam membedakan warna tertentu, taraf penglihatan hanya tertentu, kesulitan dalam mengikuti gerak dan lain sebagainya. Tunanetra dibagi menjadi dua yaitu: buta total *total blind* dan

yang masih mempunyai sisa penglihatan *lovvision* www.teori+tunanetra.com
Akibat hilang atau berkurangnya fungsi indera penglihatan maka tunanetra berusaha memaksimalkan fungsi indera-indera yang lainnya seperti perabaan, penciuman, pendengaran, dan lain sebagainya. Sedikit penyandang tunanetra yang memiliki kemampuan dibidang seni dan ilmu pengetahuan lainnya.

Segala macam belajar melibatkan ingatan. Jika kita tidak dapat mengingat apapun mengenai pengalaman kita, kita tidak akan dapat belajar apa – apa. Kehidupan hanya akan merupakan pengalaman sementara yang sedikit berkaitan antara satu dengan yang lain. Kita bahkan tidak dapat melakukan walau percakapan yang paling sederhana sekalipun. Untuk berkomunikasi kita harus mengingat pikiran yang akan kita ungkapkan dan pikiran yang baru disampaikan kepada kita, tanpa ingatan kita tidak dapat mereflesikan diri kita sendiri. Karena pemahaman diri tergantung pada suatu kesadaran yang berkesinambungan yang hanya dapat terlaksana dengan adanya ingatan. Pendeknya bila kita memikirkan apa makna menjadi manusia, kita harus mengakui bahwa ingatan adalah pusat segalanya.

Pada observasi awal, peneliti telah melakukan pengamatan diSLB – A Yayasan Pendidikan Tunanetra Sumatera (YAPENTRA), dimana pada observasi peneliti melihat adanya kendala di saat proses pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Soekanto, 2011 : 94 mengatakan bahwa problematika adalah suatu halangan yang terjadi pada kelangsungan suatu proses atau masalah . Sekolah ini tidak menyediakan fasilitas yang lengkap pada saat pembelajaran. Yang terlihat bahwa daya ingat anak tunanetra sangat lemah dalam mengingat lagu daerah dan media pembelajaran nya masih kurang bervariasi sehingga

daya ingat dan bakat kurang berkembang. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan daya ingat pada anak. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran, dengan menggunakan media yang merespon musik. Maka audio visual adalah hal yang mampu melibatkan anak aktif dalam bernyanyi lagu-lagu daerah Aceh.

Maka penulis memperhatikan penerapan media audio yang diterapkan oleh guru dalam bernyanyi lagu daerah Aceh, karena media dirasa lebih menarik anak dalam memperhatikan ketika menerangkan. Maka, media audio visual adalah cara yang efektif untuk proses dalam bernyanyi lagu daerah Aceh. Maka berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dengan demikian penulis merumuskannya kedalam sebuah judul “ **Penerapan Media Audio Visual Dalam Bernyanyi Lagu Daerah di SLB – A YAYASAN PENDIDIKAN TUNANETRA (YAPENTRA)** “

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah peneliti akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Menurut Sugioyono (2015;21) bahwa:

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

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
2. Proses pembelajaran dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
3. Kemampuan bernyanyi lagu daerah dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
4. Kendala yang di hadapi pada bernyanyi dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah di SLB – A YAPENTRA
5. Hasil belajar bernyanyi lagu daerah dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA.

C. Pembatasan Masalah

Melihat situasi, kondisi dan keterbatasan biaya serta waktu yang relatif singkat maka peneliti perlu membatasi permasalahan yang ada dan yang akan diteliti, sehingga penelitian skripsi ini dapat lebih terarah. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011:269) bahwa:

“ Karena adanya keterbatasan waktu,biaya,tenaga,teori-teori yang supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam,maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti.”

Berdasarkan pendapat tersebut, maka demikian kajian peneliti ini terbatas pada beberapa hal yaitu:

1. Proses pembelajaran dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
2. Kemampuan bernyanyi lagu daerah dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
3. Kendala yang di hadapi pada bernyanyi dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan titik fokus yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka rumusan masalah akan menjadi penentu jawaban dari pertanyaan yang akan dilakukan selama penelitian berlangsung. Berdasarkan uraian diatas hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono(2013:42) bahwa :

“Rumusan masalah dekskriptif adalah suatu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh,luas dan mendalam.”

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA?
2. Bagaimana kemampuan bernyanyi lagu daerah dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA?
3. Bagaimana kendala yang di hadapi pada bernyanyi dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seorang, pada umumnya pasti memiliki tujuan. Kegiatan dalam merumuskan tujuan penelitian sangat mempengaruhi keberhasilan penelitian yang akan dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugioyono (2014:37) yang mengatakan bahwa:

“ Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.” Maka dengan diketahui tujuan, maka peneliti yang dilakukan akan menjadi lebih jelas dan terarah dengan maksud peneliti.

Tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
2. Untuk mengetahui kemampuan bernyanyi lagu daerah dalam penerapan media audio visual dalam bernyanyi lagu daerah Aceh di SLB – A YAPENTRA
3. Untuk mengetahui kendala yang di hadapi siswa – siswi dalam bernyanyi lagu daerah Aceh pada penerapan media audio visual di SLB – A YAPENTRA

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian baiknya memiliki suatu manfaat dankegunaan dari penelitian tersebut. Dan dapat dijadikan sumber informasi dan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya. Menurut pendapat Sugiyono (2014:37) yang mengatakan bahwa:

“Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.”

Maka manfaat penelitian yang telah didapatkan yaitu :

1. Sebagai bahan informasi bagi pembaca.
2. Sebagai bahan refrensi dan acuan bagi peneliti berikutnya yang memiliki ketertarikan dengan topik.
3. Sebagai bahan masukan kepada peneliti dalam menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pemanfaatan media audio visual lagu daerah untuk meningkatkan daya ingat anak tunagrahita ringan di SLB – A YAPENTRA.
4. Sebagai masukan bagi para peneliti yang ingin meneliti lagu jenis lain yang mampu meningkatkan perkembangan anak tunanetra.
5. Sebagai bahan refrensi dan masukan bagi Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Sendratasik, Program Studi Seni Musik, Universitas Negeri Medan.
6. Sebagai bahan refrensi dan masukan bagi SLB Abdi Kasih Martubung



THE
Character Building
UNIVERSITY