

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu arahan pendidik kepada siswa agar berkembang menyelesaikan permasalahan. Menurut Tarigan & Herna (2019:1) *Education serves as a support provided by teachers to facilitate the gaining of knowledgw and understanding, the development of ability and personal qualities, as well as the shaping of viewpoints and convictions in learners.* Yang berarti “Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk membantu pendidik untuk memungkinkan proses perolehan pengetahuan dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa”. Menurut Uyuni & Adina (2020:2) Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Alat musik *keyboard* dapat diajarkan dalam proses pembelajaran. Menurut Kidjing (Marfel dkk, 2023:2345) *keyboard* merupakan instrument musik digital yang terdiri dari berbagai tombol serta tuts berwarna hitam putih yang menghasilkan berbagai jenis dan efek suara. Menurut Musa Kiring (2023:20) *keyboard* alat musik modern yang lebih multifungsi, dengan teknologi yang lebih maju dilengkapi melodi musik yang sebelumnya hanya menggunakan tuts piano. Untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran *keyboard* secara optimal dibuat

kegiatan ekstrakurikuler yang membuat peserta didik percaya diri dalam bermain musik *keyboard*.

Kegiatan ekstrakurikuler diadakan setelah jam pelajaran sekolah, baik dilingkungan area sekolah maupun diluar lingkungan sekolah untuk memperluas pengetahuan peserta didik dan kemampuan yang mereka miliki. Menurut Yulyanti dkk (2022:122) dalam praktiknya ekstrakurikuler sering menjadi suatu ciri khas sebuah sekolah dan merupakan komponen penting dari kurikulum pendidikan sehingga terbentuk sikap, keyakinan dan cita-cita peserta didik. Minat dan bakat peserta didik bisa tersalurkan dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler.

Mata merupakan organ tubuh yang ada pada manusia. Menurut Tiu Ernits (2017: 84) *The eyes rank among the most crucial sensory organs in a person*. Yang berarti “Mata salah satu organ sensorik terpenting dari manusia”. Tunanetra adalah kondisi keadaan individu yang mengalami gangguan penglihatan yang lemah atau akurasi penglihatan 6/60. Menurut Latif (Meivina, 2020:3) tunanetra dapat digolongkan menjadi dua kategori yaitu kebutaan total (*total blind*), yang merujuk pada individu yang sepenuhnya tidak dapat melihat dan Penglihatan rendah (*low vision*), merujuk pada individu yang memiliki sedikit kemampuan penglihatan. Dalam proses pembelajaran musik indra penglihatan sangat penting, ini adalah tantangan bagi seorang pendidik jika tidak mempersiapkan metode pembelajaran untuk mereka Meivina (2020:2).

Setiap manusia baik tunanetra maupun awas memiliki hak yang sama untuk mengakses pendidikan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan potensi dan bakat yang ada pada masing-masing individu. Diharapkan dengan

menjalankan pendidikan dan pembelajaran tersebut seseorang mampu mengembangkan bakat dan keterampilannya secara optimal dan dapat sepenuhnya mewujudkan dirinya sehingga bisa berguna untuk lingkungan dan masyarakat. Hal ini pun berlaku untuk pendidikan musik, semua orang berhak mendapat hak yang sama untuk mempelajari musik.

Sekolah Luar Biasa merupakan lembaga melayani anak berkebutuhan khusus. Lembaga pendidikan Formal SLB A Karya Murni salah satu lembaga luar biasa yang memberikan perhatian khusus pada pendidikan siswa tunanetra atau gangguan indra penglihatan beralamatkan Jl. Karya Wisata kec. Medan Johor. *A students SLB are students who have extraordinary talents/skills even though they have physical deficiencies because they are blind.* Yang berarti “Siswa SLB A memiliki bakat/keterampilan yang luar biasa meskipun memiliki kekurangan fisik karena buta” Panggabean (2024:105). Lembaga ini memberi pendidikan formal bagi anak penyandang cacat tunanetra. Lembaga ini menawarkan pelajaran tambahan yang bersifat ekstrakurikuler.

Pembelajaran musik *keyboard* salah satu kegiatan ekstrakurikuler dilembaga SLB A Karya Murni. Setiap orang dapat mempelajari cara memainkan musik *keyboard* termasuk anak yang memiliki disabilitas fisik yang mempengaruhi indra penglihatan mereka. Menurut Tiu Ernits (2017:84): *In essence, music stands out as the sole art form that is entirely reachable for individuals who are blind, and those with visual impairments often exhibit greater musical abilities compared to their sighted peers.* Yang berarti “pada prinsipnya musik merupakan satu-satunya seni yang benar-benar dapat diakses oleh orang buta dan orang tunanetra

seringkali lebih berbakat secara musik daripada yang lain”. Siswa-siswi Penyandang tunanetra SLB A Karya Murni, memiliki kelebihan dalam memainkan alat musik *keyboard*.

Bagi siswa penyandang tunanetra, musik memiliki peran yang lebih signifikan karena dapat menjadi media untuk mengembangkan keterampilan, meningkatkan kepercayaan diri, dan membuka peluang karir di bidang seni. Namun, pembelajaran musik, khususnya alat musik seperti *keyboard*, bagi individu tunanetra memerlukan metode yang tepat didalam proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus guna mengatasi kekurangan dalam hal penglihatan.

Tunanetra memiliki kelemahan dalam penglihatan, maka proses pembelajaran harus ditekankan pada fungsi indra lain seperti indra pendengaran dan peraba. Kegiatan ekstrakurikuler *keyboard* SLB A Karya Murni Medan berlangsung hari senin dan kamis dimulai pukul 14:00 sampai 16:00 WIB. SLB A Karya Murni Medan memiliki 3 unit *keyboard* yang digunakan pada kegiatan ekstrakurikuler *keyboard*, siswa tunanetra harus bergantian satu sama lain dengan temannya dalam pembelajaran *keyboard* yang ada. Dalam hal praktek, anak berkebutuhan khusus tunanetra juga mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung, sehingga perlu pembelajaran *keyboard* yang tepat pada anak berkebutuhan khusus tunanetra.

Guru pengajar ekstrakurikuler *keyboard* di Sekolah SLB A Karya Murni memiliki kendala dalam hal penglihatan sehingga harus memberikan perhatian yang lebih pada anak berkebutuhan khusus tunanetra menjadi terbatas dan

mengalami kendala dalam proses pembelajaran *keyboard* pembelajaran. Karena ketika anak berkebutuhan khusus tunanetra sudah merasa jenuh terkadang mereka tidak berlatih dalam memainkan *keyboard*. Guru juga mengalami kesulitan dalam menjelaskan bentuk tombol serta letaknya sehingga dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus tunanetra pun prosesnya menjadi lambat.

Anak dengan kebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni juga terkadang merasa kurangnya motivasi dan kepercayaan anak berkebutuhan khusus tunanetra karena keterbatasan yang ada, sehingga perlu pendekatan metode pembelajaran anak berkebutuhan khusus untuk mendorong dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran meskipun memiliki keterbatasan dalam hal penglihatan. Dalam penyampaian materi pembelajaran musik, metode pembelajaran masih kurang efektif seperti tidak menggunakan huruf *braille* sehingga hasil pembelajaran cukup lama sehingga anak tunanetra seringkali menghadapi tantangan dalam mengakses materi pembelajaran.

Materi pembelajaran *keyboard* pada ekstrakurikuler tunanetra setiap anak sama. Namun hasil pembelajaran serta daya tangkap anak tunanetra berbeda, sehingga perkembangan belajar *keyboard* anak tunanetra berbeda-beda. Untuk siswa dengan perkembangan yang lambat, guru memberikan lebih banyak waktu dan dukungan penampungan, sedangkan Bagi siswa yang perkembangan kemajuan pembelajaran guru meminta kepada siswa untuk berlatih hingga mereka menguasai materi. Tingkat fokus siswa bervariasi yang mempengaruhi perkembangan kemajuan siswa.

Berdasarkan uraian diatas mengenai tantangan yang dihadapi keterbatasan anak berkebutuhan khusus tunanetra untuk belajar musik *keyboard*, maka penulis merasa terdorong melakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran *Keyboard* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Penyandang Tunanetra di SLB A KARYA Murni Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan mengidentifikasi masalah dan isu yang penting, aktual dan mendesak dalam sebuah penelitian. Menurut Sudaryono (2021:111) identifikasi masalah adalah menjelaskan, melacak, mendeteksi, memberi informasi segala permasalahan yang berkaitan dari judul penelitian dan variabel yang diteliti.

Terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian yang berjudul "Pembelajaran *Keyboard* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Penyandang Tunanetra SLB A Karya Murni Medan” yakni:

1. Pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB A Karya Murni
2. Motivasi siswa penyandang tunanetra di SLB A Karya Murni
3. Metode pembelajaran yang masih kurang efektif bagi anak berkebutuhan khusus tunanetra.
4. Materi pembelajaran *keyboard* pada ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra SLB A Karya Murni

5. Hasil pembelajaran *keyboard* pada anak berkebutuhan khusus tunanetra SLB A Karya Murni.
6. Kendala dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB-A Karya Murni

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk mencegah pelebaran topik masalah sehingga penelitian dapat dilakukan dengan fokus dan mencapai sasaran yang ditentukan. Menurut Tohirin (2013:60) batasan masalah penelitian berdasarkan pada fokus permasalahan.

Terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian yang berjudul "Pembelajaran *Keyboard* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Penyandang Tunanetra SLB A Karya Murni Medan" yakni:

1. Pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB A Karya Murni.
2. Hasil pembelajaran *keyboard* pada anak berkebutuhan khusus tunanetra SLB A Karya Murni.
3. Kendala dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB-A Karya Murni.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan hal inti dalam sebuah penelitian merupakan tahapan dalam meneliti objek yang sudah ditentukan. Menurut Elvera & Yesita, (2021:29) rumusan masalah adalah bentuk pertanyaan yang diajukan dan membutuhkan jawaban setelah mengumpulkan data kemudian analisis bagian data dan pembahasan pada laporan penelitian.

Sesuai identifikasi serta batasan masalah yang telah dipaparkan, adapun permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian yang berjudul "Pembelajaran *Keyboard* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Penyandang Tunanetra SLB A Karya Murni Medan” yakni:

1. Bagaimana pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB A Karya Murni.
2. Bagaimana hasil pembelajaran *keyboard* pada anak berkebutuhan khusus tunanetra SLB A Karya Murni.
3. Bagaimana Kendala dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB-A Karya Murni.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian mencakup apa yang dicapai, diharapkan, diperoleh dari penelitian yang sejalan dengan rumusan masalah I Made (2021:32). Tujuan penelitian harus konsisten dengan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian Wiratna (2021:54)

Tujuan penelitian berjudul "Pembelajaran *Keyboard* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Penyandang Tunanetra SLB A Karya Murni Medan" adalah:

1. Untuk mengetahui pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB A Karya Murni.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *keyboard* pada anak berkebutuhan khusus tunanetra SLB A Karya Murni.
3. Untuk mengetahui Kendala dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler siswa penyandang tunanetra di SLB-A Karya Murni.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam sebuah penelitian sebagai penyedia informasi, untuk mendapatkan solusi dari penelitian yang telah dilaksanakan. Menurut Wiratna (2021:56) Manfaat dari penelitian menunjukkan dengan jelas keuntungan yang bisa diperoleh dari sudut pandang teori dan juga dari sudut pandang praktik yang dapat dicapai melalui pengetahuan yang diperoleh dari penelitian tersebut.

Manfaat pada penelitian yang berjudul "Metode Pembelajaran *Keyboard* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Penyandang Tunanetra SLB A Karya Murni Medan" yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan sumbangan signifikan bagi kemajuan teori pendidikan terutama dalam

pembelajaran *keyboard* bagi anak-anak yang memiliki keterbatasan penglihatan.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan atau acuan bagi penelitian-penelitian yang akan datang mengenai penelitian dengan konteks yang serupa atau terkait
- c. Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman penulis mengenai metode pembelajaran *keyboard* untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus yang mengalami kebutaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat membantu guru SLB A dalam merancang metode pembelajaran *keyboard* yang sesuai dengan anak berkebutuhan khusus tunanetra.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat untuk memperluas wawasan dalam pendidikan guna meningkatkan *profesionalisme* terkait anak yang memerlukan perhatian khusus.
- c. Penelitian ini dapat membantu anak-anak dengan kebutuhan khusus tunanetra dalam proses belajar bermain *keyboard*.