

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Analisis merupakan suatu kegiatan untuk memeriksa atau menyelidiki suatu kejadian dengan menggunakan data untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Analisis menurut Nurmayanti, dkk (artikel, 2019:3) merupakan proses menggali data dari pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk sampai pada kesimpulan yang dapat dipahami. Kegiatan analisis biasanya dilakukan pada akhir suatu kegiatan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan tersebut. Sedangkan analisis menurut Magdalena et al., (artikel, 2020:314) adalah suatu evaluasi kegiatan. Analisis sering dilakukan untuk menarik kesimpulan dari suatu kegiatan.

Dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan evaluasi kegiatan untuk menyelidiki dan memeriksa masalah dari proses penggalan data seperti pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis menurut Darmawati, (artikel, 2023:3939) merupakan suatu proses yang didalamnya mencakup kegiatan seperti melakukan pemecahan, pengelompokkan, dan pengklasifikasian suatu informasi tertentu. Dapat juga disimpulkan bahwa analisis merupakan penyelidikan penyebab kesenjangan dalam suatu peristiwa. Analisis biasanya digunakan untuk konteks penelitian dan pengolahan data dan bertujuan untuk menguraikan sesuatu dan memperoleh pemahaman dan pengambilan keputusan.

Didalam analisis terdapat teknik analisis yang merupakan cara pengolahan data menjadi informasi. Menurut Poerwadarminta (artikel Afif, 2021:284) teknik

adalah metode untuk menciptakan atau menjalankan suatu aktivitas yang berkaitan dengan suatu kegiatan. Teknik juga merupakan sebuah cara sistematis untuk mengajarkan suatu kiat, siasat atau penemuan yang akan digunakan untuk penyelesaian dan penyempurnaan suatu tujuan, misalnya teknik permainan merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan pada permainan olah raga, permainan anak-anak, dan permainan alat musik.

Teknik permainan adalah cara membuat dan melaksanakan suatu hal tertentu. Menurut Afif, (artikel, 2021:283) teknik permainan merupakan pandangan mengenai metode yang diterapkan dalam sebuah karya seni musik. Teknik permainan adalah metode atau cara pada alat musik keyboard dengan nada tertentu sesuai dengan petunjuk atau notasi yang tersedia, seperti *legato*, *staccato*, *tenuto*, *slurs*, dan *pizzicato* (Napitupulu et al., 2024:334).

Pembelajaran keyboard yang efektif merupakan pembelajaran keyboard yang memiliki proses untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang tepat, dan juga meliputi pemahaman konsep dasar serta pengembangan keterampilan dalam berlatih bermain keyboard. Lumbantobing, (artikel, 2024:78) mengatakan dalam pembelajaran keyboard, teknik *fingering* menjadi ketrampilan yang sangat penting, sehingga perlu untuk mengingat cara penjarian saat berlatih tangga nada. Berlatih tangga nada berulang-ulang secara rutin akan menumbuhkan konsistensi dalam teknik penjarian (*fingering*) pada keyboard.

Fingering merupakan teknik penggunaan jari tangan dalam bermain keyboard. Menurut Nainggolan, (artikel, 2019:52) *fingering* adalah urutan penggunaan jari yang tepat saat bermain keyboard sehingga menghasilkan

kesinambungan dalam penjarian. Penggunaan penjarian yang tepat merupakan hal penting dalam pembelajaran keyboard. Pembelajaran keyboard telah diterima dan dipelajari oleh anak-anak dari taman kanak-kanak hingga mahasiswa. Sejak awal, permainan musik keyboard telah mengalami evolusi bertahap dari waktu ke waktu, termasuk juga perkembangan dalam cara mengajarkan kepada anak-anak dengan kebutuhan khusus, khususnya mereka yang tunanetra (artikel Nur Jabbar & Kristiandri, 2018:5).

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan perhatian khusus akibat adanya masalah dalam perkembangan dan berbagai kondisi yang dihadapi. Mengacu pada istilah disabilitas, anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami keterbatasan dalam satu atau lebih aspek kemampuan. Contoh anak berkebutuhan khusus yaitu, anak berkebutuhan khusus tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, tunawicara, ADHD, dan autisme (artikel Mardi Fitri, 2021:45). Tunanetra adalah keadaan seseorang yang memiliki gangguan pada indra penglihatan baik secara keseluruhan maupun sebagian.

Seseorang dikatakan tunanetra apabila memiliki indra penglihatan yang lemah dengan akurasi 6/60 setelah diperiksa atau sudah kehilangan kemampuan untuk melihat. Menurut Latif (artikel Meivina, 2020:3) tunanetra dapat digolongkan menjadi dua yaitu *total blind* dan *low vision*. *Total blind* adalah seseorang yang buta total atau sudah tidak memiliki kemampuan melihat sama sekali, sedangkan *low vision* adalah seorang tunanetra yang masih memiliki sedikit penglihatan. Indra penglihatan merupakan hal penting dalam proses belajar musik, ini tantangan bagi seorang guru jika tidak memiliki metode pembelajaran yang khusus.

SLB adalah singkatan dari Sekolah Luar Biasa, yaitu merupakan Lembaga Pendidikan khusus untuk anak berkebutuhan khusus. SLB A Karya Murni Medan merupakan sekolah untuk anak berkebutuhan khusus tunanetra atau gangguan pada indra penglihatan. Di sekolah ini terdapat pembelajaran musik salah satunya musik keyboard. Seperti halnya pada anak-anak di SLB A Karya Murni Medan, sekolah untuk anak berkebutuhan khusus tunanetra memiliki kelebihan dalam bermain keyboard. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan dalam belajar musik keyboard di SLB A Karya Murni Medan cukup bagus meskipun memiliki keterbatasan melihat dalam mengakses informasi visual, seperti notasi musik, teknik *fingering*. Dalam *fingering* anak berkebutuhan khusus tunanetra masih kurang maksimal dalam menguasai teknik *fingering* serta posisi tangan yang benar pada keyboard karena memiliki keterbatasan dalam mengandalkan penglihatan. Hal ini menjadi tantangan dalam proses pembelajaran musik di sekolah tersebut.

Guru pengajar musik di sekolah tersebut memiliki keterbatasan dalam penglihatan (tunanetra), sehingga dalam memperhatikan permainan anak berkebutuhan khusus tunanetra menjadi terbatas dan mengalami kesulitan apakah mereka serius dalam mengikuti proses pembelajaran atau tidak. Ketika anak berkebutuhan khusus tunanetra sudah merasa jenuh terkadang mereka bisa tertidur pada saat guru memberikan materi, contohnya pada saat guru memaparkan teori dasar musik. Guru juga mengalami kesulitan dalam menjelaskan nada-nada pada keyboard serta letaknya karena guru juga dalam menemukan nada tersebut harus meraba untuk mencari letaknya sehingga dalam menuntun anak berkebutuhan khusus tunanetra pun prosesnya menjadi lambat.

Dalam proses pembelajaran, anak berkebutuhan khusus tunanetra juga mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung, karena pada saat guru menjelaskan letak nada, mereka terkadang sering lupa untuk mengingat letak nada dan fungsinya. Anak berkebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni Medan juga terkadang merasa kurang percaya diri karena keterbatasan yang mereka miliki, sehingga perlu pendekatan untuk mendorong dan mendukung mereka meskipun memiliki keterbatasan dalam penglihatan. Dalam penyampaian materi pembelajaran musik, metode pembelajaran masih kurang efektif, seperti tidak menggunakan metode huruf braille, sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal dan menjadi cukup lama.

Di SLB A Karya Murni Medan memiliki alat musik keyboard yang digunakan dalam pembelajaran musik keyboard. Dalam hal praktek, guru hanya memanfaatkan indra peraba anak berkebutuhan khusus tunanetra dalam menjelaskan teknik *fingering* seperti letak nada yang ada pada keyboard. Sambil menjelaskan, guru juga menuntun tangan anak berkebutuhan khusus tunanetra satu per satu sehingga mereka harus bisa menghafal letak dan posisi nada-nada tersebut.

Fingering pada pembelajaran keyboard sebagai tujuan utama agar pemain dapat memainkan keyboard dengan mudah dan tanpa mengeluarkan usaha yang berlebihan (artikel Nainggolan, 2019:55).

Berdasarkan uraian diatas tentang keterbatasan anak berkebutuhan khusus tunanetra untuk belajar musik keyboard, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Analisis Teknik *Fingering* Keyboard Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunanetra) Di SLB A Karya Murni Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahapan awal yang dilakukan di dalam penelitian untuk merumuskan masalah yang akan disajikan dalam bentuk sederhana dan membuat penjelasan dapat diukur. Menurut Sudaryono (2021:111) identifikasi masalah adalah menjelaskan, melacak, mendeteksi segala permasalahan dan berkaitan dari judul penelitian atau variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak berkebutuhan khusus tunanetra tidak dapat mengakses informasi visual, seperti notasi musik dan teknik *fingering* keyboard.
2. Analisis teknik *fingering* keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra yang kurang maksimal di SLB A Karya Murni Medan.
3. Metode pembelajaran yang masih kurang efektif bagi anak berkebutuhan khusus tunanetra.
4. Anak berkebutuhan khusus tunanetra belum menguasai posisi tangan pada keyboard.
5. Hasil pembelajaran keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra yang kurang maksimal.
6. Kendala guru pengajar keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni Medan.
7. Kurangnya motivasi dan kepercayaan diri anak berkebutuhan khusus tunanetra.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah tahapan penting dalam menentukan masalah yang akan diangkat dalam penelitian. Hal ini bertujuan untuk mencegah pelebaran topik masalah agar penelitian dapat berjalan dengan lebih terarah dan membantu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Tohirin (2013:47) batasan masalah adalah penelitian yang berdasarkan suatu fokus masalah.

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah tersebut, dapat diambil batasan masalah sebagai berikut :

1. Analisis teknik *fingering* keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra yang kurang maksimal di SLB A Karya Murni Medan.
2. Hasil pembelajaran keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra yang kurang maksimal.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan tahapan bagi seorang peneliti dalam meneliti objek yang sudah ditentukan. Menurut Widodo, (2021:34) rumusan masalah adalah formulasi dari suatu masalah, yang berarti bahwa rumusan masalah harus sejalan dengan pembatasan masalah serta disajikan dalam bentuk pertanyaan.

Berdasarkan pendapat tersebut, adapun masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis teknik *fingering* keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni Medan?

2. Bagaimana hasil pembelajaran keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni Medan?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian adalah untuk menggali dan mengembangkan pengetahuan. Tujuan penelitian juga mencakup penyampaian informasi, pengumpulan data dengan teori yang mendukung serta memberikan peningkatan pengetahuan dibidang studi. Widodo, (2021:35) mengatakan bahwa “tujuan penelitian adalah sasaran yang ingin dicapai oleh peneliti melalui kegiatan penelitian”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui analisis teknik *fingering* keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni Medan.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran keyboard pada anak berkebutuhan khusus tunanetra di SLB A Karya Murni Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terletak pada fungsi, nilai dan dampak positif dari hasil sebuah penelitian. Manfaat penelitian juga dibuat untuk memperoleh jawaban dari penelitian yang telah dilaksanakan. Menurut Hardani, dkk (2020:226) manfaat penelitian terutama bersifat teoritis, bertujuan untuk memajukan pengetahuan, dan juga mengakui manfaat praktisnya dalam mengatasi masalah.

Manfaat pada penelitian dapat dibagi menjadi dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada setiap pembaca tentang analisis teknik *fingering* keyboard untuk anak berkebutuhan khusus tunanetra.
- b) Penelitian ini dapat memperkaya teori dan metode pembelajaran musik yang berkaitan dengan teknik bermain keyboard bagi anak berkebutuhan khusus tunanetra.
- c) Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pentingnya pendekatan pembelajaran musik yang sesuai bagi anak berkebutuhan khusus tunanetra.
- d) Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti mengenai pembelajaran musik keyboard bagi anak berkebutuhan khusus tunanetra.

2. Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini dapat membantu guru SLB A dalam merancang metode pembelajaran tentang teknik *fingering* keyboard yang sesuai dengan anak berkebutuhan khusus tunanetra.
- b) Penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi untuk penelitian berikutnya di jurusan Sendratasik di Prodi Pendidikan Musik.

- c) Penelitian ini dapat berfungsi sebagai salah satu sumber kajian bagi
kepuustakaan Program Studi Pendidikan Musik, Jurusan Sendratasik,
Universitas Negeri Medan.

