

**MODEL PEMBELAJARAN  
INSTRUMEN *KEYBOARD* PADA SISWA  
PENYANDANG TUNA DAKSA  
DI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT  
(YPAC)  
SURAKARTA**

**Indra Purnomo, Agus Salim, Joko Suprayitno**

**Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Pindra687@gmail.com**

**ABSTRAK**

YPAC Surakarta merupakan yayasan pendidikan formal bagi anak penyandang tuna daksa, baik cacat fisik dan mental. Dalam proses pembelajaran anak diberikan materi membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu juga diberikan pelajaran seni musik sebagai penunjang pembelajaran dimana salah satunya pembelajaran instrumen *keyboard*. Permasalahan yang dikaji adalah bagaimana proses pembelajaran *keyboard* di YPAC Surakarta. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif secara pasif, yaitu observasi dimana peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak terlibat dalam kegiatan tersebut. Peneliti hanya mengamati, aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran musik di YPAC Surakarta tersebut. Penulis tidak ikut terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Analisis data yang meliputi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari sarana dan prasarana, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran instrumen *keyboard* di YPAC Surakarta berupa *keyboard*. Materi lagu yang diberikan adalah “Gundul Pacul”. Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan kepada YPAC Surakarta pembelajaran *keyboard* seharusnya diampu oleh guru dibidangnya. Bagi ISI Yogyakarta agar menerjunkan mahasiswanya untuk ikut membantu proses pembelajaran musik.

**Kata kunci:** YPAC Surakarta, Pembelajaran, *Keyboard*, Penyandang tuna daksa

## ABSTRACT

*YPAC Surakarta is a foundation of formal education for physically disabled children, both physically and mentally disabled. In the learning process of children were given materials to read, write and count. It also provided musical art lessons as a support for learning in which one of them is learning keyboard instrument. The problem studied is how the learning process YPAC keyboard in Surakarta. In this study using passive participant observation method, observation which the researchers came across a person who observed the activities, but do not engage in such activities. Observed only, activity of student and teachers in the learning process of music in the Surakarta YPAC. The author does not get involved in learning activities. The data analysis includes three stages: data reduction, data presentation, and conclusion. The result showed that a learning process can not be separated from the infrastructure, learning materials, learning activities, and evaluation. Infrastructure used in teaching keyboard instruments in the form of keyboard YPAC Surakarta. Song material provided is "Gundul Pacul". Based on this research, the advice can be given to the author of the keyboard should YPAC Surakarta learning taught by teachers in their field. ISI Yogyakarta to be fielded for students to assist the process of learning music.*

**Keywords:** YPAC Surakarta, learning, Keyboard, disable tuna daksa

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Musik adalah sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Suasana ruang batin seseorang dapat dipengaruhi dengan musik, disaat suasana batin yang sedang sedih maupun bahagia. Musik dapat memberi semangat pada jiwa yang lelah, resah, apalagi bagi seseorang yang sedang jatuh cinta. Musik menjadi seni yang mewarnai kehidupan manusia, tanpa musik dunia akan sepi, hampa dan terasa monoton, karena musik dapat mencairkan suasana manusia, merelaksasikan hati dan pikiran, serta mampu memberikan makna untuk membangkitkan gairah dan semangat hidup untuk lebih memaknai hidup.

Pada dasarnya musik merupakan seni yang melukiskan pemikiran dan perasaan manusia lewat keindahan suara yang merupakan rasa dan cipta manusia atas kehidupannya. Dapat diartikan bahwa musik memiliki fungsi bagi kehidupan manusia, antara lain: sebagai hiburan, meningkatkan kepribadian, meningkatkan kecerdasan, menjaga kesehatan, media komunikasi, mata pencaharian bagi pelaku seni, terapi kesehatan, pengiring untuk upacara adat, dan pendidikan.

Dalam kehidupan sehari-hari beberapa dari fungsi musik yang sering ditemukan antara lain, musik yang berkaitan dengan media hiburan dan musik yang berkaitan dengan kesenian atau adat suatu daerah. Akan tetapi dalam kenyataannya, musik juga sangat berfungsi untuk kesehatan memiliki kaitan erat, dan tidak diragukan lagi bahwa dengan mendengarkan musik kesukaan, seseorang akan mampu terbawa ke dalam suasana hati yang baik dalam waktu singkat. Musik juga memiliki kekuatan untuk mengobati penyakit dan meningkatkan kemampuan pikiran seseorang. Ketika musik diterapkan menjadi sebuah terapi, musik dapat meningkatkan, memulihkan, dan memelihara kesehatan fisik, mental, emosional, sosial dan spiritual.

Begitu pula musik yang berkaitan dengan pendidikan. Musik sangat membantu dalam mengoptimalkan kecerdasan anak dan memberi pengaruh positif terhadap kepribadian seorang anak yaitu membangun kepercayaan diri pada anak. Musik juga dapat menumbuh kembangkan kemampuan seperti kerjasama dalam tim, berkomunikasi, sikap menghargai, berfikir kreatif, perilaku tenang, imajinasi, kemampuan dalam belajar dan disiplin. Oleh karena itu, pendidikan musik perlu diberikan sejak dini.

Anak tuna daksa adalah anak yang memiliki kelainan khusus baik itu kelainan fisik, mental maupun perilaku sosial. Oleh karena itu anak tuna daksa memerlukan layanan pendidikan khusus yang sesuai dengan jenis keterbatasan fisiknya.

Anak tuna daksa mengalami kelainan atau keturunan yang berbeda-beda. Menurut Munandar (2009: 259) jenis keturunan dibagi menjadi lima bagian, sebagai berikut:

Pembagian Kelas	Kelas	Keterangan
A	Tuna netra	Anak yang mempunyai hambatan penglihatan
B	Tuna rungu	Anak yang mempunyai hambatan pendengaran
C	Tuna grahita	Anak yang mempunyai intelegensi dibawah rata-rata
D	Tuna daksa	Anak yang mengalami hambatan motorik

YPAC Surakarta adalah yayasan sosial yang menangani anak tuna daksa. YPAC Surakarta merupakan organisasi sosial yang bergerak pada bidang pelayanan rehabilitasi anak tuna daksa, mencakup: rehabilitasi medis, pendidikan, sosial, dan pre-vokasional.

YPAC Surakarta membuka layanan Rehabilitasi Pendidikan pembagian kelas D yang terbagi menjadi dua, yaitu: (1) SLB D, bagi penyandang cacat tubuh; (2) SLB D1, bagi penyandang cacat tubuh disertai cacat mental. Dengan adanya layanan pendidikan khusus yang sesuai dengan kebutuhannya, sisa potensi yang dimiliki oleh anak tuna daksa diharapkan dapat berkembang secara optimal.

Proses pembelajaran yang difokuskan pada penelitian ini yaitu mengenai proses pembelajaran instrumen *keyboard*. Dengan belajar musik dapat membantu anak tuna daksa dalam meningkatkan konsentrasi dan keterampilan, rasa percaya

diri, melatih bekerja sama dengan baik, dan sebagai media ekspresi diri (Djohan, 2009: 247-248). Anak tuna daksa mempunyai pikiran bahwa rasa percaya diri merupakan nilai yang jauh dari kepribadiannya. Beberapa karakter tuna daksa antara lain: mengedepankan perasaan malu, rendah diri dan pada akhirnya di masyarakat mereka berada di barisan belakang. Hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja, mereka harus dibimbing agar bisa duduk berdampingan dengan masyarakat salah satunya menggunakan media musik.

YPAC Surakarta selain menggunakan musik sebagai media terapi, musik juga digunakan untuk mengasah bakat dan potensi siswa. Pengasahan bakat dan potensi siswa di YPAC Surakarta salah satunya adalah menampilkan bakatnya di hadapan orang lain.

Pembelajaran instrumen *keyboard* pada siswa penyandang tuna daksa di YPAC Surakarta lebih mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki pada khususnya bidang musik. Pembelajaran musik diperuntukan bagi anak tuna daksa dengan gangguan fisik motorik, mental maupun emosional, sehingga dapat ditunjukkan di hadapan orang lain. Potensi dan bakat anak tuna daksa yang sudah bisa ditunjukkan di hadapan orang lain disebut prestasi.

Pencapaian prestasi yang telah dicapai anak tuna daksa kebanyakan di bidang seni musik seperti menyanyi, memainkan alat musik seperti *keyboard*, drum, *recorder*, gamelan, angklung, tambourine. Prestasi anak tuna daksa biasanya diperlihatkan pada saat acara-acara yang diadakan oleh yayasan, hingga perlombaan bagi anak tuna daksa.

Suatu anugerah dari Tuhan Yang Maha Kuasa, telah memberikan kelebihan untuk seseorang dibalik kekurangannya dalam hal ini adalah anak tuna daksa pada saat perlombaan. Prestasi anak tuna daksa juga dibuktikan dengan seringnya diundang untuk tampil dalam acara tertentu yang diadakan oleh Universitas maupun lembaga-lembaga lainnya. Hal yang perlu digaris bawahi mengenai prestasi anak disini, bahwa prestasi yang dimaksudkan bukan hanya prestasi yang bersifat akademis, akan tetapi yang paling utama prestasi bagi diri mereka sendiri. Anak tuna daksa bisa memainkan alat musik dan menampilkannya di muka umum. Itu merupakan prestasi.

Dari latar belakang di atas, pembelajaran musik dirasa sangat penting dipelajari oleh anak tuna daksa. Maka dari itu, Penulis tertarik untuk meneliti Pembelajaran Instrumen *Keyboard* pada Siswa Penyandang Tuna Daksa di YPAC Surakarta.

## **Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran instrumen *keyboard* pada siswa penyandang tuna daksa di YPAC Surakarta. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti pada kondisi dimana peneliti adalah instrumen utama, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi gabungan, analisis data bersifat induktif, yaitu menganalisis data-data yang masih bersifat khusus menjadi umum, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian kualitatif lebih

bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka.

## **2. Sumber Data**

Sumber data mengenai strategi pembelajaran instrumen *keyboard* pada siswa penyandang tuna daksa di YPAC Surakarta diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti mengadakan observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kondisi siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Sumber data juga diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan beberapa narasumber yang diambil dari tempat penelitian, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu data primer dan sekunder.

Penjelasan mengenai data primer dan sekunder secara rinci adalah sebagai berikut :

### **a. Data Primer**

Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara dan observasi selama penelitian berlangsung. Data primer didapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan para informan, yaitu: 1) Guru pengajar musik di YPAC Surakarta; 2) 2 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran instrumen *keyboard* pada siswa penyandang Tuna Daksa di YPAC Surakarta.

### **b. Data Sekunder**

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen-dokumen atau arsip yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Sumber data sekunder adalah dokumentasi yang berasal dari materi pembelajaran, dokumen hasil kegiatan, dan dokumentasi pada saat proses pembelajaran. Data sekunder merupakan data-data yang mendukung data primer.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Penjelasan mengenai masing masing teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **a. Wawancara Mendalam**

Wawancara mendalam adalah proses percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan informan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan secara intensif dan berulang-ulang. Wawancara mendalam menjadi alat utama yang dikombinasikan dengan observasi partisipasi. Informasi yang diperoleh dari wawancara adalah informasi yang berasal dari informan. Informan adalah orang yang diwawancarai, diminta informasi oleh pewawancara, yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi, ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan Pak Sugi selaku guru seni musik di YPAC Surakarta.

## **b. Observasi**

Metode observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan di YPAC Surakartayang terletak di Jl. Brigjend Slamet Riyadi no 364, Penumping, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, menggunakan observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah observasi di mana peneliti terlibat dengan kegiatan yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

## **c. Dokumentasi**

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil dari pengumpulan data melalui dokumentasi merupakan pendukung dari data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini metode dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai sejauh mana pembelajaran instrumen *keyboard* pada siswa penyandang tuna daksa di YPAC Surakarta.

## **Pembahasan**

### **A. Proses pembelajaran dari siswa tersebut adalah sebagai berikut:**

#### **1. Siswa 1 (Sarah Suryandari 13 tahun)**

Dengan adanya ketunadaksaan yang dimiliki Sarah adalah memiliki anggota tubuh yang sempurna, namun pada kedua kakinya layu. Sarah termasuk kedalam golongan tuna daksa yang memiliki otak normal (bisa diajak interaksi seperti orang biasa).

**Pertemuan 1:** Guru menggunakan metode ceramah, latihan, tanya jawab, dan demonstrasi. Guru mengajarkan posisi duduk yang benar dan mengajarkan posisi jari yang benar saat bermain *keyboard*, walaupun Sarah menggunakan alat bantu kursi roda.

**Pertemuan 2:** siswa dibebaskan untuk menekan tuts pada *keyboard* agar siswa terbiasa dengan alat musik tersebut. Setelah itu secara pelan-pelan guru mengajarkan kepada siswa menekan tuts menggunakan satu jari yang pertama yaitu dengan tangan kanan terlebih dahulu yang nantinya berfungsi untuk memainkan melodi.

Proses latihan dengan satu jari untuk siswa tuna daksa dibutuhkan waktu yang lama, karena mereka kesulitan menggerakkan tangannya dan jari-jarinya pun masih kaku harus berlatih keras dan sabar. Setelah siswa terbiasa menekan tuts menggunakan tangan kanan selanjutnya guru mengajarkan menekan tuts *keyboard* menggunakan tangan kiri yang berfungsi untuk memainkan akord pada sebuah lagu.

**Pertemuan 3:** Siswa berlatih dengan iringan. Disini siswa dilatih memainkan *keyboard* dengan tangan kiri dan masih menggunakan satu jari. Guru memberikan contoh terlebih dahulu dalam memainkan *akord* dengan satu jari dan siswa diminta untuk memperhatikan.

Setelah itu siswa dilatih untuk mempraktekkan seperti yang dimainkan tadi dengan tempo sangat pelan yaitu tempo 40, jika tempo 40 siswa kesulitan maka tempo diturunkan menjadi 30. Proses berlatih menggunakan tangan kiripun berlangsung lama. Kemudian penggabungan antara tangan kanan dan tangan kiri biasanya anak mengalami kesulitan, disini guru harus mengulang dari awal lagi dan siswa berlatih tangan kanan dan kiri secara pelan-pelan.

**Pertemuan 4:** Guru memainkan tangga nada natural dengan nada do-re-mi-fa-sol-la-si-Do, dan Sarah mengikuti pak Sugi memainkan nada tersebut dengan tangan kanan kiri secara bergantian dengan tempo yang sangat lambat. Pada awalnya Sarah merasa kesulitan untuk belajar dalam penjarian, karena sebagian besar anak tuna daksa memiliki otot yang kaku.

Guru mengatasi hal tersebut dengan tetap memberikan latihan awal dengan pemanasan lima jari kanan dan lima jari kiri melakukan secara bergantian untuk menekan tuts secara bergantian dengan secara terus menerus, agar Sarah merasa nyaman.

**Pertemuan 5:** Guru sedikit demi sedikit mengajarkan *akord* menggunakan tiga jari secara bertahap mulai dengan menggunakan satu jari, dua jari hingga tiga jari. Begitu juga dengan tangan kanan semuanya dilatih secara bertahap.

**Pertemuan 6:** Pada pertemuan 6 guru mengulangi metode yang dilatih sebelumnya dengan menggunakan metode demonstrasi. Latihan dengan menggunakan akord. Sarah ternyata lebih cepat diajarkan *akord* daripada mengajarkan posisi penjarian *keyboard*. Pak Sugi lebih memfokuskan pembelajaran *keyboard* Sarah pada *akord*. Guru memulai mengajarkan akord mulai *akord C-G Mayor*. Pak Sugi mempraktekkan dan menulis terlebih dahulu sebelum Sarah mempraktekkan sendiri.

**Pertemuan 7:** Pada pertemuan ke 7 guru mengulang materi tentang *akord* dengan disela-sela. Contoh: akord C Mayor ke F Mayor, E Mayor ke G mayor, D Mayor ke B Mayor, dan sebagainya. Pada awalnya Sarah merasa sangat sulit untuk menerapkan apa yang diajarkan oleh pak Sugi. Namun dengan kemauan yang keras akhirnya Sarah bisa menerapkan dengan baik.

**Pertemuan 8:** Guru memberi materi tentang lagu. Guru memberikan lagu tentang “Gundul Pacul” yang telah diaransemen ulang oleh pak Sugi dengan nada dasar C Mayor. Pak Sugi memainkan *keyboard* kemudian Sarah menyanyikan lagu tersebut sambil melihat pak Sugi memainkan lagu “Gundul Pacul”. Selanjutnya Sarah mempraktekkan lagu tersebut dan bisa memainkan lagu tersebut.

**Pertemuan 9:** Pada pertemuan ini Sarah merasa mulai menurun semangat belajarnya, sehingga pak Sugi memberikan hiburan untuk memainkan lagu anak-anak. Dan lagu tersebut dinyanyikan bersama-sama agar tidak bosan.

Setelah siswa mulai tidak bosan guru melanjutkan untuk memberi materi lainnya. Sarah termasuk siswa yang cepat untuk menerima materi

yang diberikan oleh pak Sugi. Sarah termasuk siswa yang cerdas dengan keterbatasan fisik yang dialaminya.

**Pertemuan 10:** Pada pertemuan 10 pak Sugi melakukan evaluasi tentang pembelajaran instrumen *keyboard*. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari proses pembelajaran instrumen *keyboard* yang telah dipelajari.

## 2. Siswa 2 (Salwa Aris 18 tahun)

Dengan adanya ketunadaksaan yang dimiliki Salwa adalah memiliki anggota tubuh yang tidak sempurna. Salwa tidak memiliki kedua tangan, namun memiliki kedua kaki yang normal. Salwa termasuk kedalam golongan tuna daksa yang memiliki otak normal (bisa diajak interaksi seperti orang biasa).

**Pertemuan 1:** Guru menggunakan metode ceramah, latihan, tanya jawab, dan demonstrasi. Di sini guru sebelumnya merasa sangat kesulitan dengan cara pembelajaran yang akan dilakukan. Hal tersebut dikarenakan Salwa tidak memiliki kedua tangan dan memiliki kedua kaki normal, dan sebaliknya pak Sugi memiliki kedua tangan normal dan tidak memiliki kedua kaki.

**Pertemuan 2:** *Keyboard* yang seharusnya dimainkan oleh kedua tangan, namun Salwa mencoba akan bermain *keyboard* dengan kaki. Pada pertemuan pertama, pak Sugi membebaskan Salwa untuk memainkan *keyboard* dengan cara Salwa sendiri. Pak Sugi hanya mengarahkan tuts mana yang ditekan oleh Salwa.

**Pertemuan 3:** Khusus untuk Salwa metode latihan dalam praktek, guru lebih memberikan bagaimana untuk kenyamanan Salman. Karena metode atau cara bermain *keyboard* dengan kaki belum ada. Instrumen *keyboard* cara memainkan dengan tangan.

**Pertemuan 4:** Sebelum memulai pertemuan ke 4 Salwa telah menemukan metode latihan yang tepat dalam pembelajaran instrumen *keyboard*.

menggunakan metode di atas. Dengan metode diatas, Salwa merasa nyaman dalam penjarian. Guru mempersilahkan Salwa menggunakan metode tersebut karena menurut guru, Salwa merasa sangat nyaman dan yang terpenting membuat Salwa lebih semangat berlatih.

**Pertemuan 5:** Salwa memainkan instrumen *keyboard* menggunakan sistem transpose. Posisi jari kaki Salwa tetap pada tempat semula, cuma transpose saja.

**Pertemuan 6:** Pak Sugi menggunakan sistem dengan *CD*, jadi pak Sugi menyalakan *CD* dengan lagu anak-anak. Salwa mendengarkan lagu tersebut lalu mempraktkannya ke dalam *keyboard*. Metode tersebut membuat Salwa sangat termotivasi dengan hal tersebut. Salwa sangat semangat dalam berlatih. Salwa sekarang kelas 3 SMP dan sekolah di YPAC Surakarta. Salwa setiap harinya tidur di asrama. Salwa setiap harinya bermain *keyboard* sendiri dengan kemauan yang keras yang ditunjukkan oleh Salwa, akhirnya Salwa bisa memainkan beberapa lagu.

**Pertemuan 7:** Pak Sugi melakukan evaluasi tentang apa yang dipelajari Salwa selama melakukan latihan instrumen *keyboard*. Dengan cara pak Sugi menghidupkan *CD* dan menyetel lagu, kemudian Salwa mengikutinya.

## **B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Instrumen *Keyboard***

1. Secara umum faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi proses pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran yang menentukan hasil dari sebuah pembelajaran.

### **a. Faktor Internal**

Faktor internal diartikan sebagai faktor-faktor yang berasal dari lingkup sekolah. Faktor internal sendiri dibagi menjadi beberapa aspek yaitu: siswa, guru, dan sarana pendukung adalah:

#### **1) Siswa**

Berdasarkan observasi di lapangan kondisi siswa tuna daksa di YPAC Surakarta saat ini mengalami kecacatan ganda yaitu selain cacat fisik (polio) mereka mengalami kelainan mental yang disebabkan oleh fungsi otak yang tidak sempurna (*celebral palsy*).

Motivasi merupakan satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan pula bagi seorang anak terutama motivasi pada anak tuna daksa. Motivasi diberikan kepada siswa sebagai upaya untuk mendorong minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi dapat diberikan oleh seorang guru, ataupun orang tua dengan memberikan pujian, teladan-teladan yang baik, dan lainnya yang bersifat membangun sehingga berpengaruh terhadap keinginan siswa dalam belajar.

Motivasi yang diberikan orang tua dengan cara memberikan fasilitas pada anak berupa alat musik *keyboard* di rumahnya. Kemudian orang tua selalu ikut dalam pembelajaran instrumen *keyboard* misalnya orang tua ikut menyanyi, bertepuk tangan ketika anak sedang bermain *keyboard*. Selain itu bentuk perhatian orang tua pada anak seperti mengantarkan ke sekolah, menemani anak dalam proses belajar mengajar sampai selesai sekolah.

Minat dapat diartikan sebagai keinginan siswa untuk mempelajari sesuatu karena tertarik terhadap suatu hal. Minat juga sangat berpengaruh terhadap tingkat belajar anak, siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran apabila sebelumnya tidak didasari rasa tertarik atau rasa ingin tahu terlebih dahulu. Dalam proses pembelajaran seorang guru perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap pelajaran yang akan diajarkan,

misalnya membuat suasana kelas menjadi menyenangkan yaitu dengan cara guru memainkan sebuah lagu dengan *keyboard* dan mengajak siswa bernyanyi bersama.

Kemudian ada kalanya setelah pembelajaran guru membarikan hadiah pada siswa dengan tujuan siswa agar bersemangat dan senang dalam belajar *keyboard*. Dengan guru mengajak siswa bermain bersama akan membuat siswa tertarik untuk belajar *keyboard*, ketika guru bisa bernyanyi sambil memainkan *keyboard*.

## 2) Guru

Salah satu penghambat bagi guru dalam pembelajaran adalah kondisi fisik guru juga sama dengan kondisi siswa yaitu sama-sama termasuk dalam tuna daksa. Guru mempunyai cacat pada kedua kakinya, tetapi untuk bagian lainnya normal seperti guru lainnya. Selain itu minimnya waktu pembelajaran menjadi faktor penghambat.

## Penutup

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pembelajaran Instrumen *Keyboard* pada Siswa Penyandang Tuna Daksa di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surakarta, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran instrumen *keyboard* pada anak tuna daksa tidak seperti halnya pembelajaran *keyboard* pada anak normal lainnya. Anak tuna daksa mempunyai keterbatasan pada anggota tubuhnya. Pada umumnya bermain *keyboard* dengan menggunakan 10 jari, tetapi anak tuna daksa ada yang tidak memiliki kedua tangan. Jadi pembelajaran instrumen *keyboard* disesuaikan dengan kecacatan yang dialami oleh anak. Dalam pembelajaran instrumen *keyboard* materi yang diajarkan adalah memainkan sebuah lagu yang berjudul “Gundul Pacul” ciptaan R.C. Hardjosubroto. Dengan menggunakan iringan secara sederhana. Materi yang diajarkan sesuai keinginan siswa sedangkan guru hanya mengikuti materi dari siswa dan membantu mewujudkan dalam bentuk belajar bermain *keyboard*, meskipun mereka memiliki keterbatasan diharapkan dapat memberi bekal ketrampilan bermain *keyboard* dan menumbuhkan rasa percaya diri, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Efendi, Mohammad. 2009. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hamzah, B Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Mayke, S. 2000. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, Adnan. 2010. *Buku Pelayanan YPAC Surakarta*. Surakarta.
- Natawidjaja, Rochman. 1984. *Tingkat Penerapan Bimbingan Dalam Proses Belajar Mengajar Dihubungkan Dengan Kepedulian Guru dan Sikap Siswa Terhadap Bimbingan*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Poerwadarminta. 1984. *Subjek yang Terlibat Dalam Proses Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan. 2008. *Konsep dan Teori Tentang Belajar*. Jakarta: Indeks.
- Soewito. 1992. *Teknik Termudah Bermain Keyboard*. Jakarta: Titik Terang
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanto, Totok. 2001. *Diktat Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Semarang: IKIP Press.
- Suroyo. 1977. *Rehabilitasi Anak Tuna Daksa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wand, Edwin, and Brown, Gerald W. 1957. *Essentials of Educational Evaluation*, New York: Holt Rinehart and Winston.

### Sumber Internet:

- Macam-macam keyboard. Online at. [Anneahira.com/macm-keyboard.html](http://Anneahira.com/macm-keyboard.html) (diunduh 1 November 2016).
- Mengenal Alat Musik Keyboard. <https://klinikmusik.wordpress.com/2014> (diunduh 23 November 2016).
- Pengertian Alat Musik. Online at. [Wikipedia.org/wiki/alat\\_musik](http://Wikipedia.org/wiki/alat_musik) (diunduh 5 November 2016)

