

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Proses menumbuhkembangkan potensi manusia tentunya tak lepas dari peran pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik pada masa mendatang. Hal ini dikarenakan setiap harinya manusia akan berkembang dengan memproses pengalaman-pengalaman melalui pendidikan yang didapatkan. Indonesia adalah salah satu negara yang mengupayakan pemberian hak pendidikan yang layak kepada warga negaranya. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 pasal 31 Ayat (1) yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Pendidikan di sekolah memiliki tiga ranah penilaian yakni afektif, kognitif dan psikomotor. Afektif berkaitan dengan karakter, melalui karakter tersebut akan dihasilkan pengetahuan serta keterampilan dari seorang peserta didik secara berkesinambungan. Pendidikan karakter merupakan usaha untuk menyiapkan moral dan etika generasi bangsa untuk menghadapi masa depan (Raharjo, 2023).

Pendidikan karakter sudah diupayakan saat siswa memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan tujuan (1) menanamkan jiwa tanggung jawab dan kepemimpinan; (2) mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang kreatif, mandiri dan berwawasan kebangsaan; (3) mengembangkan lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajar yang penuh kreativitas, jujur, dan amanah (Salahudin dan Alkrien, 2013).

Pemerintah terus berupaya untuk mewujudkan pendidikan karakter yang maksimal kepada peserta didik. Upaya perbaikan pendidikan karakter untuk menjamin mutu sumber daya manusia yang maksimal membuat pemerintah mencetuskan Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah salah satu program prioritas dari pembangunan pendidikan saat ini sesuai dengan amanat Peraturan Presiden RI No.87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Kebijakan PPK ini dilaksanakan melalui internalisasi nilai-nilai gotong royong, religius, nasionalis, integritas, dan mandiri secara kreatif pada proses pembelajaran di sekolah melalui kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler maupun nonkurikuler (Kemendikbud RI, 2019).

Tidak hanya itu, berpedoman pada infografis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilaksanakan untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan Masyarakat (Kemendikbud RI, 2018). Sejalan dengan program PPK, pada tahun 2022 saat peralihan kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka pemerintah mencetuskan program baru yang dikenal dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

merupakan upaya untuk mendorong tercapainya Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan paradigma baru melalui pembelajaran berbasis proyek. Dengan menjalankan P5, guru diharapkan dapat menemani proses pembelajaran siswa untuk dapat menumbuhkan kapasitas dan membangun karakter luhur sebagaimana yang termuat dalam Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek RI, 2022).

Program-program pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah tentunya didasarkan atas harapan kepada masyarakat agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik. Harapan tersebut tentunya mengupayakan semua khalayak umum, baik itu masyarakat yang normal maupun yang berkebutuhan khusus dapat mempraktekan nilai-nilai karakter tersebut. Namun, berdasarkan hasil riset di lapangan masih banyak peserta didik di sekolah yang memiliki nilai karakter rendah, bahkan belum mengetahui dan mempraktekkan Program P5 yang ditetapkan pemerintah sehingga berpengaruh pada proses belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Selasa tanggal 18 Juli 2023 bersama Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Denpasar yakni Drs. I Ketut Sumartawan, M.Phil., SNE., mengemukakan bahwa SLB Negeri 1 Denpasar sangat ingin mengembangkan karakter siswa berkebutuhan khusus, khususnya tunanetra agar lebih percaya diri, dapat bekerja sama dan tentunya eksis dengan potensi dan minat bakatnya untuk menunjang keterampilan yang sama seperti anak normal lainnya. Kepala sekolah berupaya mengembangkan karakter siswa tunanetra khususnya pada dimensi Profil Pelajar Pancasila dengan harapan pendidikan karakter yang diberikan juga mengembangkan keterampilan anak tunanetra. Pendidikan karakter di SLB Negeri 1 Denpasar perlu ditingkatkan guna memaksimalkan proses pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus, khususnya

bagi siswa tunanetra. Hasil wawancara juga dilaksanakan bersama guru muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Tunanetra yakni I Gede Purnama Eka Saputra, S.Sn., M.Pd., menyatakan bahwa karakter siswa tunanetra pada dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila yang menjadi dasar pengembangan keterampilan masih rendah, khususnya pada muatan seni. Muatan pelajaran seni merupakan muatan pelajaran yang paling banyak dibelajarkan karena merupakan salah satu muatan untuk mengembangkan keterampilan hidup dan minat bakat mereka.

Hasil wawancara lebih lanjut bersama guru juga menyatakan bahwa karakter kreatif dan mandiri siswa masih rendah dikarenakan tugas pembelajaran seni yang diberikan cenderung sama antar siswa. Tugas yang sama tersebut adalah pada pembelajaran seni musik. Musik yang dipilih dan diekspresikan secara verbal hanya musik itu-itu saja dan kebanyakan siswa tunanetra menyanyikan lagu yang sama. Tugas yang sama tersebut menunjukkan hasil belajar pada keterampilan seni musik siswa masih rendah. Nilai keterampilan siswa pada muatan seni musik khususnya pada aspek inovatif, kerja sama, bernalar kritis dan kreatif masih rendah. Hasil observasi yang peneliti amati di kelas pada muatan pelajaran SBdP menunjukkan kurangnya sikap kerja sama saat pembelajaran di kelas. Siswa belum memahami perbedaan sehingga kurangnya rasa berkebhinekaan global. Setelah wawancara lebih lanjut dan observasi pada proses pembelajaran ternyata guru juga tidak menggunakan media dalam membelajarkan karakter dan media untuk pengembangan keterampilan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya waktu bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran karakter. Ketidaksediaan sarana media

tentunya menyulitkan siswa tunanetra dalam memahami dan mempraktekkan konsep-konsep yang ada pada karakter Profil Pelajar Pancasila.

Teori perkembangan Jean Piaget mengemukakan bahwa siswa di sekolah dasar masuk dalam tahap berpikir operasional konkret. Hal tersebut menjadi acuan agar guru dapat menggunakan sarana pembelajaran atau media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan makna-makna yang ada di kehidupan sehari-hari. Siswa dengan kebutuhan khusus tunanetra walaupun dengan fisik yang berbeda dengan siswa normal, mereka tetaplah siswa normal dari segi psikisnya. Siswa tunanetra adalah individu yang mengalami gangguan penglihatan, sehingga mengalami keterbatasan dan kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari termasuk kegiatan belajar (Badiah, 2016). Berdasarkan hal tersebut dukungan dari guru dalam penyediaan media belajar sangat diperlukan bagi siswa tunanetra.

Tidak hanya itu, Undang-Undang RI Nomor 4 tahun 1997 tentang penyandang cacat atau difabel, lebih tepatnya pada pasal 5 juga menjelaskan bahwa setiap anak berkebutuhan khusus memiliki kesempatan yang sama dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan seperti layaknya orang normal lainnya. Adanya perundang-undangan tersebut sesuai dengan penerapan pendidikan inklusi yang dicanangkan oleh pemerintah mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) sampai pada Perguruan Tinggi. Pendidikan inklusi merupakan konsep pendidikan yang merepresentasikan seluruh aspek yang berkaitan dengan penerimaan siswa berkebutuhan khusus untuk mendapatkan hak dasar sebagai warga negara serta menjadikan strategi dalam penyediaan pendidikan universal yang efektif dan responsif terhadap beragam kebutuhan masyarakat (Ilahi, 2013).

Hak pendidikan bagi para penyandang ketunaan ditetapkan oleh pemerintah dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial.

Seseorang dengan kebutuhan khusus atau yang sering disebut dengan penyandang disabilitas perlu mendapatkan motivasi dan dorongan dari lingkungan sekitar agar dapat melakukan aktivitas, keterampilan dan minat mereka dengan lebih percaya diri dan juga perlu untuk diperlakukan layaknya orang normal pada umumnya.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SLB Negeri 1 Denpasar maka penting bagi guru untuk memberikan pendidikan yang maksimal kepada siswa tunanetra dengan menyediakan media pembelajaran untuk pengembangan karakter sekaligus pengembangan keterampilannya. Hal tersebut sangat penting diupayakan karena materi SBdP merupakan materi yang memiliki porsi jam pelajaran lebih banyak di SLB. Pembelajaran seni khususnya seni musik dan seni suara merupakan salah satu seni yang paling berpotensi dimiliki oleh siswa tunanetra. Tidak hanya itu, seni juga merupakan sebuah terapi (*art therapy*) yang cocok dalam upaya pengembangan karakter dan keterampilan siswa tunanetra.

Art therapy group menurut *American Art Therapy Association* adalah suatu intervensi guna mendukung karakter seseorang yang menggunakan media seni, proses kreatif, dan karya seni yang dihasilkan untuk mengeksplorasi perasaan, mendamaikan konflik emosional, meningkatkan kesadaran diri, mengelola perilaku dan kecanduan, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan orientasi realitas, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan harga diri dalam *setting*

kelompok (Mahardika, 2017). *Art therapy* juga berfokus pada siswa yang menciptakan seni dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan yang tidak disadari secara nonverbal. Dibandingkan dengan terapi verbal, siswa yang diberikan intervensi *art therapy* memiliki kualitas lebih kompleks dalam mengakses emosi, yang dikaitkan dengan daya tarik bahan seni serta pembuatan seni untuk sensasi tubuh dan respons emosional (Haeyen, Hooren, & Hutschemaekers, 2015). Tentunya pengembangan emosional yang berkaitan dengan karakter jika dibarengi dengan pemberian *art therapy* melalui pembelajaran seni akan dapat efektif dilaksanakan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran seni untuk pengembangan keterampilan khususnya nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila yang menjadi harapan di dunia pendidikan saat ini. Pengembangan media juga sebaiknya didasarkan pada karakteristik peserta didik. Siswa tunanetra memiliki potensi di bidang *auditory* yaitu pendengaran yang menyebabkan media audio sangat tepat digunakan. Media audio diharapkan dapat mengoptimalkan indra yang masih berfungsi yaitu indra pendengaran namun juga tidak mengesampingkan peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator dalam proses pembelajaran, sebab seorang siswa tunanetra untuk memperoleh pengalaman harus dengan menggunakan indra yang masih berfungsi yaitu perabaan dan pendengaran (Praptaningrum, 2020).

Media audio yang digunakan dikembangkan dengan konsep audio seni gamelan mulut (gamut). Media audio gamelan mulut sangat cocok dan relevan dengan karakteristik anak tunanetra dan sangat sesuai untuk pengembangan karakter kerja sama, kreatif dan percaya diri (Sudiartini, 2022). Seni gamut adalah

seni yang menghasilkan suara dari gamelan Bali seperti pemade, ugal, kantilan, kendang, kajar, ceng-ceng, gong kempur dengan menggunakan suara vokal atau mulut (Wirawan, 2021). Pemilihan media audio gamut dikarenakan seni gamut adalah kearifan lokal di daerah Denpasar. Pembelajaran saat ini mengupayakan kearifan lokal yang dekat dengan lingkungan siswa untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu media ini berbasis Profil Pelajar Pancasila sebagai inti dari solusi pemecahan masalah.

Dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat diintegrasikan dalam penggunaan media audio gamut. Pertama, dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia dapat diintegrasikan saat mempraktikkan seni gamut di hari-hari suci keagamaan hindu sebagai pengganti instrumen gamelan untuk mengiringi tarian ataupun pengiring nyanyian suci. Kedua, dimensi berkebhinekaan global dapat diintegrasikan saat menyanyikan alunan gamut yang merupakan kearifan lokal dan dilantunkan secara bersama dengan semua siswa baik dari latar belakang, tradisi, agama yang berbeda. Alunan gamut yang bisa dikolaborasikan seperti gamelan ceng-ceng, kendang dan lain-lain yang berbeda kemudian dinyanyikan bersama-sama menjadi satu kesatuan yang utuh akan menciptakan irama yang indah. Begitu pula perbedaan-perbedaan yang ada di Indonesia jika diterima dengan baik maka perbedaan itu menjadi indah.

Ketiga, dimensi mandiri dapat diintegrasikan saat siswa menggunakan media secara mandiri dan latihan gamelan mulut secara sendiri tanpa bantuan orang lain. Keempat, dimensi bergotong-royong dapat diintegrasikan saat siswa berlatih gamelan mulut bersama-sama untuk menciptakan harmoni gamelan yang padu. Kelima, dimensi bernalar kritis dapat diintegrasikan saat siswa menganalisis dan

memikirkan suara instrument gamelan mulut pada sebuah musik tari, kemudian siswa memikirkan gamelan yang ingin dipadukan, misalkan ceng-ceng dengan kendang, atau menambahkan instrumen gamelan lain. Keenam, dimensi kreatif dapat diintegrasikan saat siswa menciptakan dan menyanyikan gamelan mulut berbeda versi, keragaman suara gamelan tentunya akan menghasilkan kreativitas dari masing-masing siswa.

Media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dalam mengembangkan karakter serta keterampilan peserta didik di sekolah untuk mendukung hak mendapatkan pendidikan yang maksimal. Dengan demikian, dipandang perlu untuk mengembangkan media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra di SLB Negeri 1 Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang mengenai permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Tidak adanya media pembelajaran karakter bagi siswa tunanetra, sehingga siswa kekurangan media pendukung untuk menunjang proses pembelajaran dalam pengembangan karakternya.
- 2) Ketidaksediaan media pembelajaran seni musik berdampak pada hasil belajar khususnya pada ranah psikomotorik atau keterampilan siswa tunanetra.

- 3) Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media ajar bagi siswa tunanetra dalam pengembangan karakter dan keterampilannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada identifikasi masalah menunjukkan banyaknya permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal dan maksimal.

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang dikaji. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra SLB Negeri 1 Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses rancang bangun media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra SLB Negeri 1 Denpasar?
- 2) Bagaimana validitas media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di SLB Negeri 1 Denpasar?

- 3) Bagaimana efektivitas media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra SLB Negeri 1 Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra SLB Negeri 1 Denpasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di SLB Negeri 1 Denpasar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra SLB Negeri 1 Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis, hasil pengembangan media audio gamelan mulut berbasis Profil Pelajar Pancasila ini berkontribusi untuk memperdalam

wawasan dan pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya media pembelajaran audio. Manfaat lainnya yakni pengembangan khasanah teori-teori seni khususnya teori gamelan mulut yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karakter dan juga media dalam pengembangan keterampilan seni musik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

1) Bagi Siswa

Penelitian pengembangan media audio gamelan mulut berbasis Profil Pelajar Pancasila ini berkontribusi untuk mengembangkan karakter dan keterampilan siswa serta memberikan pengalaman bagi siswa dalam belajar seni musik dan suara dengan kearifan lokal yang sesuai dengan karakteristiknya. Hal tersebut diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar mengembangkan karakter religius, beriman, mandiri, kerja sama, kreatif, peduli sesama, berkebhinekaan global dan bernalar kritis untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih bermakna.

2) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar untuk pengembangan karakter sekaligus memberikan pengalaman belajar baru melalui seni gamelan mulut pada muatan SBdP yang berkaitan dengan seni musik dan suara. Selain itu, dengan adanya media ini guru diharapkan

termotivasi dan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan karakteristik siswa, kompetensi dan materi yang ingin diajarkan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif oleh sekolah untuk menentukan suatu kebijakan pada guru. Kebijakan itu berupa memberikan proses pendidikan yang bermakna kepada siswa dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan manfaat kepada para peneliti yakni sebagai tambahan sumber pengetahuan dan informasi, referensi serta motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan solutif sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra. Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra.
- 2) Produk hasil penelitian dirancang dengan bentuk audio pembelajaran yang memiliki durasi \pm 4 menit disetiap audionya. Audio pembelajaran ini dibuat sebanyak 6 audio yang menjelaskan mengenai karakter-karakter Profil Pelajar Pancasila pada gamelan mulut dan 8 audio instrumen

gamelan mulut meliputi suara gong, kendang, ceng-ceng, sangsih, ugal, kajar, kotekan dan pemade polos.

- 3) Produk media audio tersebut dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak yakni *Audio Recorder, MStudio, Mp3 Cutter, Google Drive dan Zip Compressed*.
- 4) Produk media audio pembelajaran dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif dan praktis sehingga guru dan siswa dapat mengakses audio ini kapan saja dan dimana saja. Audio tersebut dapat diputarkan melalui *smartphone*, komputer atau laptop melalui link yang dibagikan kepada siswa. Audio ini juga dapat diputar tanpa menggunakan internet dengan mengunduh file audio.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yang sangat diperlukan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar dapat mengembangkan pembelajaran karakter siswa dan berdampak juga pada proses pembelajaran yang lebih baik. Siswa akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diterima. Tidak hanya itu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, guru sebagai fasilitator harus menyediakan sumber atau media belajar yang efektif dan efisien bagi siswa namun tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut penting dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Sejalan dengan itu, media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila penting untuk dikembangkan dengan harapan para siswa

tunanetra bisa terbantu dalam proses belajar. Dengan adanya suatu media pengembangan karakter yang dapat digunakan secara aktif baik mandiri maupun kelompok dengan ada ataupun tidak bantuan dari guru akan membuat proses pembelajaran lebih maksimal. Dengan menggunakan media audio tersebut, siswa menjadi lebih mudah memahami makna-makna pendidikan karakter disertai melantunkan seni musik gamelan mulut.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk media audio gamelan mulut berbasis Profil Pelajar Pancasila ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan SBdP siswa sekolah dasar tunanetra di SLB. Materi dan konsep audio yang dikembangkan sesuai dengan mata pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya materi seni musik. Pengembangan media audio ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran seni musik dan pengembangan karakter siswa tunanetra agar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan mampu membangkitkan semangat, minat belajar, pemahaman serta membangun karakter

siswa tunanetra. Selain itu, media yang dikembangkan juga menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa serta yang terpenting adalah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa tunanetra.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakter siswa tunanetra pada jenjang sekolah dasar di SLB Negeri 1 Denpasar. Hal ini menyebabkan produk pengembangan audio pembelajaran ini memiliki keterbatasan dan hanya dipergunakan untuk siswa tunanetra jenjang sekolah dasar luar biasa pada mata pelajaran SBdP, materi seni vocal dan musik khususnya irama suatu musik / gamelan.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa audio gamelan mulut disertai penanaman konsep Profil Pelajar Pancasila yang digunakan oleh siswa tunanetra di SLB Negeri 1 Denpasar dan bukan media interaktif karena tidak dapat berinteraksi langsung antara media dan pengguna.
- 3) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang menyertakan 5 tahapan, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata serta istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan adalah upaya atau proses perbaikan untuk mengembangkan suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya. Pada penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah Model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah proses pengembangan, yang terdiri dari 5 tahapan yakni: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengantarkan pesan atau informasi serta mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media audio gamelan mulut berbasis karakter Profil Pelajar Pancasila muatan Seni Budaya dan Prakarya (SDdP) pada siswa sekolah dasar tunanetra SLB Negeri 1 Denpasar.
- 3) Gamelan mulut merupakan kearifan lokal khas daerah Denpasar. Gamelan mulut ialah seni musik dengan melantunkan irama-irama gamelan bali menggunakan suara verbal atau menggunakan mulut. Gamelan mulut (gamut) ini pertama kali diciptakan pada pertengahan tahun 2020 oleh I

Made Agus Wardana. Gamelan mulut ini menyuarakan gamelan Bali seperti ugal, gong, kendang, ceng-ceng, sangsih, kajar, kotekan dan pemade polos.

- 4) Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan dari pelajar Indonesia sepanjang hayat yang berkarakter, memiliki kompetensi global dan bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dimensi-dimensi dari Profil Pelajar Pancasila adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global.
- 5) Mata pelajaran SBdP atau Seni Budaya dan Prakarya adalah salah satu muatan pelajaran siswa Sekolah Dasar (SD) dan juga terdapat pada muatan pelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB) yang mempelajari tentang kesenian, kebudayaan, dan keterampilan seperti, seni tari, seni musik, seni lukis, dan sebagainya.
- 6) Siswa berkebutuhan khusus tunanetra adalah siswa dengan keterbatasan indra penglihatan. Siswa tunanetra tidak bisa melihat dengan baik sehingga banyak menggunakan indra pendengaran untuk belajar.