

**KAJIAN KES PENGGUNAAN KONSEP PERMAINAN DALAM  
PENGAJARAN SENI MUZIK KEPADA PELAJAR KELAS SEPULUH DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS DELI MURNI SIBOLANGIT INDONESIA:  
GABUNGAN DAN ADAPTASI TEORI PERMAINAN KOOPERATIF  
PARTEN DAN TEORI KONTRAKTIVISME VYGOTSKY**

**REBECCA OCTARY ROSSY NABABAN**

**UNIVERSITI SAINS MALAYSIA**

**2015**

**KAJIAN KES PENGGUNAAN KONSEP PERMAINAN DALAM  
PENGAJARAN SENI MUZIK KEPADA PELAJAR KELAS SEPULUH DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS DELI MURNI SIBOLANGIT INDONESIA:  
GABUNGAN DAN ADAPTASI TEORI PERMAINAN KOOPERATIF  
PARTEN DAN TEORI KONTRAKTIVISME VYGOTSKY**

**Oleh**

**REBECCA OCTARY ROSSY NABABAN**

**Thesis yang diserahkan untuk memenuhi sebahagian keperluan bagi Ijazah  
Sarjana Sastera Pedagogi dan Persembahan Muzik**

**Julai 2015**

## **PENGHARGAAN**

Terlebih dahulu, saya ingin bersyukur kepada Tuhan yang sangat mengasihi saya, senantiasa menjadi pelita dan pedoman dalam kehidupan saya, menjaga saya dalam segala hal. Tanpa kasih Tuhan saya tidak akan dapat menyelesaikan kajian ini. Dalam proses melengkapi tesis ini, Tuhan telah menyediakan guru – guru yang penting untuk memberi panduan, dorongan dan menolong saya. Berikut merupakan orang – orang yang saya ingin menunjukkan penghargaan saya.

Pertama sekali, saya ingin berterima kasih kepada Dr. Jason Tye Kong-Chiang, penyelia dalam tesis ini yang senantiasa menolong saya apabila saya memerlukan bantuan. Beliau banyak menyumbangkan idea dalam membina rangka tesis ini. Selain itu, saya sangat berterima kasih beliau kerana beliau sanggup meluangkan masa membincang, membaca tugas yang saya hantarkan.

Para staf administrasi, baik di Pusat Kajian Seni, staf IPS dan universiti science Malaysia yang selalu memberikan informasi untuk melengkapi tesis ini serta menjadi sarana bagi kelanjutan study saya.

Guru SMA Deli Murni ibu Nuria Sitanggang dan para guru – guru yang lainnya, yang banyak membantu saya semasa proses lapangan kerja dijalankan. Saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada Alm. Pak Simbolon, Hery Sinaga, dan semua staf akademik yang membenarkan saya menjalankan kajian saya di Deli Murni Bandar Baru.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada Romiduk M.Sinambela S.Sn yang banyak membantu, memberi galakan dan memberi cadangan dalam menyempurnakan tesis saya.

Akhir sekali, saya ingin berterima kasih kepada bapa saya Drs. H. Nababan, ibu saya St. T. Simorangkir, dan adik saya Pdt. Requel O. P. Nababan, S.Th dan Ricky Y. T. Nababan, S.E yang senantiasa memberi galakan, dorongan dan mengingati saya dalam doa mereka.

Julai 2015

Pulau Pinang

## KANDUNGAN TESIS

### MUKA SURAT

<b>PENGHARGAAN</b>	<b>ii</b>
<b>KANDUNGAN TESIS</b>	<b>iv</b>
<b>SENARAI JADUAL</b>	<b>viii</b>
<b>SERANAI RAJAH</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENGENALAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.1.1 Objektif Pembelajaran dalam Kurikulum Berasaskan Kompetensi (KBK)	4
1.2 Pernyataan Masalah	7
1.3 Fokus Kajian	9
1.4 Kerangka Konseptual	11
1.5 Objektif Kajian	14
1.6 Persoalan Kajian	14
1.7 Kepentingan Kajian	15
1.8 Kajian Skop dan Batasan Kajian	16
1.9 Kerangka Teori	17
1.9.1 Permainan	17

1.9.2	Mildred B. Parten	18
1.9.3	Lev Semenovich Vygotsky	20
<b>BAB II SOROTAN LITERATUR</b>		<b>22</b>
2.1	Pengenalan	22
2.2	Pengertian Remaja	23
2.3	Pendidikan dalam Permainan Muzik	27
2.4	Teori	34
2.4.1	Latar Belakang Teori Parten	34
2.4.2	Permainan Kooperatif	34
2.4.3	Latar Belakang Teori Vygotsky	36
2.4.4	Aplikasi Teori ZPD dalam Pendidikan Muzik	37
2.5	Rumusan	39
<b>BAB III METODOLOGI</b>		<b>41</b>
3.1	Pengenalan	41
3.2	Reka Bentuk Kajian	41
3.3	Tempat Kajian	42
3.4	Sampel Kajian	44
3.5	Prosedur Kajian	46
3.5.1	Pengumpulan Data Awal	46
3.5.2	Ujian Pra	47
3.5.3	Ujian Rintis	48
3.5.4	Ujian Sebenar	52

3.5.5	Penilaian	59
3.5.6	Pembentukan Pelan Pengajaran yang Berstruktur Melalui Adaptasi Teori Parten dan Vygotsky yang Berdasarkan KBK	61
<b>BAB IV ANALISIS DATA</b>		<b>63</b>
4.1	Pengenalan	63
4.2	Hasil Kajian	64
4.2.1	Persoalan Kajian Pertama	64
4.2.1.1	Topik Ritma	65
4.2.1.2	Topik Tangga Nada	66
4.2.1.3	Topik Pengenalan Not	68
4.2.1.4	Topik Jenis Muzik	69
4.2.2	Persoalan Kajian Kedua	70
4.2.3	Analisis Deskriptif	76
4.2.3.1	Hasil dari Ujian Pra	77
4.2.3.2	Hasil dari Ujian Rintis	77
4.2.3.3	Hasil dari Ujian Sebenarnya	78
4.3	Kesimpulan Penilaian	80
<b>BAB V PERBINCANGAN DAN CADANGAN</b>		<b>84</b>
5.1	Rumusan	84
5.2	Perbincangan Hasil Kajian	87
5.3	Masalah yang Timbul dalam Kajian	90
5.4	Batasan untuk Kajian Selanjutnya	91

**BIBLIOGARFI****93****LAMPIRAN**

A. Pelan Pelajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)	100
B. Soalan dan Borang	117
C. Transkripsi Temu Bual	120
D. Pelan Penilaian	124
E. Gambar Pendukung Kajian	126

## SENARAI JADUAL

### MUKA SURAT

Jadual 4.1	Pelan pengajaran mengenai nada Do – Do'	72
Jadual 4.2	Pelan pengajaran mengenai tangga nada	73
Jadual 4.3	Pelan pengajaran mengenai ritma	74
Jadual 4.4	Pelan pengajaran mengenai muzik pop	75
Jadual 4.5	Hasil ujian pra	77
Jadual 4.6	Hasil ujian Rintis	77
Jadual 4.7	Hasil Ujian Sebenarnya	78
Jadual 4.8	Hasil ujian kunci G dan Kunci F	79
Jadual 4.9	Hasil ujian nada	79
Jadual 4.10	Hasil ujian jenis muzik	80
Jadual 4.11	Hasil nilai korelasi	81
Jadual 4.12	Nilai aktiviti	81

## SENARAI RAJAH

### MUKA SURAT

Rajah 1.1	Integrasi permainan dalam pembentukan pelan pelajaran muzik.	13
Rajah 2.1	Kompetensi dasar dan indicator	32
Rajah 2.2	Contoh permainan kooperatif	35
Rajah 3.1	Yayasan Betlehem SMP – SMA RK Deli Murni Bandar Baru	43
Rajah 3.2	Borang soalan mengenai tangga nada pada kunci G	50
Rajah 3.3	Borang soalan mengenai tangga nada pada kunci F	51
Rajah 3.4	Pelan Pelajaran ujian sebenar	53
Rajah 3.5	Contoh kerangka pelan pengajaran muzik yang berstruktur melalui adaptasi teori Parten dan Vygotsky yang berbasis KBK	62
Rajah 4.1	Diagram perembangan pelajar	76

**KAJIAN KES PENGGUNAAN KONSEP PERMAINAN DALAM  
PENGAJARAN SENI MUZIK KEPADA PELAJAR KELAS SEPULUH DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS DELI MURNI SIBOLANGIT INDONESIA:  
GABUNGAN DAN ADAPTASI TEORI PERMAINAN KOOPERATIF  
PARTEN DAN TEORI KONTRAKTIVISME VYGOTSKY**

**Abstrak**

Tujuan kajian ini adalah untuk membentuk pelan pengajaran seni muzik kelas kesepuluh sekolah menengah atas dengan menggunakan pendekatan permainan untuk membantu pelajar dalam belajar unsur – unsur muzik. Adapun pelan pengajaran itu adalah berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disyorkan oleh kerajaan. Kajian ini dijalankan untuk membentuk dua puluh pelan pengajaran terhadap pelajar yang berumur 15 – 17 tahun di Sekolah Menengah Atas Deli Murni, Indonesia. Teori Permainan Kooperatif oleh Parten dan *Scaffolding* oleh Vygotsky disesuaikan dan diadaptasikan ke dalam pelan pengajaran ini. Kedua teori tersebut telah menghasilkan satu set pelan pengajaran yang membantu pelajar memahami dan menghayati konsep ritma dan tangga nada dalam proses pembelajaran muzik. Terdapat tiga jenis ujian dalam kajian ini. Pertama, ujian Pra melibatkan kajian literasi, temu bual dan pemerhatian tidak berstruktur. Kedua, ujian rintis yang akan dikendalikan untuk menguji keberkesanan prosedur – prosedur pengajaran, bahan – bahan yang digunakan dan permainan yang disesuaikan. Selepas menjalankan ujian rintis, perubahan dan penambahbaikan pelan pengajaran dilakukan, manakala ujian sebenar dibentuk setelah pengubahan pelan pengajaran. Adapun yang menjadi penilai dalam kajian ini adalah pengkaji dan guru asal sebenarnya. Nilai korelasi untuk setiap penilaian yang dijalankan adalah dalam rangkaian sederhana dan tinggi.

Jika dilihat dari hasil ujian pra, maka didapat kesimpulan bahwa kurangnya pengetahuan pelajar tentang teori muzik. Selanjutnya pada ujian rintis yang hanya merupakan uji percubaan pada pelan pengajaran, terjadi peningkatan dalam pengetahuan serta kemahiran seni muzik walaupun tempoh pengajaran yang terbatas. Pada ujian sebenarnya didapat secara terperinci hasil dari setiap bahan yang diajarkan mengalami peningkatan pencapaian yang ketara. Hal ini dapat diperhatikan dari nilai min, sisihan piawai dan korelasi yang terbentuk. Keputusan kajian ini menyokong hipotesis bahawa gabungan teori Play Kooperatif Parten dan teori Vygotsky disesuaikan ke dalam satu pelan pengajaran ,dalam meningkatkan pembelajaran dan pengajaran keberkesanan seperti yang terbukti dalam kelas muzik pada Kelas Sepuluh di Deli Murni. Kajian ini juga menunjukkan bahawa pelajaran muzik dijalankan dalam kumpulan dapat menggalakkan pemahaman individu yang lebih baik untuk memahami konsep-konsep irama dan tangga nada.

**A STUDY CASE OF THE APPLICATION OF GAME CONCEPTS IN  
TEACHING MUSIC TO CLASS TEN STUDENTS IN DELI MURNI HIGH  
SCHOOL AT SIBOLANGIT, INDONESIA: MERGER AND ADAPTATION  
OF PARTEN’S COOPERATIVE PLAY AND VYGOTSKY’S  
CONSTRUCTIVIST THEORY**

**Abstract**

The aim of this study was to develop music lesson plans for students in the tenth grade of high school by using a game method to assist in learning the elements of music. The lesson plan was based on the Kurikulum Berbasis Kompetensi (*Competency-Based Curriculum*) that was recommended by the Indonesian government. This study was to develop a series of twenty lesson plans for students aged 15-17 years old at Deli Murni High School in Sibolangit, Indonesia. Parten’s Cooperative Play theory and Vygotsky’s *Scaffolding* model within his Constructivist framework was merged and adapted for the purpose of designing these lesson plans. Both of these theories form the platform by which a set of lesson plans was created to help teenage students to effectively understand the concepts of rhythm and scales during the music learning process. There were three types of test in this study. First, a Pre-test study involving literacy, interview and unstructured observation. Second, the test was initiated to determine the effectiveness of teaching procedures, materials used and the proposed games. After running the pilot test, changes and improvements of the initial lesson plan was made, and the actual test was created. The assessors in this study consist of the researcher and the actual music teacher of Class Ten. The correlation values for each assessment were found within the simple and high range. The review of the pre-test results concluded that there was a lack of

students' existing knowledge on the subject of music theory. In the pilot test that served as a trial lesson plan, there was an increase in the musical knowledge and skills among students even within a limited duration of teaching contact time. In the actual test there was a significant increase in students' achievement in all subjects within the selected KBK music curriculum. This is supported and verified by the min values, standard deviations and correlations data. The results of this study supports the hypothesis that the combination of Parten's Cooperative Play theory and Vygotsky's *Scaffolding* model adapted into a series of lesson plans is effective in increasing the learning and teaching effectiveness as evident in the music classes at Class Ten in the Deli Murni High School. This study also demonstrated that music lessons conducted in groups was able to promote better individual understanding to grasp the concepts of rhythm and scales.

# **BAB I**

## **PENGENALAN**

### **1.1 Latar Belakang Kajian**

Rendahnya kualiti pendidikan pada setiap tahap pendidikan, khususnya pendidikan rendah dan menengah adalah persoalan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia sehingga kini (Sinar Indonesia Baru, 1997).

Pelbagai usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan tersebut telah dilakukan berterusan dengan mempelbagaikan latihan untuk meningkatkan kualiti guru, memurnikan kurikulum secara berperingkat, menambah baik sarana dan prasarana pendidikan dan meningkatkan kualiti pengurusan sekolah. Contohnya, setiap tenaga pengajar sekurang-kurangnya mempunyai kelayakan sijil diploma.

Namun, indikator ke arah kualiti pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pendidikan muzik khususnya, perkembangan pendidikan muzik di Indonesia bermula daripada kewujudan sekolah-sekolah muzik, komuniti pencinta muzik, pelbagai majlis, konsert dan bengkel daripada pelbagai genre.

Dari satu sudut, hal ini memberikan kesan yang positif kerana banyak cara bagi para peminat dan pencinta muzik yang ingin mencurahkan apresiasi mereka melalui aktiviti muzik atau sekadar menikmati muzik. Namun dari sudut yang lain, begitu perkembangan sekolah muzik telah mewujudkan pelbagai aliran muzik dengan kurikulum yang berbeza-beza. Hal ini memberikan kesan yang negatif bagi

perkembangan pendidikan muzik dalam jangka panjang di Indonesia, khususnya dalam pendidikan muzik tahap tinggi. Ketidaksetaraan pandangan tentang pendidikan muzik, prinsip, kaedah pengajaran yang berlaku dan tahap pencapaian yang harus diterapkan boleh menyebabkan hal negatif yang lain. Hal itu tidak termasuk adanya pihak-pihak yang menjadikan kursus muzik sebagai perniagaan yang komersil (KBK, 2009).

Dengan demikian maka pihak-pihak tersebut akan menggunakan tenaga guru dan kemudahan yang tidak memenuhi kriteria Pengajaran dan Pembelajaran (PDP) yang sewajarnya demi mengumpulkan seramai mungkin murid, sehingga menciptakan fenomena plagiat (Rasional, 2009).

Sungguh dikesalkan kerana seiring dengan permintaan masyarakat yang terus meningkat, tenaga pengajar seni muzik yang ada tidak dapat menampung permintaan pengguna. Kualitinya juga mulai menurun secara drastik dan ketidakseragaman juga terjadi kerana tiadanya keselarasan bahan yang jelas dan kurikulum yang komprehensif (KBK, 2009).

Setiap peringkat menerapkan teori dan kurikulumnya demi mencapai kepentingannya masing-masing. Pensijilan progresif daripada Kementerian Pendidikan Indonesia untuk meningkatkan kualiti dan kerjaya pemain muzik dan instruktur muzik, sehingga mereka mampu bersaing secara terbuka, objektif dan bertanggungjawab dalam proses pemodenan yang terjadi kini (Kementerian Pendidikan Nasional, 2009).

Ketentuan ini bersifat umum, baik untuk tenaga pendidik formal atau tidak formal yang ingin menceburi kerjaya pemain muzik dan instruktur muzik. Manfaat dari kebijakan Kementerian serta Kerajaan ini sangat positif untuk jangka panjang kerana ramai pelajar yang akan melanjutkan kuliah untuk memenuhi kelayakan pendidikan muzik hingga peringkat universiti.

Manfaat dari kuliah ini tentunya akan menunjang pada keberkesanan lembaga pendidikan yang memerlukan pemuzik dan guru muzik yang ideal, inovatif dan kerjayaonal demi mengikuti perkembangan zaman dan mampu melahirkan generasi yang dinamik dan berkualiti tinggi. Demi meningkatkan tahap pendidikan di Indonesia maka dibuatkan satu panduan terhadap pengajaran dalam pembelajaran yang biasa disebut kurikulum. Kurikulum di Indonesia sudah melalui beberapa tahap penambahbaikan<sup>1</sup>, manakala kajian ini akan menggunakan Kurikulum Berasaskan Kompetensi (KBK) yang mula digubal pada tahun 2004.

Dalam kajian ini, KBK berperanan sebagai bahagian daripada dasar kajian. Dengan adanya KBK ini, maka diharapkan ini merupakan langkah awal bagi para pendidik, pengamal pendidikan dan pencinta seni untuk mengetahui keselarasan tahap dan kriteria yang harus dimiliki oleh seorang pemain muzik dan instruktur muzik yang sewajarnya dan berkualiti.

Untuk menuju ke arah perkembangan muzik Indonesia yang lebih baik dan pemberdayaan tenaga kerja yang berpengetahuan, pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai etika yang sesuai dengan kerjayanya. Dari sudut lain, usaha peningkatan

---

<sup>1</sup> Dalam sejarah sejak Indonesia merdeka atau tahun 1945, kurikulum pendidikan nasional telah mengalami perubahan pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, dan 2006 (perkembangan dari 2004 /masih berasaskan 2004)

kualiti pendidikan ini dilalui dalam rangka mengantisipasi pelbagai perubahan dan tuntutan keperluan masa depan yang akan dihadapi oleh pelajar agar mereka mampu berfikir secara global dan bertindak sesuai dengan keperluan dan potensi tempatan (McLuhan, 1969).

### **1.1.1 Objektif Pembelajaran dalam Kurikulum Berasaskan Kompetensi (KBK)**

Kajian ini sangat berkait rapat dengan KBK kerana ia berkenaan masalah pembelajaran yang sedang berjalan di Medan, Indonesia. Semua pembelajaran yang ada di sekolah – sekolah swasta ataupun sekolah negeri di Indonesia berasaskan KBK.

Kurikulum Berasaskan Kompetensi yang dikembangkan Pusat Kurikulum<sup>2</sup> (2001) mengelompokkan kompetensi menjadi tiga tahap. Pertama, kompetensi graduan (KT) iaitu kompetensi-kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh pelajar setelah mereka menyelesaikan tahap pendidikan tertentu (SD, SMP, SMA)<sup>3</sup>. Kedua, kompetensi umum (KU) iaitu kompetensi-kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh pelajar setelah mereka mempelajari mata pelajaran tertentu pada tahap pendidikan tertentu. Ketiga, kompetensi dasar (KD) iaitu kompetensi-kompetensi utama yang seharusnya dimiliki oleh pelajar setelah mereka mempelajari mata pelajaran tertentu pada waktu tertentu (semester) dan pada tahap pendidikan tertentu. Kompetensi-kompetensi itu bersifat dinamik, berkembang dari waktu ke waktu dan mengandungi deskripsi keterampilan dan pengetahuan yang dapat diaplikasikan graduan sesuai dengan keperluannya (Multimedia Development Corporation, 2002). Dalam

---

<sup>2</sup> Pusat kurikulum (PUSKUR) merupakan suatu lembaga yang mengolah ataupun membuat kurikulum, yang merupakan bahagian dari Depdiknas

<sup>3</sup> SD (sekolah dasar), SMP (sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas).

praktikalnya, ketiga-tiga tahap kompetensi ini menjadi acuan kepada guru ketika melaksanakan tugas-tugas pengajaran di sekolah. Konteks kajian ini adalah ditumpukan terhadap sekolah menengah atas (SMA).

KBK yang dikembangkan Depdiknas<sup>4</sup> (Puskur, 2002) merupakan kerangka utama yang memiliki empat komponen iaitu kurikulum dan hasil pembelajaran, penilaian berasaskan kelas, kegiatan pengajaran dan pembelajaran dan pengurusan kurikulum berasaskan sekolah. Keempat-empat komponen KBK ini merupakan satu kesatuan yang utuh kerana semasa mempraktikkannya komponen-komponen ini saling berkait.

Kajian ini penggunaan KBK yang merupakan asas pengajaran yang ada di Indonesia. KBK yang membahaskan mengenai kompetensi seperti yang dikemukakan. Krakow (2005) bahawa pengajaran berasaskan kompetensi adalah keseluruhan tentang pembelajaran aktif dan guru membantu pelajar untuk menguasai keseluruhan isi pembelajaran.

Pusat kurikulum, Balitbang Depdiknas (2002) mendefinisikan bahawa KBK merupakan perangkat rencana, aturan tentang kompetensi dan hasil pembelajaran yang harus dicapai oleh pelajar, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah. Kurikulum ini berorientasikan hasil dan kesan yang diharapkan wujud dalam diri peserta melalui serangkaian pengalaman belajar yang bermakna dan kepelbagaian yang dapat diwujudkan bersesuaian dengan keperluannya.

---

<sup>4</sup> Depdiknas (Departement Pendidikan Nasional) merupakan suatu pertubuhan yang bertanggung jawab terhadap pendidikan nasional secara keseluruhan.

KBK adalah kurikulum yang berada pada tahap perancangan, utamanya dalam tahap pengembangan idea akan dipengaruhi oleh kemungkinan-kemungkinan pendekatan, kompetensi dapat menjawab halangan yang muncul. Artinya, pada waktu mengembangkan pemikiran kurikulum berdasarkan kompetensi, pengembangan kurikulum harus mengenal pasti aliran falsafah, kekuatan dan kelemahan pendekatan kompetensi untuk menghadapi halangan, serta jangkauan kesahan pendekatan tersebut pada masa depan. Kompetensi bersifat terus berkembang sesuai dengan tuntutan dunia dunia kerjaya dan ilmu (Suyanto, 2005).

Berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan, KBK menekankan pada mengeksplorasi potensi pelajar secara optimum, membina perkara yang dipelajari dan menerapkannya dalam kehidupan harian. KBK berusaha mengkondisikan setiap pelajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sehingga proses penyampaian harus bersifat kontekstual dengan mempertimbangkan faktor kemampuan, lingkungan, sumber daya, norma, integrasi dan aplikasi pelbagai kecekapan prestasi. Dalam kata lain, KBK berorientasikan pendekatan Konstruktivisme. Hal ini boleh dilihat daripada ciri-ciri KBK, iaitu:

1. KBK menekankan pada kebolehcapaian kompetensi pelajar, baik secara individu atau klasik,
2. KBK perlu berorientasikan pelbagai hasil pembelajaran. dan keberagaman,
3. KBK juga menekankan pada penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan pendekatan yang bervariasi,

4. Sumber pembelajaran tidak hanya guru, tetapi juga sumber pembelajaran yang lain yang memenuhi unsur pendidikan,
5. KBK melaksanakan penilaian pada proses dan hasil dalam usaha penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi.

Dengan yang demikian, KBK bertujuan melahirkan graduan yang kompeten dan cerdas dalam membina identitas budaya dan bangsanya. Kurikulum ini dapat memberikan asas pengetahuan, keterampilan, pengalaman belajar yang membina integritas sosial, membudayakan dan mewujudkan karakter nasional. Dengan kurikulum yang demikian, ia memudahkan guru dalam penyajian pengalaman pembelajaran yang seiring dengan prinsip belajar sepanjang hayat yang mengacu pada empat tonggak pendidikan sejagat yaitu, belajar mengetahui, melakukan, menjadi diri sendiri dan hidup dalam kebersamaan.

## **1.2 Pernyataan masalah**

Bahagian ini menerangkan masalah-masalah berkaitan implementasi KBK di SMA serta isu-isu yang berkaitan dengan logistik, peralatan dan sumber daya manusia. Dapat disimpulkan bahawa masalah-masalah yang timbul terdiri daripada beberapa faktor, tetapi dengan adanya kajian ini diharapkan agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran muzik.

Namun jika dikaji kembali kurikulum KBK yang dibuat tidak sesuai dengan yang terjadi di lapangan (wawancara dengan guru muzik Deli Murni Bandar Baru). Ada beberapa hal yang ada di dalam KBK tidak sesuai dengan proses pembelajaran.

Salah satunya untuk pelajaran muzik kelas tahun sepuluh yang digolongkan dalam tahap satu.

Tahap	: I
Jabatan	: Pemain Ensemble Pop. (Gabungan pemuzik instrumental dan atau kumpulan vokal.)
Standard Kompetensi	: Membaca simbol huruf tulisan dengan lancar
Masa	: 20 jam 45 minit <sup>5</sup>
Deskripsi Unit	:Unit kompetensi ini berkait dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang diperlukan untuk membaca simbol huruf tulisan.

Dalam contoh di atas, dapat dilihat bahawa untuk mempelajari simbol huruf tulisan dengan lancar, diperlukan masa selama 20 jam 45 minit iaitu jumlah masa pembelajarannya 900 minit. Sedangkan yang terjadi di sekolah Deli murni, pelajaran muzik biasanya disatukan dengan pelajaran seni yang lain. Di sekolah Deli Murni, sekolah menengah atas kelas tahun sepuluh, mereka hanya mempunyai pelajaran kesenian yang merangkumi semua kesenian (seni tari, muzik, rupa dan lain-lain) dalam satu tahun terdiri daripada dua semester. Jumlah keseluruhan waktu yang diperlukan untuk pelajaran kesenian iaitu 72 jam 45 minit yang bermaksud jumlah untuk belajar kesenian 3240 minit dan waktu ini dibahagi 3 (seni tari,muzik,lukis). Hal ini menyebabkan masing-masing pelajar mempunyai 1080 minit per tahun untuk setiap sub kesenian termasuk seni muzik. Jika ditinjau kembali, KBK memberikan masa untuk satu topik adalah 900 minit sedangkan di

---

<sup>5</sup> 20jam = 20 kali pertemuan, @45 menit = setiap pertemuan waktunya 45 minit.

sekolah untuk semua topik adalah 1080 menit. Hal ini menyebabkan pelajar hanya mempelajari pengenalannya sahaja yang akhirnya menimbulkan beberapa kesukaran. Contohnya ketika pelajar mempelajari simbol huruf tulisan, mereka hanya mempelajari simbol huruf tulisan kunci C dan pelajar hanya diberikan tangga nada simbol huruf tulisan kunci C sahaja dan diwajibkan menghafalnya.

Jika dihubungkan dengan kurikulum yang ada di Indonesia, pelajaran muzik mempunyai beberapa langkah yang sebenarnya sudah termasuk standard nasional. Namun kenyataannya, di sekolah tidak sepenuhnya menggunakan kurikulum tersebut. Hal ini berlaku kerana pelajaran muzik digabungkan dengan pelajaran seni yang lain dan masa yang diberikan juga tidak mencukupi.

### **1.3 Fokus Kajian**

Menurut ahli falsafah Lowell Mason (1854), seorang pedagogi muzik dari Amerika, tujuan pembelajaran muzik di sekolah umum adalah untuk menciptakan individu yang mempunyai kecerdasan muzik yang tinggi daripada melatih pemuzik profesional, kualiti muzik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan pengajaran sangat kritikal dan penting. Hanya muzik dengan nilai artistik sahaja yang dibenarkan untuk digunakan dalam kelas muzik.

Proses kegiatan pembelajaran dan pengajaran yang diterapkan juga mempunyai erti yang sangat penting daripada produk hasil pengajaran. Dengan usaha yang lebih efektif, pendidikan muzik harus dimulai seawal mungkin kerana muzik adalah suatu disiplin ilmu yang melibatkan semua indera manusia dan menyumbangkan perkembangan yang positif dalam kehidupan manusia.

Dalam kajian ini, pelajar kelas sepuluh Deli Murni tidak memiliki asas muzik. Guru yang mengajarkan muzik tersebut tidak mempunyai latar belakang pendidikan muzik dan tidak memiliki asas kesenian. Guru hanya berpandukan buku panduan yang diambil dari beberapa buku kesenian. Seperti yang dikatakan oleh Hunter (1987) bahawa kandungan dan pola pembelajaran harus dengan kualiti pengajaran dan pembelajaran yang baik. Seorang pendidik akan merancang pengajaran dan pembelajaran sebelum memasuki kelas. Justeru, setiap pendidik harus dapat menguasai bentuk pengajaran untuk menjamin kualiti pembelajaran dan pengajaran yang bermutu tinggi.

Berdasarkan dengan hal tersebut, maka dalam kajian ini akan membahaskan cara mengatasi hal tersebut dengan bantuan permainan yang menggabungkan teori kontraktivisme Vygotsky dan teori permainan Partern. Pembahasan yang lebih terperinci akan dijelaskan dalam bab 2.

Pada kajian ini, terdapat masalah tentang kemudahan, yang merupakan salah satu alasan juga pelajaran muzik tidak dilaksanakan dengan baik. Kemudahan di sekolah yang tidak memuaskan, khususnya dalam permainan alat muzik. Hadiyah Retno,(2006). Sarana dan prasarana yang maksimum dalam pelaksanaan pembelajaran perlu diutamakan agar guru boleh menambah baik proses penyusunan perangkat pembelajaran. Antara yang boleh dilaksanakan adalah proses pengklipan lagu daerah atau alat muzik daerah.

Masalah-masalah yang dikenal pasti dalam kajian ini adalah masa, kemudahan, tenaga pengajar serta kurikulum KBK tidak bersesuaian dengan latar belakang pelajar yang tidak memiliki asas muzik.

#### **1.4 Kerangka Konseptual**

Dalam kajian ini, pendidikan muzik terhadap pelajar SMA kelas sepuluh. SMA kelas sepuluh terdiri daripada remaja yang berumur 15-17 tahun. Pendidikan muzik adalah bidang kajian yang berkait dengan pengajaran dan pembelajaran muzik. Bidang kajian ini mencakupi semua aspek pembelajaran, termasuk psikomotor (pengembangan kemampuan), kognitif (pemerolehan pengetahuan), dan afektif, termasuk apresiasi muzik dan sensitivitinya.

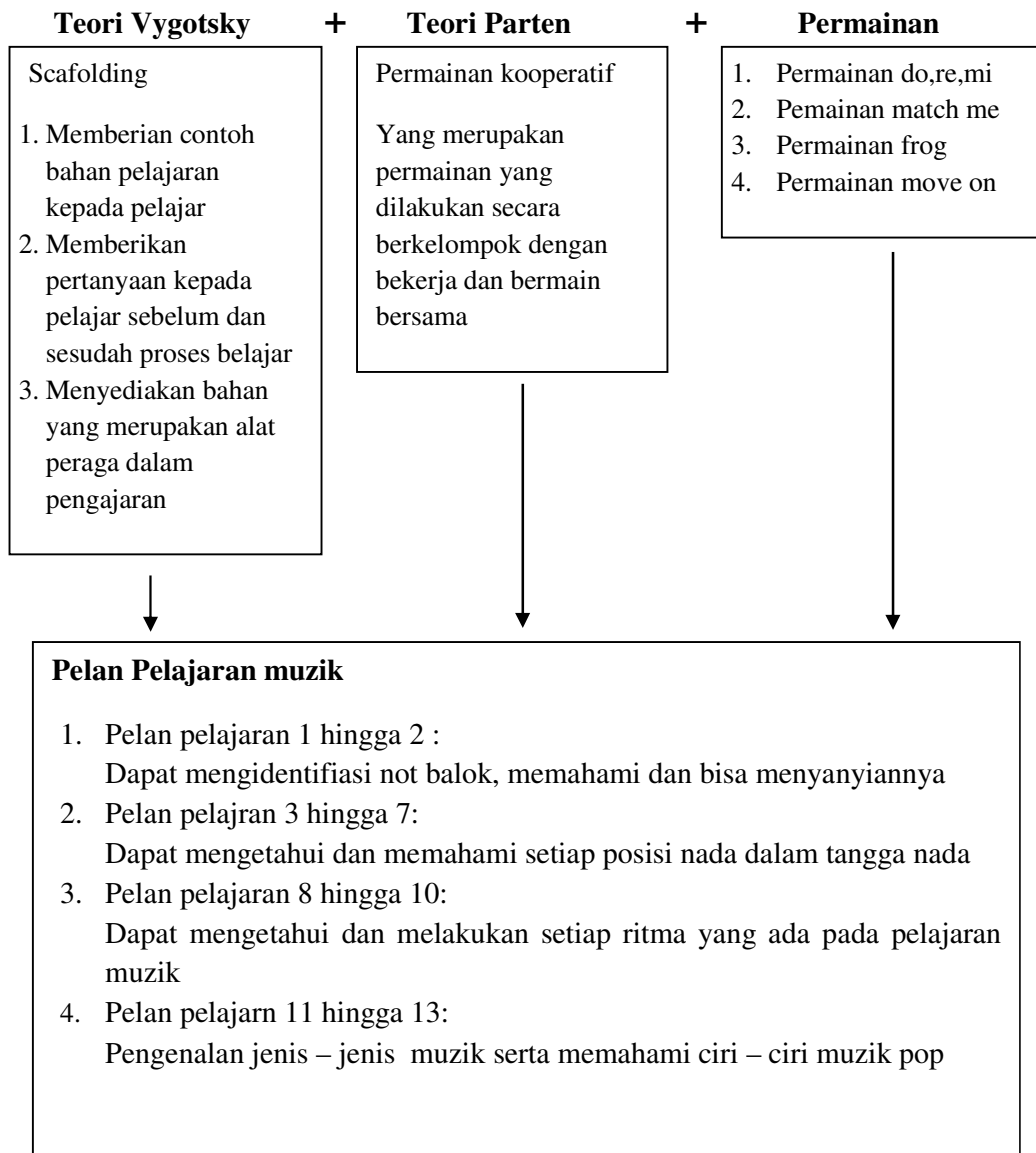
Latihan muzik mulai dari pendidikan prasekolah hingga pasca sekunder umum ditemui di pelbagai negara kerana keterlibatan dalam muzik dianggap sebagai komponen dasar budaya dan perilaku manusia. Muzik, seperti bahasa, adalah pencapaian yang membezakan manusia dengan makhluk lain.

Peranan muzik dalam proses pengajaran dan pembelajaran ialah dengan cara mempengaruhi minat murid terhadap tajuk yang diajarkan oleh guru. Contohnya dalam pengajaran, guru boleh menggunakan lagu-lagu rakyat untuk menyampaikan kandungan mata pelajaran yang diajar. Melalui pendekatan seperti ini, murid lebih berminat untuk mengetahui perkara yang dipelajari dengan lebih mendalam. Pelajar akan berasa lebih seronok melakukan aktiviti seperti melompat sambil mengikut muzik (Faizal, 2011).

Kenyataan lain menunjukkan bahawa sesetengah remaja mengatakan bahawa hidup tanpa muzik sangat hambar. Mereka yang menggunakan muzik sebagai alat penenang fikiran, penyalur inspirasi dan tempat untuk mengekspresikan sesuatu. Parten (1932) mengembangkan sistem untuk mengklasifikasikan pelajar turut serta bermain. Organisasi ini masih dianggap salah satu deskripsi terbaik cara bermain berkembang pada kanak-kanak (Gander, Mary dan Harry W. Gardiner, 1981). Salah satu teori dari Parten adalah Bermain secara kooperatif (*Cooperative Play*). Tahap ini adalah bentuk tertinggi untuk kanak-kanak yang bekerja dan bermain bersama. Mereka berkongsi dan bergilir serta memungkinkan beberapa kanak-kanak untuk dijadikan pemimpin kumpulan. Misalnya, seorang kanak-kanak mungkin menjadi polis, seorang menjadi jururawat dan yang lain menjadi ibu. Dalam bermain secara kooperatif, kanak-kanak berusia tiga tahun bermain dengan tiga orang kanak-kanak lain. Kanak-kanak berusia lima tahun bermain dengan lima orang kanak-kanak lain.

Dalam kajian ini akan menjelaskan pendekatan permainan terhadap tahap pelajar SMA kelas sepuluh. Vygotsky mengatakan pembelajaran remaja berlaku melalui permainan yang mensimulasikan realiti dapat menyajikan masalah kontemporari masyarakat yang secara langsungnya berkait dengan keputusan pelajar dalam dunia sebenar. (Marilyn Clayton and Richard Rosenbloom, 2007).

**INTEGRASI PERMAINAN DALAM PEMBENTUKAN PELAN  
PELAJARAN MUZIK KELAS SEPULUH DELI MURNI BANDAR BARU  
SIBOANGIT**



Rajah 1.1 Integrasi permainan dalam pembentukan pelan pelajaran muzik.

## **1.5 Objektif Kajian**

Kajian ini mempunyai beberapa objektif. Antaranya adalah seperti berikut.

1. Mengkaji, meneliti dan menilai keberkesanan konsep permainan Parten dan teori Zone of Proximal Development Vygotsky untuk menambahbaik pengalaman serta minat pelajar remaja dalam pengajaran teori muzik secara berkelompok.
2. Membentuk pelan pengajaran yang berdasarkan kaedah permainan Patern dan pembelajaran Vygotsky untuk tujuan pengajaran teori muzik berdasarkan kurikulum berasaskan kompetensi (KBK), tahap satu kepada golongan pelajar tahun sepuluh di sekolah menengah atas. Pelan pengajaran bertujuan membantu guru untuk mengajar muzik.

## **1.6 Persoalan Kajian**

Kajian ini mempunyai persoalan kajian, seperti berikut:

1. Apakah dan bagaimanakah aspek-aspek Teori Parten iaitu permainan yang memfokuskan pada berkelompok dan Vygotsky dapat digabungkan dalam pembentukan pelajaran teori muzik tahap satu berdasarkan kurikulum berasaskan kompetensi (KBK) alam kalangan pelajar 15-17 tahun?
2. Adakah kaedah pengajaran yang menggabungkan Teori Parten dan Vygotsky meningkatkan kefahaman dalam pelajaran teori muzik tahap satu yang lebih tinggi dari pada kaedah-kaedah yang biasa?

Untuk menjawab persoalan kajian tersebut, proses kajian seperti temu bual, pemerhatian, pelaksanaan pelan pengajaran muzik dan penilaian dari segi pencapaian

pelajar remaja dijalankan. Penyelidik akan melibatkan diri dalam pengajaran muzik untuk pelajar remaja berdasarkan kajian permainan dalam pelajaran muzik.

### **1.7 Kepentingan Kajian**

Kajian ini penting dalam pendidikan muzik kepada remaja. Khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas sepuluh di Deli Murni yang dalam kajian ini adalah pendidikan muzik yang berdasarkan kurikulum daripada pemerintah, sedangkan SMA kelas sepuluh tidak memiliki latar belakang muzik sebelumnya. Dengan kajian melalui permainan ini, remaja tersebut boleh mempelajari mata pelajaran muzik dengan gembira tanpa berasa terbeban.

Parten (1932) menyatakan bahawa mengembangkan sistem untuk mengklasifikasikan penglibatan pelajar dalam bermain. Organisasi ini masih dianggap salah satu deskripsi terbaik cara bermain berkembang pada kanak-kanak (Gander, Mary dan Harry W. Gardiner, 1981). Dengan ini, ia dapat membantu kajian ini sebagai salah satu cara untuk menyampaikan pelajaran muzik. Khususnya Parten yang membahaskan tentang bermain secara kooperatif yang sangat menyokong sistem pengajarannya berdasarkan kelompok. Kajian ini merupakan kajian yang ditujukan pada kelompok pelajar iaitu dalam satu kelas remaja yang berumur antara 15-17 tahun.

Berhubungan dengan itu juga seperti yang dibuat oleh Vgotsky iaitu *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang pada kajian ini mengambil sebahagian boleh dikatakan instruksi sokongan. Teori ini sangat membantu dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan permainan, namun pada bahagian ini lebih ditekankan cara

belajar dengan bermain yang boleh dilakukan dengan secara individu ataupun bebas yang dapat membantu para pelajar-pelajar dalam menyelesaikan tugas. Di samping itu, kajian ini juga boleh dijadikan asas kepada penyelidik lain untuk menjalankan penyelidikan selanjutnya tentang permainan dalam pembelajaran muzik.

### **1.8 Kajian Skop dan Batasan Kajian**

Kajian ini dilakukan di daerah Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Batasan kajian adalah pelajar yang berumur antara 14-16 tahun iaitu pelajar kelas sepuluh. Selain itu batasan lokasi kajian kerana terdapat banyak budaya di Medan, Indonesia. Kajian ini juga akan membahaskan cara-cara mengajarkan muzik kepada pelajar hingga muzik itu disukai oleh mereka.

Kajian ini juga berdasarkan sukatan pelajaran SMA yang kurikulumnya berasaskan kompetensi (KBK). Kajian ini juga dilakukan di sekolah yang pelajarnya tidak mempunyai asas muzik selain daripada pendidikan muzik yang diterima di sekolah. Sesuai dengan tajuk kajian ini, bahawa permainan merupakan alat yang boleh digunakan dalam proses pembelajaran muzik di sekolah bersesuaian dengan kurikulum yang ada. Kajian ini juga berpusatkan Teori Scaffolding yang merupakan sebahagian daripada ZPD, serta kaedah bermain secara kooperatif yang memfokuskan pada sistem pengajaran secara berkelompok.

## **1.9 Kerangka Teori**

### **1.9.1 Permainan**

Menurut Hans Daeng (Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah sebahagian daripada kehidupan kanak-kanak dan permainan merupakan pelengkap proses pembentukan keperibadian kanak-kanak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahawa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah satu aktiviti bermain yang murni mencari kesenangan tanpa ada menang atau kalah. Kedua, permainan sebagai aktiviti bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun akhiri dengan pencarian yang menang dan yang kalah.

Menurut Kimpraswil (As'adi Muhammad, 2009: 26) definisi permainan adalah usaha olah diri (olah fikiran dan olah fizik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, prestasi dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Lain halnya dengan Freeman dan Utami munandar (Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktiviti yang membantu kanak-kanak mencapai perkembangan yang utuh dari segi fizikal, intelektual, sosial, moral dan emosi.

Teori rekreasi berfokus pada bermain sebagai cara untuk memulihkan diri daripada kepenatan yang dialami sebagai akibat bekerja keras. Dengan kata lain, bermain mengembalikan tenaga dan memberikan lebih banyak manfaat kepada tubuh (Mitchell and Mason, 1948).

Menurut beberapa pendapat pakar tersebut, pengkaji menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktiviti yang dilakukan oleh beberapa orang kanak-kanak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses keperibadian kanak-kanak dan membantu mereka mencapai perkembangan fizikal, intelektual, sosial, moral dan emosi.

### **1.9.2 Mildred B. Parten**

Pada tahun 1932, Mildred B. Parten mengembangkan sistem untuk mengklasifikasikan penyertaan pelajar dalam bermain. Organisasi ini masih dianggap salah satu deskripsi terbaik cara bermain berkembang pada kanak-kanak (Gander, Mary dan Harry W. Gardiner, 1981).

Klasifikasi bermain menurut Parten boleh dikategorikan seperti berikut:

1. Bermain berpenghuni. Kanak-kanak boleh bermain dengan anggota badan badan sendiri, bergerak, tetap di satu lokasi, atau mengikuti guru.
2. Tingkah laku penonton. Dalam bahagian ini, kanak-kanak hanya menonton kanak-kanak lain bermain, sedangkan kanak-kanak tersebut tidak bermain bersama.
3. Bermain bebas bersendirian. Kanak-kanak lebih suka bermain dengan diri mereka sendiri dan tidak selesa berinteraksi dengan kanak-kanak lain.
4. Bermain selari. Mereka boleh bercakap, tetapi masing-masing mempunyai perbualan mereka sendiri dan tidak ada usaha untuk berkomunikasi antara satu sama lain.
5. Bermain bersekutu. Kanak-kanak meminjamkan, meminjam, dan mengambil mainan daripada orang lain. Kanak-kanak masih belum bersedia untuk

mengambil bahagian dalam pasukan atau kumpulan kerja, tetapi perlu ada peluang untuk kerja-kerja kumpulan sesama mereka secara beransur-ansur boleh belajar cara untuk berkongsi keperluan mereka.

6. Bermain kooperatif Peringkat ini adalah bentuk tertinggi kanak-kanak yang bekerja dan bermain bersama-sama. Mereka berkongsi, bergilir-gilir, dan membenarkan beberapa kanak-kanak untuk menjadi pemimpin bagi kumpulan itu. Misalnya, seorang kanak-kanak mungkin menjadi polis, seorang menjadi jururawat dan yang lain menjadi ibu. Dalam bermain secara kooperatif, kanak-kanak berusia tiga tahun bermain dengan tiga orang kanak-kanak lain. Kanak-kanak berusia lima tahun bermain dengan lima orang kanak-kanak lain. Anak-anak muda yang belajar untuk berkongsi, bergilir-gilir, bekerja dan bermain dengan orang lain menunjukkan tahap kejayaan yang lebih tinggi di kemudian hari. Parten mendapati bahawa kanak-kanak menjadi tua dan dengan lebih banyak peluang untuk berinteraksi dengan rakan sebaya. (Lorton & Walley, 1979).

Beberapa kategori bermain yang dibuat oleh Parten namun dalam kajian ini, pengkaji menggunakan bermain secara kooperatif iaitu kanak-kanak meminjamkan, dan mengambil mainan daripada orang lain. Namun, itu masih dalam konteks setiap kanak-kanak untuk dirinya sendiri sahaja. Pada tahap ini, kanak-kanak mulai terlibat dalam hubungan peribadi yang dekat, namun mereka masih menganggap sudut pandangan mereka sendiri sebagai yang paling penting. Kanak-kanak belum bersedia untuk turut serta dalam kumpulan atau kerja kelompok, tetapi harus ada peluang untuk bekerja berkelompok agar mereka boleh belajar cara berkomunikasi secara bertahap.

### 1.9.3 Lev Semenovich Vgotsky

Vygotsky (1896 – 1934), dilahirkan pada 17 November 1896 di sebuah kota di Rusia. Beliau berketurunan Yahudi. Beliau adalah ahli psikologi Rusia yang lebih memacu pada konstruktivisme kerana beliau lebih menekankan pada hakikat pembelajaran sosio budaya. Dalam analisisnya, perkembangan kognitif seseorang di samping ditentukan oleh individu sendiri secara aktif, juga ditentukan oleh lingkungan sosial mereka secara aktif.

Salah satu konsep teori perkembangan Vygotsky yang akan digunakan dalam kajian ini adalah Zone of Proximal Development (ZPD) adalah perkembangan kemampuan seseorang dapat dibezakan dalam dua peringkat. Pertama, tahap perkembangan sebenar yang kelihatan daripada kemampuan menyelesaikan tugas-tugas atau berdikari untuk menyelesaikan masalahnya. Kedua, tahap perkembangan potensi yang kelihatan daripada kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas atau masalah di bawah bimbingan orang dewasa.

Dalam pelan pelajaran yang dibentuk, beberapa tugas diadaptasikan. Pertama, pemahaman bersama (*shared understanding*). Pelajar dan peyelidik berkongsi satu pemahaman bersama dalam tugas yang diberikan. Kedua, instruksi sokongan (*Scaffolding*). Ia merupakan bantuan yang diberikan untuk membantu pelajar-pelajar menyelesaikan tugas yang tidak dapat mereka selesaikan secara individu atau secara bebas.

Dengan demikian maka dengan penggabungan teori Parten dan Vygotsky diharapkan dapat membentuk pelan pengajaran yang menarik serta dapat membatu proses pembelajaran di kalangan pelajar – pelajar sekolah menengah atas Deli Murni Sibolangit.

## BAB II

### SOROTAN LITERATUR

#### 2.1 Pengenalan

Bab ini akan membicarakan penyelidikan dalam pembentukan dan penggunaan permainan sebagai alat pengajaran muzik. Bab ini juga akan menghuraikan tentang proses pembelajaran remaja dengan menggunakan elemen muzik. Dalam hal ini pengkaji mengutip pernyataan Vygotsky (1978) yang menyatakan:

*During musical play, the teacher or parent delivers to the child cultural signs - such as verbal comments, facial expression, or indicatory gestures – that direct the child’s attention to specific elements of an experience and that activate appropriate learning behaviors.*

Dengan pernyataan Vygotsky diatas maka jelas bahwa permainan dapat membantu anak dalam setiap elemen kehidupannya, sehingga dapat mendukung tuisan ini yang mana membahas bagaimana peranan permainan terhadap pembelajaran muzik. Bab ini dibahagikan kepada empat bahagian. Bahagian pertama adalah tentang pelajar SMA kelas kesepuluh di Indonesia. Yang turut merangkumi ciri-ciri remaja (pelajar SMA kelas kesepuluh termasuk kategori remaja). Bahagian kedua adalah perbincangan tentang pendidikan muzik serta permainan yang digunakan sebagai alat pengajaran muzik. Bahagian ketiga mengkaji Teori Kontraktivisme Vygotsky dan Teori Parten. Bahagian ini merangkumi latar belakang Teori Kontraktivisme Vygotsky yang meliputi ZPD serta latar belakang Teori Kooperatif daripada Parten. Bahagian keempat membincangkann rumusan literatur

dan juga penerangan tentang hubungan antara sumber literatur dengan kajian yang dijalankan ini.

## **2.2 Pengertian Remaja**

Bahagian ini menjelaskan pengertian remaja serta hubungannya dengan SMA kelas kesepuluh. Pelbagai pengertian atau pendapat tentang remaja. Masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada umumnya ia bermula pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan (Papalia dan Olds, 2001). Hurlock (1990), mengatakan bahawa masa remaja dapat dibahagikan pada awal remaja (12 hingga 17 tahun ) dan akhir remaja (17 hingga 20 tahun). Selanjutnya dikatakan juga bahawa masa awal remaja dan akhir dibezakan kerana pada masa akhir remaja individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih ke arah dewasa.

Pada masa remaja, terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berkait dengan perkembangan psikoseksual. Terjadi juga perubahan dalam hubungan dengan keluarga dan cita-cita mereka. Pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan. Yang dimaksudkan dengan perkembangan adalah perubahan yang dalam kehidupan.

Perubahan itu boleh berlaku secara kuantitatif. Contohnya, penambahan tinggi atau berat badan. Perubahan itu boleh juga berlaku secara kualitatif. Contohnya perubahan cara berfikir secara konkrit. Perkembangan dalam kehidupan manusia terjadi pada aspek-aspek yang berbeza.

Ada tiga aspek perkembangan iaitu, perkembangan fizikal, perkembangan kognitif, dan perkembangan keperibadian dan sosial. Perkembangan fizikal bermaksud perubahan pada badan, otak, kapasiti deria dan keterampilan motor (Papalia dan Olds, 2001).

Pada pandangan Piaget, remaja secara aktif membina dunia kognitif mereka sendiri. Informasi yang diperoleh tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja berada pada tahap yang sudah mampu membezakan antara hal atau idea yang lebih penting lalu menghubungkan idea-idea tersebut. Seorang remaja bukan sahaja mengorganisasikan perkara yang dialaminya tetapi remaja mampu mengolah cara berfikir mereka sehingga memunculkan suatu idea baru. (Papalia dan Olds, 2001).

Tahap operasi formal adalah suatu tahap seseorang sudah mampu berfikir secara abstrak. Seorang remaja tidak lagi terhad pada hal-hal yang sebenar, serta pengalaman yang benar-benar terjadi. Dengan mencapai tahap operasi formal, remaja dapat berfikir dengan fleksibel dan kompleks.

Seorang remaja mampu memikirkan alternatif jawapan atau penjelasan tentang sesuatu hal. Berbeza dengan seorang kanak-kanak yang baru mencapai tahap operasi konkrit yang hanya mampu memikirkan satu penjelasan untuk sesuatu perkara. Hal ini memungkinkan remaja membuat hipotesis. Remaja sudah mampu memikirkan suatu situasi yang masih berupa rencana atau suatu bayangan. Remaja dapat memahami bahawa tindakan yang dilakukan pada masa ini boleh memberikan kesan pada masa akan datang. Dengan demikian, seorang remaja mampu mengagak