

Pengajaran Yang Ditonton: Kesan tayangan instruksi audio visual terhadap pembelajaran caklempong di sekolah menengah

Chan Cheong Jan
Universiti Putra Malaysia

Evawianalisza Binti Mohammed
Universiti Putra Malaysia

Gisa Jaehnichen
Universiti Putra Malaysia

Abstrak

Apakah bahan rakaman audio visual akan membawa posibiliti atau kekangan yang baru kepada pendidikan muzik tradisional di negara ini yang sedang mengalami masalah kekurangan tenaga pengajar? Untuk meneliti kesan instruksi audio visual, kajian ini telah menggunakan pendekatan kuasi eksperimental yang melibatkan eksperimen pengajaran, analisis bunyi, soal selidik serta diskripsi kelakuan. Seramai 20 orang pelajar untuk Kumpulan Eksperimen dan 20 orang pelajar lagi untuk Kumpulan Kawalan telah menyertai sesi eksperimen untuk mempelajari cara bermain melodi lagu Dikir Putri pada gereteh. Walaupun tiada perbezaan yang ketara antara corak kesalahan, kumpulan pelajar yang belajar melalui audio visual didapati melakukan lebih banyak kesalahan dari segi penguasaan nada. Namun mereka adalah lebih seimbang dari segi penguasaan masa; dan ini mencerminkan keperluan seseorang pelajar untuk menyesuaikan diri terhadap pengajaran yang ditayang. Kumpulan yang tidak menonton tayangan mendahului kumpulan yang menonton dalam penerapan nilai-nilai murni seperti bekerjasama dan saling membantu. Namun begitu, kumpulan audio visual menunjukkan perubahan minat yang amat ketara, yang menunjukkan tayangan audio visual adalah berkesan dalam menarik perhatian serta memupuk minat pelajar. Akhirnya, satu konsep yang dinamakam 'pembangkaian' (framing) isi pengajaran dibangkitkan. Apabila suatu isi pengajaran muzik itu diubah bentuk atau dibingkaikan ke dalam audio visual, cara pembelajaran yang berubah mempunyai kekuatan dan kekurangan yang tertentu. Kajian lanjut dalam topik yang sama amat diperlukan supaya mekanisme pengajaran muzik secara audio visual boleh dikenalpasti dengan lebih komprehensif.

Kata Kunci: audio visual, caklempong, instruksi, ketepatan masa, ketepatan nada, nilai-nilai murni

Abstract

The article discusses the effect of recording caklempong classes in a secondary school. Will audiovisual recordings bring new possibilities or limitations towards traditional music education in Malaysia which is currently experiencing a shortage of teachers? The study has used a quasi-experimental method which involves music teaching, sound analysis, questionnaires and descriptive analysis. Forty students were involved in which 20 students were selected for the audiovisual experiment and the remaining 20 comprised the control group. Their task was to learn to play the song *Dikir Putri* on the gereteh. Although there is no clear difference between the types of mistakes made, the study found that the audiovisual group made more mistakes in regards to pitch accuracy. Time management between the two groups was found to be even. The control group worked better together and was more willing to help each other. The novel approach to teaching attracted and maintained the attention of the audiovisual group, in particular in the audiovisual playback. Finally, a concept called the framing of content was raised. This new way of teaching has its inherent strengths and weaknesses which can be understood more comprehensively with greater research in this approach to music education.

Keywords: instruction, audiovisual, caklempong, pitch accuracy, time accuracy, values

Corresponding author:

Chan Cheong Jan
Music Department, Faculty of Human Ecology,
Universiti Putra Malaysia, Serdang
43400 Selangor.
chanupm@gmail.com

Pendahuluan

Apa akan terjadi apabila sesuatu pengajaran muzik itu bukan disampaikan secara lisan tetapi ditayangkan dan pelajar menjadi penonton? Adakah ini satu kemajuan ataupun kelemahan dari segi pemupukan nilai muzik kepada seorang pelajar? Adakah ia akan lebih berpusatkan pelajar lantas lebih berkesan? Kertas ini mengetengahkan pandangan bahawa audio visual itu bukan setakat satu alat bantuan mengajar, tetapi ia akan mengubah mekanisme penerapan kemuzikan, iaitu cara kemahiran dan pengetahuan muzik itu disampaikan dan diterima oleh pelajar. Sudah tentu pelajar yang “menonton” akan membawa sifat penerapan yang berlainan dengan cara pembelajaran konvensional.

Boleh dikatakan pendidikan muzik tradisional di sekolah di Malaysia merupakan satu cabaran yang besar disebabkan kekurangan kepakaran dan tenaga pengajar. Penggunaan rakaman video menjadi satu jalan keluar untuk mengatasi masalah kekurangan kepakaran ini. Demonstrasi cara bermain alat yang telah dirakam terlebih dahulu boleh dibawakan dan digunakan di mana-mana tempat. Namun, pelbagai persoalan perlu dikaji sebelum instruksi audio visual boleh dimanfaatkan sebagai satu kaedah pendidikan muzik yang relevan dan sempurna. Adalah jelas ini bukannya persoalan samada *ada* (guna audio visual) atau *tidak ada*, tetapi *bagaimana* audio visual itu digunakan dan apakah kesannya, termasuklah kesan yang positif mahupun negatif, terhadap perkembangan muzikal seseorang pelajar. Dengan kata lain, sebarang penggunaan audio visual tidak semestinya membawa kemajuan dalam penyampaian pengajaran. Adalah perlu untuk diteliti apakah cara sesuatu audio visual digunakan, dan adakah cara itu bersesuaian dengan hasil pembelajaran yang diinginkan, serta adakah cara itu bersesuaian atau bertentangan dengan ciri asas genre muzik yang dipelajari.

Adalah penting untuk kajian aplikasi sebegini berasaskan senario semasa tempatan. Eksperimen kajian ini mengambil senario di mana seluruh aksi pengajaran dan demonstrasi guru dirakam dan ditayangkan dalam kelas. Peranan penyampaian ilmu muzik itu diambil alih oleh rakaman audio visual. Apakah kesannya apabila pengajaran caklempong dijalankan dengan instruksi audio visual, iaitu ‘guru dalam rakaman’ dan bukannya secara *live* oleh guru? Adakah perbezaan antara kelas yang menonton video dengan kelas yang belajar secara menerus daripada guru? Apakah hasil pembelajaran berubah disebabkan penggunaan instruksi audio visual? Adakah cara ini sesuai untuk genre rakyat seperti caklempong yang mementingkan nilai sosial seperti permuafakatan?

Ulasan terbitan

Caklempong, juga dikenali sebagai taklempong, telempong atau celempong telah wujud seawal abad ke-14, dan kini merupakan salah satu genre ensembel rakyat yang kerap dimainkan oleh masyarakat Melayu dan juga masyarakat lain di Malaysia¹. Instrumentasi muzik caklempong terdiri daripada sekurang-kurangnya tiga set gong iaitu gereteh, saua dan tingkah yang dibahagikan kepada tiga bahagian mengikut fungsinya iaitu gereteh akan memainkan melodi, manakala tingkah dan saua akan memainkan ritma secara berhomofoni sebagai pelengkap kepada irama lagu yang dipersembahkan (Nik Mustapha Nik Mohd Salleh, 2002)². Ahli kumpulan caklempong biasanya terdiri daripada enam hingga lapan orang pemuzik dan seorang penyanyi yang terdiri dari lelaki atau perempuan. Caklempong memperlihatkan kapasiti sinkretik yang kuat dan memainkan lagu daripada pelbagai genre.³ Antara lagu-lagu yang popular dimainkan ialah Bujang Jauh, Baru-baru Mudik ke Hulu, Dindin, Lancang Kuning dan sebagainya. Salah satu keistimewaan caklempong adalah pada penerapan nilai-nilai sosial yang mengetengahkan persefahaman, permuafakatan dan perpaduan

komuniti. Abdul Hamid Adnan (2004) menegaskan peranan sosial caklempong dalam mengekalkan identiti masyarakat⁴.

Terbitan lepas mendedahkan posibiliti baru yang datang sekali dengan penggunaan multimedia. Penggunaan multimedia pernah dilihat sebagai pemangkin era baru dalam pendidikan sekolah yang akan mengubah kaedah pengajaran konvensional kepada kaedah lebih berpusatkan pelajar (Saedah Siraj & Mohd Paris bin Saleh, 2003), dan dipercayai dapat menyelesaikan masalah pengajaran dan pembelajaran tertentu (Muhammad Hassan Abdul Rahman 2000); dan bidang pendidikan muzik juga boleh bermanfaat dari teknologi multimedia ini (William & Webster 2008). Penggunaan perisian komputer sudahpun didapati lebih berkesan daripada pengajaran konvensional dalam latihan kemahiran mendengar (Kiraly 2003).

Antara ciri-ciri asas pendekatan multimedia ialah fungsi keberulangan tayangannya yang konsisten. Penggunaan rakaman dalam pendidikan muzik telah pun digunakan secara meluas sekurangnya sejak tahun 1970 an untuk memenuhi kehendak pelajar untuk mendengar sesuatu input muzik berkali-kali (Schleuter 1997; Standley & Huges 1996). Kesan audio visual dalam membawakan pengalaman yang berbeza terhadap sistem deria manusia telahpun dikenalpasti dan dibincangkan sejak 1980an (Feld 1986). Antara lain, audio visual dapat merangsang kreativiti dan meluaskan pengalaman pelajar (Bresler 1996). Tidak dinafikan juga, pembangunan industri rakaman telah membantu dalam mempergiatkan komposisi dan persembahan genre-genre tradisional di Indonesia (Mohd Nefi Imran Djamaan 1999). Teknologi moden dalam dunia muzik didapati akan memberi banyak kesan positif terhadap dunia penciptaan lagu, pengolahan, persembahan dan penyimpanan koleksi muzik (Green, 2001).

Walaupun kebaikan multimedia itu diakui secara amnya, tidak banyak dapat kita ketahui secara khusus kesan yang disebabkan oleh sesuatu mekanisme yang ada pada multimedia itu sendiri. Pada kes-kes tertentu, penggunaan multimedia tidak semestinya meningkatkan kualiti pembelajaran, seperti yang dilaporkan dalam kajian pengajaran Fizik oleh Ahmad Hanizar bin Abdul Halim (2007). Daya tarikan visual yang kuat boleh membantu menarik penumpuan pelajar (Nor Aliza Che Mat & Lilia Halim 2002), tetapi menghadkan kadar tumpuan kepada deria lain, terutamanya kepada deria pendengaran yang berkait rapat dengan imaginasi minda yang aktif (Toh & Chan 2009).

Kajian tempatan terhadap pendidikan muzik tradisional adalah masih berkurangan. Antara terbitan semasa ialah: Shahanum Mohamad Shah (2009) yang mengkaji pendekatan baru dalam pengajaran gamelan; Mohd Hassan Abdullah (2009) yang telah mengumpul, menganalisis dan mengubah lagu kanak-kanak tradisional untuk tujuan pengajaran di sekolah; Chong (2008; 2003) yang telah mengubah lagu rakyat kaum Kenyah sebagai bahan pengajaran; dan Chan (2010, 2011) yang mengkaji pedagogi muzik tradisional menggunakan alat muzik sape.

Pada kajian yang lepas, penyelidik (Chan 2011) telah mengemukakan beberapa perkara yang perlu difikirkan dalam pedagogi pengajaran muzik tradisional, terutamanya bila muzik yang diajarkan itu merupakan budaya yang baru atau asing kepada pelajar. Ini termasuk (1) “struktur alat muzik”, (2) “struktur muzik”, (3) “kapasiti pelajar atau struktur badan pelajar”, (4) “pendekatan pengajaran”, (5) “objektif pengajaran”, (6) “kesesuaian budaya” (*cultural relevance*) dan (7) “ekspresi autentik pelajar”. Pembelajaran muzik tradisional berlaku melalui interaksi antara tiga struktur iaitu struktur alat muzik, struktur muzik, dan struktur badan pelajar. Pengajaran muzik tradisional itu sepatutnya mengambilkira gaya permainan yang tepat kepada budaya sesuatu muzik itu. Namun begitu, pelajar juga perlu memainkan muzik yang dipelajari bukan saja sebagai muzik asing (maksudnya muzik luaran) tetapi sebagai muzik mereka sendiri (iaitu muzik dalaman diri), iaitu dengan ekspresi dan kreativiti mereka yang tersendiri. Ini yang dimaksudkan sebagai “ekspresi autentik pelajar”, iaitu sesebuah persembahan yang “autentik” daripada pelajar atau pemain itu sendiri (Chan 2011).

Kerangka konseptual

Berdasarkan ulasan terbitan, dua aspek utama telah dikenalpasti untuk membentuk kerangka konseptual kajian ini, iaitu 1) ciri-ciri asas penyampaian instruksi audio visual dan 2) hasil

pembelajaran caklempong. Ciri-ciri setiap aspek itu diuraikan seperti di bawah. Dalam kajian ini, ciri-ciri asas penyampaian instruksi audio visual meliputi perkara-perkara di bawah.

- Ketepatan maklumat
- Sebelum sesuatu bahan instruksi audio visual dihasilkan, perancangan telah dilakukan supaya isi kandungannya adalah tepat dan tiada kesilapan. Ini meliputi susunan dan pemeringkatan maklumat yang berkesan, penggunaan istilah yang tepat, posisi duduk serta posisi tangan yang betul dan sebagainya. Penyampai pula telah berlatih supaya gaya persembahan yang dirakam adalah betul dan berkesan. Tambahan pula, peletakan sudut kamera juga telah dirancang supaya dapat menghasilkan pemandangan yang optimal.
- Kepadatan maklumat
Rakaman video menyampaikan banyak maklumat dalam masa yang singkat. Ini adalah kerana setiap isi kandungan yang hendak disampaikan telah dirancang dan hasil rakaman biasanya disunting supaya bahagian yang tidak sesuai dibuang.
- Keberulangan tayangan maklumat
Audio visual membolehkan isi kandungan atau sebahagian daripadanya diulang tayang seberapa banyak kali yang dikehendaki, dan kandungan setiap ulang tayang itu adalah sama.
- Daya tarikan
Animasi, grafik dan bunyi yang ditayangkan serentak menarik tumpuan yang tinggi daripada para penonton terhadap kaca televisyen atau skrin tayangan. Hal ini jelas daripada “fenomena TV” antara kanak-kanak pada masa ini, dan juga telah diselidiki (Toh & Chan 2009).
Manakala, berdasarkan konsep pendidikan muzik semasa dan juga sifat genre muzik itu sendiri, hasil pembelajaran caklempong pula sepatutnya meliputi perkara-perkara di bawah.
- Ketepatan nada
Ketepatan nada meliputi permainan not-not yang betul pada nob-nob gereteh yang tepat. Para pelajar biasanya dikehendaki untuk memerhati dan mendengar dengan teliti dan seterusnya menghafal dan memainkan nob-nob gereteh yang tepat.
- Ketepatan masa
Ketepatan masa adalah merangkumi ketepatan tempo dan keseimbangan masa dalam memainkan seluruh lagu dan juga setiap baris lagu. Setiap bar dan baris lagu yang dimainkan haruslah bertepatan dengan tempo lagu yang ditetapkan.
- Ketepatan posisi
Ketepatan posisi adalah meliputi posisi duduk yang betul iaitu duduk betul-betul di tengah-tengah rak gereteh manakala posisi tangan pula ialah cara pemalu dipegang, pergerakan tangan kanan dan kiri semasa memalu, dan cara paluan pemalu ke atas nob gereteh secara melatun.
- Tingkahlaku sosial
Ini ialah ciri-ciri kelakuan yang dipaparkan oleh para pelajar dalam permainan caklempong yang merangkumi aspek respon emosi, fizikal, interaksi, toleransi, sikap bekerjasama, dan sebagainya.
- Minat
Aspek minat merujuk kepada kecenderungan seseorang pelajar terhadap permainan dan juga pembelajaran caklempong.
Kerangka konseptual yang dibentangkan di atas akan dijadikan panduan dalam merekacipta instruksi audio visual yang digunakan dalam sesi eksperimen. Kerangka ini juga dirujuk untuk analisis data, huraian hasil kajian dan perbincangan.

Metodologi kajian

Memandangkan permainan Caklempong ialah satu aktiviti yang integratif yang menggabungkan kemahiran teknikal dan sosial, adalah perlu untuk kajian ini menggunakan pendekatan yang holistik yang dapat mencerminkan situasi yang sebenar dalam pembelajaran dan pengajaran. Kajian ini telah menggunakan pendekatan kuasi eksperimental yang merupakan kombinasi beberapa kaedah yang berlainan dalam satu kajian eksperimen, iaitu kaedah eksperimen pengajaran, penilaian kemahiran melalui analisis bunyi, kaedah soal selidik, dan kaedah pemerhatian

semulajadi. Mengikut kerangka konsep yang dibentangkan di atas, pembolehubah utama yang dikaji adalah prestasi pelajar, minat dan tingkahlaku sosial dalam pembelajaran caklempong. Prestasi pelajar pula boleh dibahagikan kepada ketepatan nada, ketepatan masa dan ketepatan posisi. Dapatan kajian akan dihuraikan secara diskriptif, yang terdiri daripada laporan peratusan pencapaian, laporan peratusan minat, dan diskripsi kelakuan mengikut kaedah etnografi. Kesahihan kajian adalah dicapai melalui semakan silang yang dilakukan antara beberapa sumber data iaitu rakaman video, pemerhatian penyelidik sepanjang eksperimen, dan pemerhatian dua orang panel penilai pada sesi penilaian.

Eksperimen kajian

Seramai 40 orang pelajar sekolah menengah dari daerah Sepang, yang dibahagikan sama rata kepada Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan telah menyertai sesi eksperimen untuk mempelajari cara bermain melodi lagu Dikir Putri pada gereteh, yang berlangsung sebanyak lima kali. Aktiviti yang dijalankan untuk kedua-dua kumpulan adalah sama. Perbezaan adalah pada Kumpulan Eksperimen di mana instruksi ditayangkan secara audio visual. Pelajar akan menonton audio visual dan meniru corak dan cara permainan alat muzik caklempong yang ditayangkan. Namun setiap sesi eksperimen ini dibantu juga oleh guru, yang berfungsi lebih sebagai pembantu, bagi mendapatkan cara permainan yang betul. Sila rujuk Jadual 1 untuk aktiviti pengajaran dan kandungan audio visual. Dalam setiap sesi, kandungan audio visual diulang tayang beberapa kali mengikut kemajuan dan juga permintaan pelajar. Rekacipta instruksi audio visual telah mengambil kira ciri-ciri asas penyampaian instruksi audio visual dan jumlah masanya ialah 14 minit 07 saat. Pengkaji telah cuba sedaya upaya untuk menyamakan situasi dalam kedua-dua kumpulan.

Pelajar mula bermain lagu secara keseluruhan pada Sesi 5. Satu penilaian secara tidak formal dijalankan pada akhir sesi ini. Pada perjumpaan yang seterusnya dan juga merupakan perjumpaan yang terakhir, satu sesi penilaian formal diadakan di depan panel penilai yang terdiri daripada dua orang pengajar caklempong yang berpengalaman. Semasa penilaian, pelajar Kumpulan Eksperimen diiringi oleh rakaman *minus one* yang dipersembahkan oleh kumpulan pelajar senior. Manakala pelajar Kumpulan Kawalan akan diiringi secara *live* oleh kumpulan pelajar senior. Instrumentasi iringan terdiri daripada gendang, tingkah, saua, gereteh, gong, dan marakas. Lagu Dikir Putri yang dipelajari merupakan lagu Melayu nyanyian Noraniza Idris yang telah dipermudahkan untuk permainan caklempong seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1. Kandungan melodi lagu telah dinamakan semula mengikut bilangan baris dan bar untuk tujuan analisis. Perbezaan antara penilaian tidak formal dan formal adalah pada penilaian formal pelajar perlu bermain di depan dua orang panel penilai dari luar sekolah. Sebab mengadakan dua jenis penilaian adalah untuk mengukuhkan dapatan kajian bahawa prestasi yang ditunjukkan merupakan prestasi yang sebenar⁵. Permainan pelajar pada kedua-dua sesi penilaian telah dirakam. Rakaman tersebut kemudian dianalisis menggunakan perisian komputer Adobe Audition untuk menilai ketepatan nada, ketepatan masa dan ketepatan posisi permainan.

Instrumen kajian

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini terdiri daripada 1) instruksi audio visual yang direkacipta oleh penyelidik, dan 2) dua set borang soal selidik. Instruksi audio visual yang direkacipta bertujuan untuk memberi satu pengajaran yang lengkap untuk seseorang pelajar baru itu belajar bermain Caklempong bermula dari langkah pertama sehingga dia boleh bermain melodi lagu Dikir Putri. Instruksi audio visual ini memaparkan guru yang sama (untuk Kumpulan Kawalan) sebagai penunjuk ajar dalam tayangan video. Posisi penunjuk ajar dalam video adalah di tengah skrin bersama dengan satu set gereteh diletakkan di depannya. Untuk setiap sesi eksperimen, penunjukajar

dalam video memberi penjelasan yang ringkas dan seterusnya mendemonstrasikan cara permainan pada gereteh. Soal selidik digunakan untuk mendapat tindakbalas pelajar mengenai minat mereka terhadap pembelajaran Caklempung. Satu set soal selidik telah dikemukakan sebelum sesi eksperimen bermula, dan satu set lagi dikemukakan selepas eksperimen selesai. Soalan untuk kedua-dua set soal selidik adalah sama.

Dapatan kajian

Walaupun tiada perbezaan yang ketara antara corak kesalahan, kumpulan pelajar yang belajar melalui audio visual didapati melakukan lebih banyak kesalahan dari segi penguasaan nada. Namun mereka adalah lebih seimbang dari segi penguasaan masa; dan ini mencerminkan keperluan seseorang pelajar untuk menyesuaikan diri terhadap pengajaran yang ditayang. Kumpulan yang tidak menonton tayangan mendahului kumpulan yang menonton dalam penerapan nilai-nilai murni seperti bekerjasama dan saling membantu. Namun begitu, kumpulan audio visual menunjukkan perubahan minat yang amat ketara, yang menunjukkan tayangan audio visual adalah berkesan dalam menarik perhatian serta memupuk minat pelajar.

Prestasi pelajar

Dari segi ketepatan nada (Jadual 2), didapati kumpulan yang tidak menggunakan audio visual kurang melakukan kesalahan berbanding dengan yang mengikuti instruksi audio visual, tanpa mengira penilaian itu dijalankan secara formal atau tidak⁶. Kumpulan Kawalan merakamkan 22% (peratus purata) yang melakukan kesalahan ketara berbanding dengan 26% yang dilakukan oleh Kumpulan Eksperimen semasa penilaian tidak formal; serta, 25% berbanding dengan 40% pada penilaian formal. Dapat dilihat bahawa pada sesi penilaian formal, peratus kesalahan untuk Kumpulan Eksperimen meningkat secara drastik (peningkatan sebanyak 15%) dibanding dengan Kumpulan Kawalan yang menunjukkan peningkatan hanya sebanyak 4%.

Tiada perbezaan dari segi corak kesalahan antara kedua-dua kumpulan. Corak kesalahan termasuk kekeliruan pada sesuatu bahagian daripada sesuatu frasa (iaitu samada pada awal, pertengahan atau hujung sesuatu frasa ataupun kombinasi beberapa bahagian) yang melibatkan kesilapan nob. Antara corak kesalahan yang umum adalah pada motif x dan y (Baris 1 & 2, Rajah 1) di mana bilangan ulangan not tidak tepat. Perbezaan bilangan kesalahan antara kumpulan amat ketara pada Baris 7 dan Baris 8, di mana 50% dan 55% pelajar Kumpulan Eksperimen tidak dapat bermain dengan tepat, dibandingkan dengan hanya 20% daripada Kumpulan Kawalan.

Dapatan mengenai ketepatan penguasaan masa (Jadual 3) pula memberi satu gambaran yang berlawanan dengan ketepatan nada, di mana kumpulan pelajar yang mengikuti instruksi audio visual mendahului kumpulan yang sebaliknya. Ini jelas kelihatan pada pencapaian pelajar pada penilaian formal di mana peratus pelajar yang tepat dari Kumpulan Eksperimen adalah 10-15% lebih tinggi daripada Kumpulan Kawalan untuk kedua-dua aspek ketepatan tempo dan keseimbangan masa.

Beberapa contoh kesimbangan masa permainan pelajar bagi lagu Dikir Putri yang diuji boleh diperhatikan pada spektrogram yang ditunjukkan pada Rajah 2 dan 3⁷. Rajah 2 menunjukkan seorang pelajar dari Kumpulan Eksperimen yang memainkan Baris 1-4 dengan ketepatan tempo yang tidak konsisten. Beliau memainkan dengan tempo yang cepat daripada yang sepatutnya dimainkan. Didapati perbezaan durasi untuk setiap baris lagu adalah ketara. Adalah jelas bahawa pelajar ini memainkan Baris 2 dan Baris 3 dengan tempo yang lebih cepat daripada Baris 1. Manakala untuk motif x dan y pula, didapati durasi motif x dengan x' adalah tidak sama. Ini menunjukkan pelajar tidak konsisten dalam memainkan corak ritma yang sama.

Rajah 3 pula menunjukkan salah seorang pelajar dari Kumpulan Eksperimen yang memainkan keseluruhan Baris 1-4 lagu Dikir Putri pada Sesi Penilaian dengan ketepatan tempo yang tidak konsisten iaitu dengan tempo yang semakin cepat bagi baris demi baris yang dimainkan. Durasi

masa bagi setiap baris yang dimainkan adalah tidak sama. Pelajar ini memainkannya dalam jumlah lingkungan masa 15.80 saat iaitu lebih cepat daripada masa yang sepatutnya pada persembahan model iaitu sejumlah 16.59 saat.

Minat pelajar

Lapan soalan yang sama ditanyakan dua kali iaitu sebelum dan selepas eksperimen untuk melihat perubahan minat pelajar terhadap caklempong. Setiap soalan bermula dengan frasa “Adakah anda meminati/berminat” dan diikuti dengan 1) alat muzik caklempong; 2) kualiti bunyi caklempong; 3) mempelajari cara bermain caklempong; 4) mendengar lagu caklempong; 5) mendalami permainan caklempong; 6) menonton persembahan caklempong; 7) mengetahui teknik permainan yang betul; 8) menyertai persembahan caklempong jika diberi peluang. Dapatan seperti yang dibentangkan dalam Jadual 4 menunjukkan ada penambahan minat dalam kedua-dua kumpulan di mana peratus purata untuk jawapan “sangat berminat” telah masing-masing bertambah, iaitu sebanyak 23 (Kumpulan Eksperimen) dan 10 (Kumpulan Kawalan). Peratus purata untuk jawapan “kurang berminat” telah berkurangan dengan jurang yang sama untuk kedua-dua kumpulan iaitu sebanyak 1.25. Namun begitu, yang menarik perhatian ialah peratus purata untuk jawapan “tidak pasti”, di mana ada perbezaan yang jelas antara kumpulan, iaitu dibandingkan peratus purata Kumpulan Eksperimen yang telah berkurangan sebanyak 8.74, Kumpulan Kawalan mengekalkan peratus yang hampir sama dengan masa sebelum eksperimen dijalankan, iaitu 15.62 dibandingkan dengan 15.00. Hasil daripada lima soalan tambahan yang ditanyakan selepas eksperimen, yang dibentangkan pada Jadual 5, menunjukkan dengan jelas lagi perbezaan perubahan minat antara dua kumpulan. Terdapat 25-30% pelajar Kumpulan Kawalan yang mengatakan sama ada tidak pasti atau tidak setuju bahawa mereka adalah gembira atau berminat dengan apa yang dipelajari, dibandingkan dengan Kumpulan Eksperimen yang langsung tidak ada jawapan yang negatif untuk item 2 dan 3, dan juga tidak ada jawapan “tidak setuju” untuk semua soalan tambahan. Adalah jelas bahawa penggunaan audio visual telah berjaya menghapuskan kewujudan segolongan kecil pelajar yang tidak berminat akan topik pengajaran yang biasanya terdapat dalam mana-mana kelas pengajaran, iaitu golongan yang tidak suka dengan topik yang dipilih oleh pengajar. Keupayaan audio visual untuk menarik perhatian dan minat pelajar ini membawa implikasi kepada mana-mana pengajaran yang disampaikan secara “wajib” atau “umum” kepada satu kumpulan pelajar, termasuklah kelas-kelas pendidikan muzik di sekolah.

Diskripsi terhadap tingkahlaku dan aspek lain

Apabila pengajaran kemahiran muzik itu ditayangkan oleh guru dan ditontonkan oleh pelajar, maka terhasillah satu konsep yang boleh dinamakan “pembingkai” atau “pengotakan” isi pengajaran, di mana semua maklumat yang hendak disampaikan ditetapkan (dikurangkan, dibingkai, atau dikotakan) ke dalam format yang spesifik (iaitu kandungannya tidak berubah mengikut keadaan) melalui kaca muka TV yang “dijarakkan” (iaitu mempunyai satu jarak mahupun dari segi fizikal atau psikologikal) daripada pelajar. Istilah “pembingkai” ini merujuk kepada penetapan segala aspek penyampaian isi kandungan pengajaran dari segi format, durasi masa, kelajuan penyampaian, bentuk dan saiz kaca TV dan sebagainya. Pembingkai isi pengajaran dalam muzik mendatangkan keperluan dan ciri-ciri yang berbeza dengan cara penyampaian lisan menerus ataupun *live*.

Seperti gambar yang terbingkai dalam pameran, kesan daya tarikan tinggi yang dihasilkan oleh instruksi audio visual tidak boleh dinafikan. Kebanyakan pelajar, didapati memberikan sepenuh tumpuan dan perhatian terhadap tayangan instruksi audio visual. Mereka juga mendengarnya dengan teliti dan di samping itu juga mengetuk-ngetuk lantai atau memukul sesama pemalu semasa menonton. Beberapa orang pelajar lelaki melutut dan menggerakkan badan mereka ke hadapan berhampiran dengan televisyen bagi menunjukkan fokus yang sepenuhnya pada tayangan yang dipertontonkan. Tayangan pengajaran juga memerlukan pelajar menjalankan proses penyesuaian diri

(*self adjustment*) yang tinggi, memandangkan kelajuan tayangan dan pemingkatan isi kandungan adalah tetap dan tidak berubah.

Dalam hal ini, instruksi audio visual mempunyai kelemahan dalam menyampaikan maklumat yang bersifat dinamik (bergerak), atau maklumat yang diolahkan dalam satu struktur masa seperti pengajaran satu melodi yang baru. Prestasi pelajar yang dilaporkan di atas telah membuktikan bahawa penggunaan audio visual *tidak* menyumbang kepada penguasaan melodi dengan lebih tepat. Walaupun isi kandungan instruksi audio visual mempunyai ketepatan dan kepadatan yang tinggi, ia mempunyai masalah dari segi kelajuan penyampaiannya yang tetap. Sesetengah pelajar menghadapi masalah kerana tidak dapat mengikuti penerangan yang diberi dalam tayangan video. Ada juga pelajar yang tidak dapat mengikuti tempo iringan rakaman sehingga mereka melakukan kesilapan pada melodi yang dimainkan.

Bebas daripada kekangan aspek kelajuan, instruksi audio visual adalah berkesan dalam menyampaikan maklumat yang statik, ini termasuk posisi tangan, posisi duduk, dan juga ciri-ciri ton yang diinginkan. Keistimewaan boleh dilihat terutamanya pada maklumat yang melibatkan ruang dan posisi. Jarak antara pelajar dan kaca TV, yang cukup jauh, membolehkan pelajar mendapat satu gambaran yang lengkap. Ini boleh dilihat pada hal Kumpulan Eksperimen yang tidak keliru akan kedudukan dan posisi alat greteh guru yang songsang sisi dengan mereka, dibandingkan dengan Kumpulan Kawalan.

Pada Kumpulan kawalan, walaupun kedudukan guru yang berhadapan dengan pelajar begitu hampir, namun terdapat sesetengah pelajar terutama pelajar perempuan yang keliru akan kedudukan nob gereteh mana yang perlu mereka mulakan. Mereka terkeliru akan kedudukan nob sama ada dari kiri atau kanan terutama semasa memulakan permainan lagu yang dipelajari. Perkara seperti ini tidak berlaku pada Kumpulan Eksperimen.

Dari segi posisi tangan dan teknik paluan pula, kelebihan audio visual ialah ianya memberi gambar yang sama kepada setiap pelajar yang dirakam dari sudut kamera yang optimal, dan ini akan mengakibatkan penghasilan ton yang baik. Semasa eksperimen, beberapa orang pelajar dari Kumpulan Kawalan menghadapi masalah dalam teknik nob gereteh dengan cara yang betul. Paluan yang dihasilkan adalah tidak berdengung atau bertalun kerana cara paluan pelajar yang tidak melantun pada nob gereteh semasa memainkannya. Hal ini tidak ketara berlaku pada Kumpulan Eksperimen. Ini mungkin disebabkan ada di antara pelajar dari Kumpulan Kawalan yang tidak dapat melihat posisi tangan dari sudut yang sesuai. Fungsi *zoom in* pada kamera membolehkan pelajar melihat posisi tangan guru dengan lebih jelas. Malah dengan adanya tayangan audio visual, semua pelajar dapat melihat satu gambar yang sama dari segi saiz dan sudut penglihatan.

Keupayaan audio visual untuk mengulang tayang adalah satu kelebihan untuk guru yang mengajar kerana ia mengurangkan beban guru untuk mengulang demostrasinya berkali-kali. Ini adalah penting apabila satu melodi lagu atau isi muzik yang baru itu diajar secara lisan di mana pelajar memerlukan banyak ulangan untuk mengingat melodi tersebut. Malahan keletihan dalam mengulang instruksi banyak kali akan menjejaskan motivasi seseorang guru untuk mengajar.

Namun, pemingkatan isi pengajaran muzik pada masa yang sama telah menimbulkan kesan yang membimbangkan kerana sifatnya yang terangka atau terkurung. Pada Kumpulan Kawalan, ada sebahagian pelajar yang terus memalu sebelum pengajaran dimulakan: mereka membuat ulangkaji sendiri. Hal yang sedemikian tidak terjadi pada Kumpulan Eksperimen kerana para pelajar akan menunggu dan menumpukan sepenuh perhatian mereka pada instruksi audio visual yang bakal ditayangkan. Didapati juga pelajar-pelajar dari Kumpulan Kawalan lebih berani memulakan permainan. Pelajar yang mengikuti pemingkatan isi pengajaran berkecenderungan untuk berkelakuan secara teratur dan pelajar yang sebaliknya lebih bebas. Sama ada kelakuan pelajar akan menjadi lebih "terkongsong" disebabkan oleh instruksi audio visual memerlukan kajian yang lebih lanjut. Walau bagaimanapun perkara ini akan membawa implikasi yang jauh, atas bimbingan bahawa kelakuan yang terlalu terangka dan teratur itu akan membatasi kreativiti individu, yang pula merupakan tunjang utama pendidikan muzik.

Satu lagi kesan pemingkatan isi pengajaran muzik yang negatif, disebalik daya tarikannya yang kuat, adalah pembentukan cara belajar yang bersifat individualistik. Keperluan *penyesuaian diri* pelajar yang tinggi dalam pemingkatan isi pengajaran akan menyebabkan pelajar lebih memfokuskan kepada diri sendiri, iaitu satu keadaan yang berpusatkan individu. Keadaan ini mungkin baik untuk pengajaran subjek lain, namun ianya boleh bercanggah dengan pembelajaran yang

mengetengahkan aspek sosial dalam muzik, terutamanya aspek interaksi antara ahli dalam satu kumpulan.

Semasa eksperimen, interaksi antara guru dengan pelajar kurang berlaku pada Kumpulan Eksperimen, dibandingkan dengan Kumpulan Kawalan yang menjalankan interaksi yang pelbagai arah. Malah terdapat terdapat sesetengah pelajar yang menunjukkan sifat mementingkan diri sendiri untuk mendahului pelajar-pelajar lain. Ini dapat dilihat terutamanya pada pelajar-pelajar yang mempunyai pencapaian akademik tinggi. Tumpuan yang berfokus kepada instruksi audio visual telah menjadikan mereka tidak menghiraukan perasaan dan persekitaran rakan yang lain dan seterusnya mengetepikan nilai-nilai murni yang seharusnya menjadi keutamaan. Apabila isi pengajaran itu dirangkakan dalam audio visual, ia berkecenderungan untuk menjadi satu tugas individual, seperti permainan komputer yang hanya mengaitkan pancar indera dengan individu pemain secara vertikal, dan mengabaikan hubungan secara horizontal antara rakan-rakan. Dalam situasi ini, cabaran individu adalah semata-mata untuk menyesuaikan diri kepada kelajuan olahan isi dalam tayangan dan memenuhi arahan yang diberi.

Pemupukan nilai-nilai murni seperti permuafakatan, bantu membantu, toleransi, menghargai alat muzik tradisional, bersopan santun dan sebagainya memang sangat jelas ditunjukkan pelajar dalam kedua-dua teknik pengajaran. Namun dapat dilihat pengajaran yang tidak dibantu oleh instruksi audio visual didapati lebih dapat menerapkan nilai murni kerana komunikasi dua hala sentiasa berlaku. Kesan peningkatan isi pengajaran secara audio visual sudah jelas boleh membataskan interaksi sesama manusia.

Penutup

Apabila pengajaran muzik itu dibingkaikan ke dalam audio visual, proses peningkatan itu membawa kekuatan dan kelemahannya yang sendiri. Kajian ini bertujuan untuk memulakan diskusi ilmiah mengenai topik peningkatan audio visual ini supaya banyak lagi penemuan boleh dihasilkan terutamanya pengetahuan yang berkaitan dengan pengajaran muzik tradisional di Malaysia. Perbandingan yang telah dilakukan adalah semata-mata untuk menguji kesan peningkatan tersebut, dan didapati ia mendatangkan keperluan untuk pelajar menyesuaikan diri dengan kelajuan olahan isi tayangan. Instruksi audio visual sebegini mempunyai kekuatan pada aspek penyampaian maklumat yang statik secara lengkap, dan juga pada aspek menarik perhatian dan meningkatkan minat pelajar. Ia sememangnya satu kaedah penyampaian yang sesuai digunakan untuk situasi umum, atau situasi belajar berkumpulan. Namun begitu, ia juga boleh membawa kesan seperti komunikasi yang terbatas, terutamanya komunikasi antara rakan, dan juga pembentukan suasana berpusatkan individu. Tambah pula, sifatnya yang terbingkai, atau terkongkong, akan mengurangkan perubahan spontan dan inisiatif kreatif yang merupakan aset kemanusiaan yang berkait rapat dengan seni.

Perlu dinyatakan hasil pemerhatian bergantung kepada ciri-ciri dan situasi kes tertentu. Apa yang dibincangkan daripada dapatan kajian ini perlu disemak dan dibincang dengan lanjut dibandingkan dengan kes-kes kajian yang akan datang. Kajian seumpama ini perlu dibanyakkkan lagi, sehingga satu persetujuan boleh dicapai mengenai kesan penggunaan audio visual terhadap pengajaran muzik dan cara yang lebih cermat dan bijak menggunakannya supaya tujuan asal pendidikan muzik tidak terjejas.

Pendidik seharusnya menggunakan alat bantu mengajar automatik ke arah mewujudkan lebih interaksi antara guru dan pelajar dan bukan sebaliknya. Kesan penggunaan yang tidak terancang dapat dilihat dalam banyak kes pengajaran muzik di sekolah rendah di mana radio kaset dijadikan bahan utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran muzik. Misalnya, guru hanya menggunakan radio dan kaset secara tidak terancang untuk mengajar nyanyian kepada pelajar tanpa menekankan elemen-elemen muzik yang perlu dititikberatkan seperti melodi, tempo, dan sebagainya. Para pelajar hanya diperdengarkan nyanyian lagu-lagu melalui radio kaset, dan guru mengarahkan mereka untuk mengikut nyanyian tersebut berulang-ulang kali. Ini, akan menyebabkan kebergantungan pelajar dan guru sendiri hanya kepada radio kaset dan secara tidak langsung membataskan komunikasi dua hala antara guru dan pelajar.

Dengan adanya kemudahan internet dan laman web seperti Youtube, bahan audio visual kerap sekali digunakan dalam pengajaran. Adalah harapan penyelidik supaya para pendidik menjadi lebih peka dan sedar akan kesannya apabila pelajar dalam sesuatu kelas itu mula memainkan peranan sebagai "pelajar yang menonton". Kekurangan yang ada pada mekanisme pementakan isi ini seharusnya ditampal dengan usaha tambahan oleh pendidik.

The image displays a musical score for 'Melodi lagu Dikir Putri' across eight staves, labeled 'Baris 1' through 'Baris 8'. The notation is in treble clef with a 4/4 time signature. The melody consists of eighth and quarter notes. Labels 'x', 'y', 'x'', 'y'', 'p', 'q', 'r', 'p'', 'q'', and 'r'' are placed above the notes, often with horizontal lines indicating spans across multiple notes. Bar 5 includes a key signature change from one sharp (F#) to one flat (Bb). The score concludes with a double bar line at the end of Bar 8.

Rajah 1: Melodi lagu Dikir Putri yang dibelajari semasa eksperimen