

PEWARISAN BUDAYA MELALUI AKTIVITI KOKURIKULUM DI SEKOLAH: ENSEMBEL MUZIK TUMBUK KALANG NEGERI SEMBILAN

*Cultural Inheritance through Co-curricular activities at School: Tumbuk Kalang Music
Ensemble Negeri Sembilan*

Ainaa Syafiqah Abdul Rahman¹, Mohd. Nizam Nasrifan²,

^{1,2}Fakulti Muzik dan Seni Persembahan,

Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

¹eqaainaafyqa@gmail.com, ²mohd.nizam@fmsp.upsi.edu.my

Published: 26 June 2023

To cite this article (APA): Abdul Rahman, A. S., & Nasrifan, M. N. (2023). Pewarisan Budaya melalui aktiviti Kokurikulum di Sekolah: Ensembel Muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan: Cultural Inheritance through Co-curricular activities at School: Tumbuk Kalang Music Ensemble Negeri Sembilan. *Jurnal Peradaban Melayu*, 18(1), 33–47. <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol18.1.4.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol18.1.4.2023>

ABSTRAK

Ensembel muzik Tumbuk Kalang ialah sebuah genre muzik tradisional Melayu yang memiliki latar belakang sejarah dan corak persembahan yang tersendiri. Penyelidikan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memartabatkan ensembel muzik Tumbuk Kalang yang telah menjadi warisan bagi bangsa Melayu di Negeri Sembilan. Ia sebagai sebuah bentuk kebudayaan yang dipelajari oleh masyarakat Melayu Negeri Sembilan daripada generasi ke generasi secara informal atau non-formal. Ia telah mula tenggelam akibat pelbagai perubahan perilaku masyarakat yang berlaku mengikut perkembangan zaman. Oleh hal yang demikian, penyelidikan ini merupakan satu kerangka yang telah meneliti aspek-aspek teknik dan estetik ensembel muzik Tumbuk Kalang dan distrukturkan dengan ilmu pendidikan muzik sehingga dibangunkan bahan multimedia interaktif yang dapat digunakan ke dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah semasa aktiviti kokurikulum. Penyelidikan ini melibatkan kaedah kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan soal selidik dan teknik temu bual separa berstruktur untuk pengumpulan data yang selanjutnya diolah dengan mengimplementasikan kaedah deskriptif-analisis. Sebuah produk bahan pengajaran dan pembelajaran multimedia interaktif ensembel muzik Tumbuk Kalang dihasilkan dan telah dinilai kesesuaiannya untuk digunakan dalam aktiviti kokurikulum. Sampel kajian terdiri daripada dua orang guru muzik dan lapan orang pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Tunku Ampuan Durah, Seremban. Dapatan kajian melalui maklum balas guru dan pelajar menunjukkan bahawa bahan pengajaran dan pembelajaran ini telah menunjukkan tahap kebolegunaan dan kesesuaian yang tinggi sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan di sekolah.

Kata kunci: Tumbuk Kalang, Budaya muzikal, Warisan, Multimedia interaktif, Pendidikan informal, Pendidikan non-formal

ABSTRACT

The Tumbuk Kalang music ensemble is a genre of traditional Malay music that has its own historical background and distinctive performance style. This research aims to introduce and promote the Tumbuk Kalang music ensemble, which has become a heritage of the Malay people in Negeri Sembilan. It represents a form of culture that has been passed down through generations within the Malay community of Negeri Sembilan, informally or non-formally. It has started to fade due to various changes in societal behavior influenced by the passage of time. Therefore, this research provides a framework that examines the technical and aesthetic aspects of the Tumbuk Kalang music ensemble. It is structured with music education principles, resulting in the development of interactive multimedia materials suitable for teaching and learning in schools during co-curricular activities. This research employs both quantitative and qualitative methods, utilizing surveys and semi-structured interviews

to collect data. The collected data is subsequently analyzed using descriptive-analytical methods. An interactive multimedia teaching and learning product for the Tumbuk Kalang music ensemble has been produced and evaluated for its suitability in co-curricular activities. The study sample consists of two music teachers and eight students from Sekolah Menengah Kebangsaan Tunku Ampuan Durah, Seremban. Findings from both teacher and student feedback indicate that the teaching and learning materials have demonstrated a high level of usability and appropriateness as instructional materials for the Tumbuk Kalang music ensemble in Negeri Sembilan schools.

Keywords: *Tumbuk Kalang, Musical culture, Heritage, Interactive multimedia, Informal education, Non-formal education*

Pengenalan

Alat muzik tradisional merupakan warisan budaya bagi setiap kaum di Malaysia. Pada zaman dahulu, alat muzik tradisional memainkan peranan sebagai alat penyebaran maklumat, ritual dan hiburan. Ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan dipilih sebagai aspek utama penyelidikan kerana telah menjadi warisan bagi bangsa Melayu Negeri Sembilan dengan memiliki sejarahnya yang tersendiri.

Tumbuk Kalang merupakan suatu seni budaya yang perlu saling seiringan dengan perkembangan dan pembangunan serta tamadun bangsa Melayu. Tumbuk Kalang merupakan ensembel muzik tradisional berasal dari Negeri Sembilan dan dikategorikan sebagai permainan rakyat. Mungkin ramai yang tidak pernah mendengar iramanya, namun bagi mereka yang pernah mendengarnya, ia boleh dianggap sesuatu yang menghiburkan dan menyeronokkan. Peralatan muziknya terdiri daripada lesung, alu (pengetuk), rebana dan gong. Lesung dan antan diperbuat daripada kayu merbau atau halban kerana kayunya yang keras dan menghasilkan bunyi yang lantang.

Tumbuk Kalang menghasilkan irama bunyi yang lunak hanya dengan menumbuk perlahan beberapa batang antan ke sebuah lesung kayu mengikut teknik permainan yang tertentu. Setiap tumbukan di bahagian lesung akan menghasilkan bunyi yang berlainan. Tumbukan di kiri lesung dinamakan teknik mencincang, dengan menghasilkan bunyi tetap dan satu-satu. Sementara itu, tumbukan di hujung kanan yang tidak tetap dipanggil teknik menganak atau meningkah. Tumbukan di sebelah tepi kiri atau kanan badan lesung pula dipanggil teknik mengibu iaitu merujuk kepada tumbukan yang paling penting kerana ia menentukan lagu-lagu yang dimainkan. Tumbukan di lubang lesung atau tepi lubang lesung pula adalah untuk mengindahkan irama lagu. Bunyi Tumbuk Kalang ini sangat kuat sehingga boleh didengari dari jarak satu batu. Kebiasaannya, apabila masyarakat kampung mendengar bunyi Tumbuk Kalang ini, mereka akan datang beramai-ramai dan turut membantu mengemping kemudiannya makan bersama-sama.

Latar Belakang Kajian

Kajian yang dijalankan adalah berkaitan dengan pengajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan dalam aktiviti kokurikulum di sekolah. Kepentingan untuk kesinambungan dan pelestarian budaya muzik melalui pendidikan yang bersistematik dan selari dengan perkembangan teknologi adalah satu usaha yang diberi perhatian dalam kajian ini. Usaha untuk mengekalkan warisan budaya bangsa seiring perkembangan zaman kini menuntut kepada kaedah yang lebih sistematik. Penggunaan bahan multimedia interaktif dalam proses PdP di sekolah merupakan salah satu daripada cabang pendekatan yang berkesan membolehkan pelajar mempelajari muzik Tumbuk Kalang secara pancaindera menyeluruh dengan membaca, mendengar dan melihat, berbanding dengan kaedah transmisinya secara tradisional. Bahan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang dikonfigurasi dalam bentuk CD courseware (cakera padat) menggabungkan pelbagai komponen yang diperlukan bagi pembelajaran permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan secara menyeluruh seperti audio, video, animasi, teks serta grafik yang membantu pemahaman konsep dan penguasaan kemahiran berkaitan.

Ketika ini, banyak bidang warisan dan budaya nasional termasuk "Tumbuk Kalang" belum didokumentasikan dan distrukturkan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran yang bertepatan dengan trend terkini. Oleh yang demikian, kombinasi mendokumentasikan dan membangun aktiviti yang menyokong kelestarian budaya diperlukan untuk memenuhi tujuan ini. Kita perlu meletakkan nilai yang tinggi pada modal sosial dan budaya (Maniates, 2010). Mengukuhkan sumber ilmu berkaitan budaya warisan dalam institusi pendidikan akan memperkasakan kelestariannya dalam kalangan generasi akan datang.

OBJEKTIF KAJIAN

- i. Mengetahui pasti elemen-elemen utama yang terkandung dalam permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan.
- ii. Menstrukturkan kandungan, kaedah-kaedah pengajaran permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan ke dalam bentuk multimedia interaktif untuk digunakan di sekolah.
- iii. Mendapatkan penilaian pakar instruksional pendidikan muzik terhadap reka bentuk bahan multimedia interaktif pengajaran dan pembelajaran permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan.
- iv. Mendapatkan maklum balas berkaitan kebolegunaan dan kesesuaian produk multimedia interaktif sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan di sekolah.

KAJIAN LEPAS

Teknologi maklumat khususnya komputer telah diterima sebagai sebahagian daripada pendidikan. Ia juga telah dijadikan sebagai sebahagian daripada alat utama dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam kajian Hiddink (2001) beliau mengatakan bahawa penggunaan komputer untuk menyokong pembelajaran dan pendidikan sudah lama diterapkan.

Shahril (2011) telah membangunkan Modul Pengajaran dan Pembelajaran Aural dan Nyanyian Semerta 1 Untuk Pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) Opsyen Muzik di Institut Pendidikan Guru Kementerian Pendidikan Malaysia Malaysia (IPGKPM) menggunakan CD audio sebagai bahan sokongan pembelajaran. Modul ini telah dibangunkan dengan menggunakan teknologi perkomputeran dan perisian yang tertentu untuk menghasilkan grafik notasi muzik dan CD audio. Shahril menyatakan bahawa pensyarah muzik, guru muzik dan pelajar opsyen muzik boleh menggunakan modul tersebut secara pembelajaran sendiri dengan adanya bantuan CD audio. Kajian dijalankan di IPG Kampus Ilmu Khas, Kuala Lumpur. Responden yang terlibat dalam kajian ini ialah dua orang pensyarah muzik yang mengajar di IPG berkenaan.

Shamsir (2005) menyatakan bahawa salah satu daripada kemahiran yang perlu ada dalam diri seseorang tenaga pengajar adalah kebolehan dan kemampuan dalam menggunakan komputer. Beliau mendapati bahawa sekolah-sekolah yang menawarkan subjek Pendidikan Muzik kurang menggunakan bahan bantu mengajar yang berbantuan komputer khususnya BBM multimedia. Sehubungan dengan itu, Shamsir memperkenalkan penggunaan BBM ini dalam bentuk multimedia kepada guru-guru dan para pelajar sekolah menengah yang mengambil subjek Pendidikan Muzik. Menerusi penghasilan BBM ini, para pelajar dapat belajar dengan lebih menarik dan tidak membosankan kerana persembahan grafik, audio dan visual yang dipaparkan. Jumlah sampel adalah seramai 30 orang pelajar tingkatan dua yang mengambil subjek Pendidikan Muzik. Hasil dapatan maklum balas soal selidik menunjukkan skor min bagi elemen minat adalah 3.88 manakala aspek kefahaman adalah 4.00. Ini menunjukkan bahawa koswer tersebut membantu menarik minat pelajar dan memudahkan pelajar untuk memahami subjek Pendidikan Muzik Caklempung.

Lee Jun Choi (2004) dalam kajiannya berpendapat bahawa penggunaan multimedia interaktif menjadikan pengguna daripada penerima informasi yang pasif kepada peserta yang aktif. Tujuan kajian beliau adalah untuk mengenal pasti kesan penggunaan multimedia interaktif terhadap skor ujian pencapaian matematik pelajar. Seramai 216 orang sampel telah dipilih berdasarkan keupayaan matematik mereka yang terdiri daripada tinggi, sederhana dan lemah. Sampel dibahagikan kepada dua kumpulan secara rawak. Terdapat perbezaan yang signifikan antara kedua-dua kumpulan. Peningkatan skor ujian pencapaian matematik untuk kumpulan multimedia interaktif adalah lebih tinggi berbanding kumpulan bercetak. Dapatan kajian beliau menunjukkan majoriti pelajar berkeupayaan lemah menunjukkan sikap positif terhadap persekitaran pembelajaran multimedia interaktif dan menunjukkan sikap negatif terhadap persekitaran pembelajaran bergerak.

Kajian pembangunan bahan pembelajaran yang berasaskan budaya tradisional telah dihasilkan oleh ramai penyelidik (Noor Azlan dan Nurdalina, 2010; Faizah, 2017, Samsir, 2005, Shahril, 2011). Hasil kajian Samsuri (2014) telah membina “Modul Panduan Muzik Iringan Tari Ranup Lam Puan” untuk memenuhi keperluan kursus SPM 6006 dalam program Sarjana Pendidikan Muzik di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Penghasilan produk ini telah membantu menyediakan bahan pengajaran kepada guru muzik dan juga pelajar-pelajar di Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pembelajaran seni tradisional daerah tempatan. Dengan adanya buku panduan ini, guru muzik dan juga pelajar muzik tidak lagi mengalami masalah dalam pembelajaran muzik iringan tari Ranup Lam Puan dan dapat mempersembahkan secara langsung. Selain itu, produk ini akan dapat membantu dalam mengekalkan warisan budaya agar tidak hilang ditelan zaman. Penggunaan komputer telah mengubahkan persepsi dan pendekatan pendidikan budaya warisan. Hasil dapatan kajian-kajian menunjukkan pengkaji berjaya mereka bentuk bahan multimedia interaktif yang menggunakan komputer sebagai bahan bantu mengajar di institusi formal.

Berdasarkan kajian lepas mendapati bahawa, pelbagai manfaat diperoleh melalui penggunaan elemen multimedia. Sebagai contoh, guru dan pelajar boleh menggunakan multimedia secara pembelajaran sendiri. Selain itu, multimedia dapat menarik minat pelajar kerana persembahan video, teks, grafik, audio dan animasi yang dipaparkan. Hal ini menjadikan multimedia interaktif dipilih oleh pengkaji sebagai bahan pengajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan.

METODOLOGI KAJIAN

Penyelidikan yang telah dijalankan bertujuan untuk menginterpretasikan pengajaran dan pembelajaran permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang melalui penggunaan multimedia interaktif bagi kegunaan pelajar.

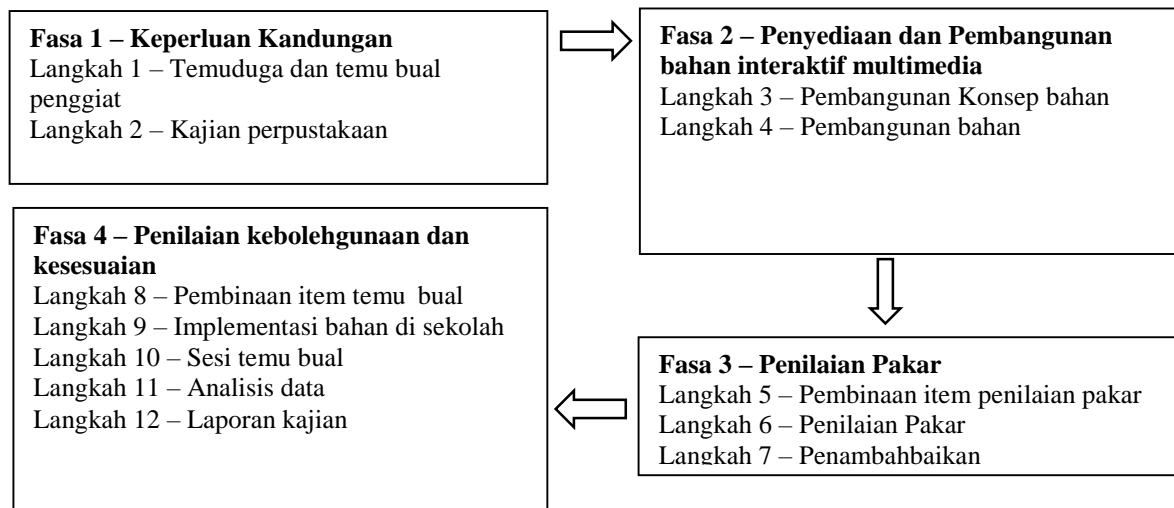
Pada peringkat awal, kajian ini juga ingin mendapatkan data dan maklum balas daripada penggiat-penggiat permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan berkaitan permainan alat muzik tersebut dan seterusnya menterjemahkan maklumat yang diperoleh ke dalam bentuk bahan multimedia interaktif yang berstruktur.

Seterusnya, pengkaji telah mendapatkan maklum balas penilaian pakar instruksional pendidikan muzik terhadap bahan multimedia interaktif yang dibangunkan bagi tujuan penambahbaikan sebelum dimuktamadkan. Akhir sekali, bahan tersebut akan digunakan dalam aktiviti kokurikulum di sebuah sekolah yang terpilih. Melalui penyerapan ensembel muzik Tumbuk Kalang ke dalam aktiviti kokurikulum tersebut, pengkaji akan mengkaji kebolegunaan dan kesesuaian bahan yang dibangunkan dalam medium bagi pengajaran dan pembelajaran.

Secara umumnya, penyelidikan ini melibatkan kaedah kualitatif dan kuantitatif. Kaedah kualitatif diguna pakai dalam pengumpulan data di peringkat Fasa 1 yang melibatkan proses temu bual dan kajian pustaka. Kaedah kuantitatif pula diguna pakai dalam Fasa 3 yang melibatkan pengumpulan data berkaitan penilaian kesesuaian produk oleh pakar pendidikan untuk digunakan di sekolah. Kaedah

pengumpulan data kualitatif melalui temu bual di Fasa 4 pula adalah penilaian berkaitan kebolehgunaannya dalam kalangan guru, jurulatih dan pelajar. Secara lebih spesifik, Rajah 1 menunjukkan aliran metodologi dalam kajian permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan di sekolah.

Dalam Fasa 1, kajian melibatkan proses pengumpulan maklumat berkaitan permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang daripada pelbagai aspek seperti sejarah, instrumentasi, teknik permainan, susun atur, lagu-lagu dan persembahan. Data berkaitan akan distruktur dan direka bentuk sebagai bahan multimedia interaktif bagi kegunaan semasa aktiviti kokurikulum di sekolah. Bagi tujuan tersebut, pengkaji akan membuat pemerhatian terhadap persembahan dan rakaman permainan ensembel dua kumpulan muzik Tumbuk Kalang yang masih aktif di Negeri Sembilan iaitu Kumpulan Tumbuk Kalang Seri Jelebu dan Kumpulan Sinaran Kalang Kampung Geduk, Gemencheh.



Rajah 1: Aliran metodologi pembangunan dan pengujian modul interaktif multimedia pengajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan

Dalam Fasa 2 ialah penyediaan dan pembangunan bahan multimedia interaktif untuk PdP muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan di sekolah. Pemilihan model reka bentuk instruksi bersistem pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang menjadi satu kerangka kerja kerana dapat membantu pereka bentuk dalam mereka bentuk dan membangunkan koswer multimedia secara lebih sistematik. Terdapat pelbagai model yang boleh diterapkan dalam suatu pembangunan modul multimedia interaktif yang ingin dibina. Dalam kajian ini, pengkaji telah memilih model reka bentuk ADDIE sebagai panduan bagi memastikan proses pembangunan berjalan secara teratur dan terarah. Model ADDIE dipilih kerana ia adalah antara model reka bentuk instruksi yang menjadi asas kepada model-model reka bentuk instruksi yang lain (Jamaluddin & Zaidatun, 2003). ADDIE adalah singkatan daripada *Analysis* (analisis), *Design* (reka bentuk), *Development* (pembangunan), *Implementation* (perlaksanaan) dan *Evaluation* (penilaian).

Dalam Fasa 3, kajian dijalankan melalui pengumpulan data berkaitan kesesuaian bahan multimedia interaktif yang telah dibangunkan untuk diguna pakai dalam aktiviti kokurikulum di sekolah. Bagi tujuan ini, bahan ini akan dirujuk kepada penilaian pakar yang dikenal pasti dan pakar pendidikan muzik beserta dengan set soal selidik yang berkaitan.

Dalam fasa 4, akan dijalankan penilaian kebolehgunaan dan kesesuaian multimedia interaktif. Pada fasa ini, akan dijalankan pembinaan item temu bual dan implementasi bahan multimedia interaktif yang telah dibangunkan di sekolah yang terpilih. Pengkaji telah memilih sebuah sekolah di Negeri Sembilan iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Tunku Ampuan Durah, Seremban yang merupakan sekolah yang menjalankan aktiviti PdP KSSM pendidikan muzik. Sekolah ini dipilih berdasarkan kemudahan daripada segi peralatan dan bilik muzik serta terdapat pelajar-pelajar yang mengikuti pelajaran atau pengajian dalam bidang muzik sama ada secara kurikulum atau aktiviti kokurikulum. Kumpulan pelajar

di sekolah ini akan dibekalkan dengan peralatan asas ensembel muzik Tumbuk Kalang seperti rebana, gong dan set lesung Tumbuk Kalang, dan diberi sesi pengajaran dan latihan permainan ensembel dengan berbantuan bahan multimedia interaktif yang telah dibangunkan. Pada akhirnya, satu set soal selidik akan ditadbir kepada guru bagi menilai kebolegunaan dan kesesuaiannya.

Analisis data secara kuantitatif yang diperoleh daripada borang soal selidik oleh pakar pendidikan intruksi akan dianalisis menggunakan perisian Statistical Package for Social Science (SPSS) Version 15.0 dengan teknik-teknik statistik berbentuk deskriptif dan inferensi. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk meneliti kesesuaian reka bentuk dan kandungan bahan pembelajaran multimedia interaktif permainan ensembel Tumbuk Kalang melalui teknik taburan min. Item-item soal selidik disediakan dengan menggunakan skala likert. Perincian tentang intrumen penilaian bahan pembelajaran multimedia interaktif permainan ensembel Tumbuk Kalang ini dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu:

- i. Bahagian A: Kandungan Bahan PdP Multimedia Interaktif
- ii. Bahagian B: Reka Bentuk Instruksional
- iii. Bahagian C: Keperluan Teknikal

Kajian ini juga dilakukan dengan menggunakan data primer yang diperoleh menerusi temu bual. Kaedah temu bual separa berstruktur digunakan untuk mendapatkan data berkaitan penilaian bahan pembelajaran multimedia interaktif permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang oleh dua orang guru muzik yang juga sebagai jurulatih muzik di sekolah sasaran. Temu bual juga dijalankan terhadap lapan orang responden lain yang merupakan pelajar yang terlibat dalam latihan permainan ensembel Tumbuk Kalang bagi mendapatkan maklumat berkaitan pengetahuan, pengalaman dan citarasa mereka sebelum, semasa dan selepas terlibat dalam permainan ensembel ini. Proses pengujian dan penilaian melibatkan dua bahagian utama, iaitu cuba-uji (*Test-run*) selama tiga bulan dan temu bual selama 45 minit.

DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan justifikasi dan analisis keperluan yang telah dirujuk melalui pelbagai sumber, maka beberapa unit dan topik utama telah distruktur untuk dimasukkan ke dalam reka bentuk instruksional interaktif yang merupakan elemen-elemen utama yang terkandung dalam permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan. Struktur unit dan topik adalah seperti jadual di bawah.

Jadual 1: Pemilihan unit dan topik.

| Unit | Topik |
|--------|------------------------------------------------------|
| Unit 1 | Pengenalan |
| Unit 2 | Peralatan Tumbuk Kalang |
| Unit 3 | Teknik Permainan Tumbuk Kalang |
| Unit 4 | Kumpulan Sri Jelebu |
| Unit 5 | Lagu-lagu (Video, lirik dan skor muzik) |
| Unit 6 | Lagu- lagu (Audio) |
| Unit 7 | Unsur-unsur pendidikan dalam Permainan Tumbuk Kalang |
| Unit 8 | Info |

Berdasarkan topik-topik yang telah ditetapkan, pengkaji telah menggariskan tentang hasil pembelajaran umum bagi pengajaran dan pembelajaran interaktif yang memberi fokus kepada penguasaan terhadap permainan ensembel muzik Tumbuk Kalang. Secara umumnya, pengajaran dan pembelajaran secara interaktif ini dapat membantu pelajar untuk (a) mengenal pasti konsep ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan, (b) mengenal pasti lagu-lagu, (c) mengenal pasti teknik-teknik permainan dan (d) mengenal pasti peralatan yang digunakan.

Secara lebih terperinci, subtopik yang lebih kecil telah dirangka berasaskan topik-topik utama yang telah dikenal pasti. Bagi setiap subtopik tersebut telah digariskan hasil pembelajaran khusus yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran. Berikut dipaparkan jadual pembahagian topik, subtopik dan hasil pembelajaran tersebut.

Jadual 2: Pembahagian topik, subtopik dan hasil pembelajaran.

| Topik | Sub-topik | Hasil Pembelajaran |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Unit 1: Pengenalan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal asal-usul 2. Tujuan dan tempat permainan 3. Pemain | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal pasti sejarah pembentukan ensemble Tumbuk Kalang 2. Menyatakan tujuan dan tempat persembahan Tumbuk Kalang 3. Mengenal pasti pemain dan fungsi pemain muzik ensemble Tumbuk Kalang |
| Unit 2: Peralatan/ Instrumentasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesung, alu dan tepak 2. Rebana 3. Gendang 4. Gong 5. Gereteh (Caklempong) 6. Seruling | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menamakan peralatan yang dimainkan dalam persembahan ensemble Tumbuk Kalang 2. Menyatakan fungsi peralatan dalam ensemble |
| Unit 3: Teknik Permainan dan Rentak | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kambing Berlaga 2. Membolong 3. Inang 4. Joget | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal pasti Teknik Permainan dan Rentak yang dimainkan dalam ensemble Tumbuk Kalang 2. Memainkan Teknik Permainan dan Rentak |
| Unit 4: Kumpulan Sri Jelebu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ahli 2. Pencapaian 3. Persembahan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal pasti contoh kumpulan ensemble muzik Tumbuk Kalang yang masih aktif |
| Unit 5: Lagu-lagu (Video + lirik + skor muzik) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Budu Landai 2. Anak Bocek 3. Tak Tun Tun 4. Ayam Den Lapeh 5. Empat Dara 6. Asal Kapas 7. Si Ujang 8. Cantik Manis 9. Padi 10. Kelok Sembilan 11. Bunga Hati 12. Joget Anak Dagang 13. Memikat Hati 14. Mudek Arau 15. Never On Sunday | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal pasti lagu-lagu persembahan ensemble Tumbuk Kalang 2. Memainkan lagu-lagu ensemble Tumbuk Kalang |
| Unit 6: Lagu-lagu (Audio) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lagu pembukaan 2. Anak Bocek 3. Tak Tun Tun Cantik Manis 4. Pisang Rondah 5. Lenggang-lenggang 6. Instrumental 1 7. Instrumental 2 8. Instrumental Joget 9. Mudek Arau | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal pasti lagu-lagu persembahan ensemble Tumbuk Kalang 2. Memainkan lagu-lagu ensemble Tumbuk Kalang |

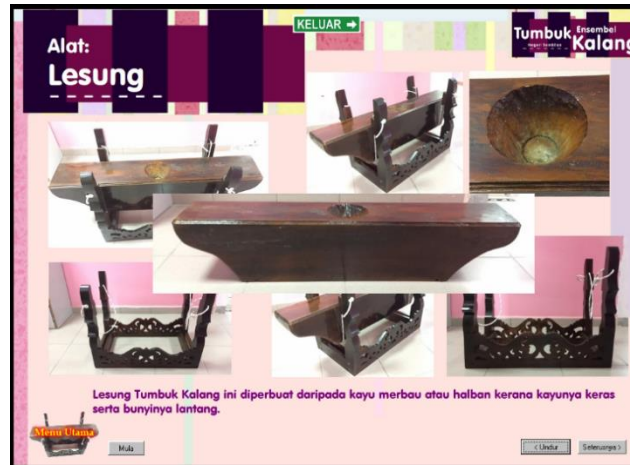
| | | |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Unit 7: Unsur-unsur Pendidikan dalam Permainan Tumbuk Kalang | 1. Penerapan nilai | 1. Mengenal pasti dan membincangkan nilai-nilai murni yang diserapkan dalam ensembel Tumbuk Kalang |
| Unit 8: Info | 1. Informasi berkaian produksi | |



Rajah 2: Contoh muka depan



Rajah 3: Contoh papan muka Pengenalan



Rajah 4: Contoh papan muka Peralatan Tumbuk Kalang



Rajah 5: Contoh papan muka Lagu-lagu Tumbuk Kalang



Rajah 6: Contoh papan muka Lagu dan Video Ensembel Muzik Tumbuk Kalang



Rajah 7: Contoh papan muka Teknik Permainan

Berikut dipaparkan dapatan data soal selidik berkaitan kesesuaian bahan multimedia interaktif pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan yang dibangunkan sebagai bahan pembelajaran di sekolah daripada perspektif pakar teknologi pendidikan muzik. Berdasarkan item dan sub-item yang disoal, tahap 5 menunjukkan kesesuaian tinggi manakala tahap 1 menunjukkan tidak sesuai.

Jadual 3: Kandungan Reka bentuk Instruksional Interaktif Tumbuk Kalang.

| Kriteria | Tahap |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1.1 Kandungan berkait secara langsung dengan objektif/hasil pembelajaran | 4 |
| 1.2 Lengkap – menyediakan semua kandungan atau pengalaman pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai objektif/hasil pembelajaran | 4 |
| 1.3 Sesuai dengan ciri-ciri (tahap kebolehan dan kematangan) dan pengalaman pelajar | 5 |
| 1.4 Relevan dengan keperluan kursus dan kumpulan sasaran | 3 |
| 1.5 Dipecahkan kepada langkah-langkah pembelajaran yang kecil dan berterusan | 3 |
| 1.6 Dipersembahkan dalam urutan yang logik | 5 |
| Purata Tahap = | 3.36 |

Tahap kesesuaian adalah Tinggi dalam petunjuk Tahap. Secara tidak langsung ia merumuskan bahawa kandungan bahan pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang yang dibangunkan sesuai dengan hasil pembelajaran, latar belakang serta kebolehan pelajar.

Jadual 4: Rasional Kandungan Reka bentuk Instruksional Interaktif Tumbuk Kalang.

| Kriteria | Tahap |
|------------------------------------------------------------|-------|
| 1.1 Tinjauan isi kandungan | 3 |
| 1.2 Sasaran pengajaran dan pembelajaran | 5 |
| 1.3 Arahan (teks dan simbol) | 4 |
| 1.4 Menyediakan sinopsis | 4 |
| 1.5 Pernyataan matlamat disediakan secara umum dan ringkas | 5 |
| Purata Tahap = | 2.72 |

Tahap keseluruhan bagi item Rasional Kandungan Reka bentuk Instruksional Interaktif Interaktif pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang ini ialah 2.72 iaitu pada tahap kesesuaian Sederhana dalam petunjuk Tahap yang mana menunjukkan satu usaha untuk penambakaan perlu dilakukan.

Jadual 5: Hasil/Objektif Pembelajaran Reka bentuk Instruksional Interaktif.

| | Kriteria | Tahap |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 2.1 | Terdapat hasil pembelajaran/objektif instruksional bagi setiap unit pelajaran | 5 |
| 2.2 | Hasil/objektif ditulis mengikut hirarki pembelajaran (Aras rendah ke aras tinggi) | 3 |
| 2.3 | Hasil/objektif ditulis dengan jelas dan tepat | 5 |
| 2.4 | Hasil/objektif mempunyai kata kerja yang sesuai (boleh diukur dan diperhatikan) | 4 |
| 2.5 | Hasil/Objektif mempunyai domain kognitif, psikomotor dan afektif | 2 |
| 2.6 | Hasil/Objektif meliputi seluruh kandungan unit | 4 |
| | Purata Tahap = | 3.40 |

Keseluruhan pencapaian Tahap yang menilai tentang Hasil/Objektif Pembelajaran reka bentuk bahan multimedia interaktif pengajaran dan pembelajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang ini adalah 3.40 yang menunjukkan kesesuaiannya pada tahap Tinggi.

Jadual 6: Aktiviti Pembelajaran.

| | Kriteria | Tahap |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 3.1 | Dapat menarik perhatian dan motivasi pelajar | 5 |
| 3.2 | Menggunakan pelbagai kaedah dan media sokongan untuk menyokong bahan intruksional (Contoh: perbincangan, simulasi, sidang video, bahan Internet: e-kuliah, OER: video/youtube, dll) | 2 |
| 3.3 | Pelajar berinteraksi dengan bahan | 3 |
| 3.4 | Pelajar berinteraksi dengan pelajar lain (Secara bersemuka dan/atau dalam talian) | 1 |
| 3.5 | Aktiviti pembelajaran berjalan mengikut urutan hirarki pembelajaran | 4 |
| 3.6 | Aktiviti pembelajaran mengandungi domain kognitif, psikomotor dan afektif | 3 |
| 3.7 | Arahan pembelajaran adalah jelas | 5 |
| 3.8 | Contoh/panduan pembelajaran disediakan | 4 |
| 3.9 | Ada rumusan bagi tiap-tiap unit untuk mengingat kembali | 2 |
| | Purata Tahap = | 3.20 |

Secara keseluruhan, aktiviti pembelajaran yang dirangka mendapat Tahap 3.20 yang menunjukkan kesesuaian pada tahap Tinggi.

Jadual 7: Ujian Kendiri

| | Kriteria | Tahap |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 4.1 | Disediakan selepas selesai sesuatu teks, kerangka atau unit kecil pelajaran | 1 |
| 4.2 | Ujian mengandungi pengetahuan dan/atau kemahiran aras rendah dan aras tinggi | 1 |
| 4.3 | Ujian adalah berasaskan kepada objektif serta kandungan pelajaran dalam Unit berkenaan | 1 |
| 4.4 | Contoh jawapan disediakan | 1 |
| 4.5 | Arahan ujian adalah jelas | 1 |
| | Purata Tahap = | 1 |

Secara keseluruhan, data yang ditunjukkan di atas mempamerkan tiada item terhadap ujian sendiri yang telah dibina.

Jadual 8: Bahasa

| | Kriteria | Tahap |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1.1 | Gaya penulisan jelas dan terus | 4.00 |
| 1.2 | Arahan yang diberi jelas | 4.00 |
| 1.3 | Perkataan-perkataan yang biasa dan lazim digunakan | 3.20 |
| 1.4 | Perkataan kata kerja adalah dalam bentuk kata kerja aktif bukan pasif. | 3.40 |
| 1.5 | Ayat-ayat adalah pendek dan tepat | 3.80 |
| 1.6 | Perenggan adalah ringkas dan tidak meleret | 4.00 |
| 1.7 | Nombor digunakan untuk menunjukkan urutan langkah-langkah dalam sesuatu tugas atau proses | 3.00 |
| 1.8 | Nada penulisan adalah berbentuk menyokong dan menggalakkan | 3.20 |
| 1.9 | Istilah-istilah digunakan secara tekal | 2.80 |
| 1.10 | Abreviasi dan symbol didefinisikan dengan jelas | 3.00 |
| 1.11 | Ejaan dan tatabahasa adalah tekal dan tepat | 4.0 |
| | Purata Tahap = | 3.58 |

Jadual 9: Teks

| | Kriteria | Tahap |
|-----|------------------------------------------------------------------|-------|
| 2.1 | Teks jelas dibaca | 4.00 |
| 2.2 | Font saiz 12 untuk teks | 4.00 |
| 2.3 | Font saiz 18 untuk tajuk utama (bold) | 3.20 |
| 2.4 | Font saiz 14 untuk tajuk kecil (bold) | 3.40 |
| 2.5 | Gunakan huruf besar jika tajuk kurang daripada 4 patah perkataan | 3.80 |
| | Purata Tahap = | 3.72 |

Jadual 10: Visual

| | Kriteria | Tahap |
|-----|-------------------------------------------------------------|-------|
| 3.1 | Mudah dan tidak sesak | 3.40 |
| 3.2 | Kedudukan sesuai | 3.40 |
| 3.3 | Adaimbangan (formal atau tidak formal) | 3.20 |
| 3.4 | Ada kontras antara subjek dengan latar (Jika ada warna) | 3.40 |
| 3.5 | Penggunaan warna (dicadangkan tidak lebih daripada 4 warna) | 3.80 |
| 3.6 | Warna digunakan untuk menjelaskan konsep (Jika ada warna) | 3.40 |
| | Purata Tahap = | 3.52 |

Jadual 11: Audio

| | Kriteria | Tahap |
|-----|-----------------------------------------------|-------|
| 4.1 | Audio jelas | 4.00 |
| 4.2 | Kesan bunyi/muzik sesuai | 4.00 |
| 4.3 | Kesesuaian sinkronisasi audio dengan visual | 4.00 |
| 4.4 | Visual statik jelas | 3.40 |
| 4.5 | Animasi dapat menjelaskan konsep | 3.80 |
| 4.6 | Visual gerak (video) dapat menjelaskan konsep | 3.00 |
| | Purata Tahap = | 3.80 |

Berdasarkan skor-skor purata di atas, taburan min keseluruhan pengujian terhadap keperluan teknikal yang melibatkan persembahan bahasa (3.58), teks (3.72), visual (3.52) dan audio (3.80) dalam Reka bentuk Instruksional Interaktif Teori Muzik berada di tahap kesesuaian yang Tinggi.

Keseluruhannya beberapa unit dan topik utama dalam bahan multimedia interaktif ini telah disusun agar dapat memberi pengajaran yang sistematik dan berkesan kerana dapat memudahkan para pelajar untuk memahami pengajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang melalui teks, grafik, video, audio dan animasi. Berdasarkan topik-topik yang telah ditetapkan, pengajaran dan pembelajaran secara interaktif ini dapat membantu para pelajar untuk mengenal pasti konsep ensembel muzik Tumbuk Kalang Negeri Sembilan, mengenal pasti lagu-lagu, mengenal pasti teknik-teknik permainan dan mengenal pasti peralatan yang digunakan secara berperingkat dan sistematik.

RUMUSAN DAN PERBINCANGAN

Penggunaan bahan bantu mengajar sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam konteks pengajaran dan pembelajaran warisan budaya yang mahu diperkenalkan kepada generasi baru. Hal ini demikian kerana, bahan bantu mengajar dapat memberi kefahaman kepada para pelajar dengan lebih berkesan. Bahan multimedia interaktif ini dilengkapi dengan teks, audio, video, grafik dan animasi. Penggunaan ciri interaktif membolehkan komunikasi dua hala antara pelajar dan komputer untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang aktif dan bermakna (Mohd. Nizam & Zaharul, 2017). Oleh yang demikian, penggunaan bahan multimedia ini sangat sesuai dijadikan sebagai bahan bantu mengajar untuk mempelajari muzik Tumbuk Kalang. Penggunaan bahan bantu mengajar yang sesuai akan mendorong minat pelajar untuk melalui proses pembelajaran yang menyeronokkan kerana adanya elemen audio, video, teks, grafik dan animasi yang menarik.

Keistimewaan muzik tradisional Tumbuk Kalang seharusnya dipelihara dan terus menjadi kebanggaan sebagai warisan dan lambang jati diri bangsa Melayu. Salah satu langkah yang dirasakan amat berkesan untuk memelihara muzik warisan seni ini adalah melalui pendidikan formal (Dadang, 2016) yang secara tidak langsung membuka peluang generasi muda untuk mempelajari muzik tradisional. Justeru, genre muzik Melayu termasuk ensembel muzik Tumbuk Kalang harus diperkenalkan di institusi pendidikan formal iaitu di sekolah mahupun di institusi pengajian tinggi. Oleh itu, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) perlu memasukkan genre muzik tradisional khasnya ensembel muzik Tumbuk Kalang ke dalam sukatan pelajaran di peringkat sekolah menengah bagi tujuan proses pembelajaran dan pentaksiran nyanyian dan permainan alat-alat dalam ensembel muzik Tumbuk Kalang yang lebih berstruktur dan relevan dengan corak pendidikan kini. Sebenarnya usaha seperti ini telah dilaksanakan oleh beberapa penyelidik terdahulu khususnya di Universiti Pendidikan Sultan Idris, antaranya Nor Azura (2014) dan Tengku Ritawati (2016). Namun demikian penyelidikan mereka terbatas kepada aspek nyanyian lagu Melayu Asli.

Justeru itu, terdapat keperluan untuk mengembangkan usaha awal ini kepada pembangunan kurikulum untuk alat-alat muzik dalam ensembel muzik Melayu Asli termasuk permainan Tumbuk Kalang di sekolah sebagai satu langkah pelestarian dan kesinambungan warisan budaya Melayu. Antara langkah yang boleh diambil ialah penggubal buku teks boleh memasukkan pengajaran ensembel muzik Tumbuk Kalang ke dalam buku teks sekolah menengah. Selain itu, guru-guru juga boleh menanamkan minat terhadap ensembel muzik Tumbuk Kalang dalam diri para pelajar melalui penggunaan bahan multimedia interaktif ini. Universiti awam dan swasta yang menawarkan kursus pendidikan muzik boleh mewujudkan subjek ensembel muzik Tumbuk Kalang dalam sukatan pembelajaran. Akhir sekali, Pihak KPM dengan kerjasama Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) boleh mengadakan bengkel

berkaitan pengajaran dan pembelajaran muzik Tumbuk Kalang kepada guru-guru muzik bagi memberi pendedahan mengenai ensembel muzik Tumbuk Kalang ini.

PENUTUP

Artikel ini ditulis hasil penyelidikan fundamental (FRGS), Kod: 2016-0079-108-02 (FRGS/1/2016/WAB04/UPSI/02/1), Tajuk: *Documenting and Advocating Tumbuk Kalang Ensemble for Sustainability and Heritage* yang dibiayai oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Penghasilan bahan PdP interaktif ini adalah sebagai langkah permulaan dalam mempelbagaikan usaha bagi membawa transmisi budaya Tumbuk Kalang yang selama ini diperturunkan secara tidak formal ke dalam institusi pendidikan formal melalui salah satu aktiviti kebudayaan dalam gerak kerja kokurikulum sekolah. Ianya diharap dapat membimbing pelajar menguasai kemahiran muzik warisan, seterusnya melahirkan tenaga generasi baru yang lebih menghargai dan mempunyai rasa tanggungjawab terhadap kesinambungan budaya tanah air.

PENGHARGAAN

Artkel ini ditulis hasil penyelidikan fundamental (FRGS), Kod: 2016-0079-108-02 (FRGS/1/2016/WAB04/UPSI/02/1), Tajuk: *Documenting and Advocating Tumbuk Kalang Ensemble for Sustainability and Heritage* yang dibiayai oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Penulis merupakan Pembantu Penyelidik (Research Assistant) bagi geran berkenaan di bawah penyeliaan Prof. Madya Dr. Mohd Nizam Hj. Nasrifan selaku Penyelidik Utama penyelidikan ini.

RUJUKAN

- Abd Samad, N., Wan Ahmad, W. M. R., Harun, H., Amiruddin, M. H., Hashim, S., & Ja'apar, F. (2017). Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) di Sekolah Menengah Kebangsaan (Smk) Daerah Pontian. Diperoleh pada 25 Mei 2018 daripada <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/4808>
- Hiddink, G. W. (2001). *Educational Multimedia Databases: past and*. Netherland: University of Twente Press.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Lee Jun Choi. (2004). *Kesan Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pembelajaran Matematik: Kajian di Sekolah Bestari Terpilih di Kuching, Sarawak*. Kota Samarahan: Universiti Malaysia Sarawak.
- Maniates, M. (2010). *State of the world: Transforming cultures, from consumerism to sustainability*. Worldwatch Institute, New York: W. W. Norton.
- Mohamad Dadang Soleh. (2016). *Dinamisasi Saung Angklung Udio sebagai Pusat Pendidikan, Pelancongan dan Pembuatan Alat Muzik di Bandung Indonesia*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mohd. Nizam Nasrifan, & Zaharul Lailiddin Saidon. (2017). Developing and testing a self-learned interactive multimedia courseware for music aural lesson. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(9), 363-371
- Noor Azlan dan Nurdalina. (2010). Penggunaan Bahan Bantu Mengajar di Kalangan Guru Pelatih UTM yang Mengajar Mata Pelajaran Matematik. Diperoleh pada 1 Disember 2018 daripada http://eprints.utm.my/id/eprint/10261/2/Nurdalina_binti_Daud.pdf

- Nor Azura Bakar. (2014). *Modul Asas Pengajaran dan Pembelajaran Nyanyian Lagu Melayu Asli*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Samsuri. (2014). *Panduan Memainkan Muzik Irian Tarian Tradisional Aceh Tarian Ranup Lam Puan*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Shahril. (2011). *Modul Pengajaran dan Pembelajaran Aural dan Nyanyian Semerta 1 untuk Pelajar Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) Opsyen Muzik di Institut Pendidikan Guru Kementerian Pelajaran Malaysia*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Shamsir Alam. (2005). *Penggunaan Koswer Multimedia sebagai Bahan Bantuan Mengajar (BBM) dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Muzik Asas Caklempung bagi Pelajar Tingkatan Dua di Sebuah Sekolah di Seremban*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Tengku Ritawati Dachlan. (2016). *Pembangunan Kurikulum Pengajaran dan Pembelajaran Lagu Melayu Asli untuk Institusi Formal*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris