

Teknik Kod Digit Muzik: Memudahkan Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) Bermain Alat Muzik

Aiman Sabaryni Yahya

Sekolah Kebangsaan Kuala Linggi, Melaka
rynienyahya@gmail.com

ABSTRAK

Teknik Kod Digit Muzik dijalankan bertujuan untuk memudahkan kefahaman Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI) SK Kuala Linggi dalam memahami nota lagu yang akan mereka mainkan menggunakan alat muzik angklung dan caklempong. Tinjauan awal yang dibuat mendapati murid-murid ini amat sukar untuk memahami nota lagu yang mengakibatkan mereka sukar untuk memainkan alat muzik dengan baik. Perkataan "DIGIT" merujuk kepada sebarang nombor daripada 0 hingga 9. Dalam teknik ini, nota lagu dalam bentuk abjad "C, D, E, F, G, A, B dan C" ditukarkan kepada sistem nombor "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8" bagi memudahkan kefahaman murid. Teknik Kod Digit Muzik telah membuktikan murid dapat bermain alat muzik dengan baik mengikut not lagu berpanduan arahan mudah oleh guru selain dapat meningkatkan fokus dan koordinasi mata dan tangan mereka. Cara ini membolehkan masa untuk mereka menguasai sesuatu lagu yang dimainkan menjadi lebih singkat. Selain itu, ada dalam kalangan murid ini yang berkeupayaan untuk menjadi konduktor kepada rakan-rakan mereka dalam memainkan alat muzik. Teknik ini diharap dapat digunakan untuk membantu MBPK dalam memainkan alat muzik lain dengan baik dan yakin.

Kata kunci : Digit Muzik, Murid Berkeperluan Pendidikan Khas

Pengenalan Amalan Terbaik

Menurut kajian yang dilakukan oleh Mohd Rosmadi dan Hafizhah Zulkifli (2020) menyatakan bahawa dengan adanya pelaksanaan didik hibur, murid akan bepeluang belajar dalam suasana yang menyeronokkan di samping menimba ilmu yang ingin disampaikan oleh guru. Oleh yang demikian, pada tahun 2011, kami telah mengambil satu inisiatif iaitu dengan menubuhkan satu kumpulan mini orkestra yang dianggotai oleh Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI) Sekolah Kebangsaan Kuala Linggi (SKKL) yang pada ketika itu seramai 12 orang. Perbincangan demi perbincangan telah kami lakukan. Kami memilih alat muzik angklung dan caklempong sebagai alat muzik utama kerana alat-alat muzik tersebut menggabungkan beberapa kemahiran motor kasar dan motor halus yang amat penting dalam perkembangan kognitif dan fizikal MBPK PPKI SKKL. Pada ketika itu, tiada seorang pun antara kami yang mempunyai asas dalam bidang muzik. Oleh itu, kami telah menghubungi Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (JKKN) Negeri Melaka untuk mendapatkan khidmat jurulatih bagi membantu anak-anak istimewa ini menguasai permainan angklung dan caklempong. Kebetulan, pihak

JKKN ada menganjurkan program kesenian di sekolah-sekolah yang dipanggil Program Bimbingan Seni Budaya. Menerusi program tersebut, seorang jurulatih yang berpengalaman telah dihantar ke PPKI SKKL untuk mengajar anak-anak istimewa ini bermain angklung dan caklempong.

Namun, terdapat beberapa masalah besar yang timbul dengan jurulatih yang melatih MBPK PPKI SKKL pada ketika itu tidak dapat menyesuaikan diri dengan tahap penerimaan anak-anak istimewa ini. Selain itu, beliau juga menghadapi kesukaran untuk mengajar guru-guru dengan nota lagu yang disediakan memandangkan kami sememangnya tidak mempunyai asas dalam membaca nota lagu. Murid-murid mula berasa bosan kerana mereka tidak dapat memainkan alat muzik angklung dan caklempong mengikut muzik yang sepatutnya. Bertitik tolak dari sinilah, kami cuba mencari penyelesaian kepada permasalahan yang timbul. Akhirnya, kami mendapat idea untuk melakukan sedikit perubahan dan intervensi terhadap kaedah pengajaran muzik angklung dan caklempong pada ketika itu. Kami cuba menukar nota muzik yang pada asalnya menggunakan sistem abjad C, D, E, F, G, A, B dan C kepada sistem nombor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8.

Justifikasi Pelaksanaan Amalan Terbaik

Tercetusnya idea untuk menghasilkan Teknik Kod Digit Muzik dalam amalan terbaik ini adalah kerana guru-guru yang terlibat dalam mengajar permainan alat muzik angklung dan caklempong ini tidak mempunyai asas dalam pengajaran mata pelajaran Pendidikan Muzik iaitu bukan guru opsyen.

1. Khidmat jurulatih luar yang digunakan pada peringkat awal tidak dapat membantu kefahaman MBPK ini dalam menguasai permainan alat muzik tersebut memandangkan jurulatih ini tidak mempunyai kepakaran dalam membimbing MBPK yang terdiri daripada pelbagai kategori dan tingkah laku.
2. Guru yang memimpin para pemain angklung menghadapi kesukaran untuk mengingat dan mengelaskan abjad-abjad tersebut.
3. Konduktor telah mengambil masa yang agak lama untuk menguasai sesebuah lagu. Proses menguasai lagu tersebut termasuklah menghafal kod lagu, mengecam kedudukan pemain angklung mengikut abjad dan kelancaran konduktor dalam mengendalikan pemain angklung.
4. MBPK yang bermain angklung juga keliru dengan kedudukan mereka mengikut kod abjad.

Objektif Pelaksanaan

Objektif pelaksanaan amalan terbaik ini ialah:

1. mengatasi masalah pengajaran permainan alat muzik angklung dan caklempong dengan menggunakan satu kaedah yang lebih mudah bagi menggantikan kaedah yang sedia ada; dan
2. memudahkan kefahaman MBPK yang terlibat dalam memainkan alat muzik angklung dan caklempong dengan baik

Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Aktiviti 1 : Menukar nota muzik dalam Sistem Abjad kepada Sistem Nombor

Dalam meningkatkan penguasaan kemahiran guru menguasai sesebuah lagu untuk dimainkan oleh para pemain angklung dan caklempong, pengubahsuaian kepada nota muzik bagi lagu yang hendak dimainkan perlu dilakukan, dengan nota muzik sistem abjad yang sering digunakan ditukar kepada sistem nombor 1 hingga 8 seperti dalam Rajah 1. Guru lebih mudah menghafal dan menguasai teknik ini, di samping akan memudahkan mereka untuk memimpin para pemain angklung. Bagi pemain caklempong pula, teknik ini akan memudahkan mereka memainkan alat muzik tersebut mengikut susunan nombor pada caklempong yang dilabelkan.

Rajah 1

Transformasi Kaedah Pengajaran Muzik Sedia Ada kepada Teknik Kod Digit Muzik

The diagram illustrates the transformation of a musical score from an abjad system to a digit code system. On the left, a musical score for 'BURUNG KAKATUA' is shown with notes labeled with letters (A, B, C, D, E, F, G). On the right, the same score is shown with notes labeled with numbers (1-8) and rests, representing a digit code system. A blue arrow points from the abjad notation to the digit code notation.

BURUNG KAKATUA

5 5 --- 3 8 --- 3 2 --- /
4 4 --- 6 5 --- 4 3 --- /
5 5 --- 3 8 --- 3 2 --- /
7 6 5 --- 4 3 --- 2 1 --- /

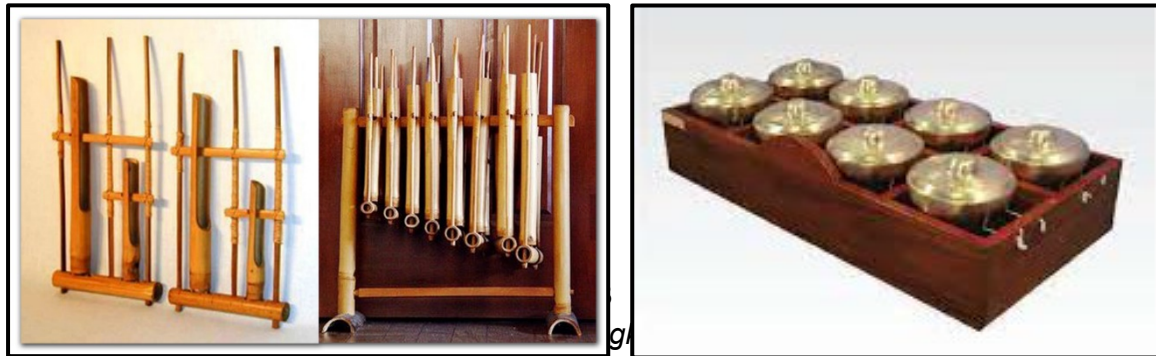
Chorus

5 3 --- / 5 3 --- / 5 6. 6 6 6 --- /
4 2 --- / 4 2 --- / 4 5. 5 5 5 --- /
5 3 --- / 5 3 --- / 5 6. 6 6 9 --- /
8 7 --- 6 5 --- 7 8 --- /

Aktiviti 2 : Membiasakan MBPK dengan lagu yang akan dimainkan

Pada awal sesi pembelajaran, MBPK akan diperdengarkan dengan lagu yang akan mereka mainkan. Mereka akan diajar menyanyikan lagu tersebut mengikut irama dan rentak yang betul. Cara ini penting dalam memastikan mereka dapat memainkan alat muzik angklung dan caklempong (Rajah 2) mengikut rentak dan tempo yang betul. Di samping itu, MBPK juga diajar dengan asas permainan angklung iaitu dari aspek kaedah memegang dan menggoyangkan alat muzik tersebut. Begitu juga dengan pemain caklempong. Pemain caklempong diajar dengan cara memegang kayu pengetuk dan mengetuk caklempong dengan kaedah yang betul. Aktiviti seperti ini bukan sahaja dapat melatih psikomotor murid malah dapat meningkatkan daya tumpuan, pengamatan dan fokus murid terhadap alat muzik yang mereka mainkan.

Rajah 2
Alat Muzik Angklung (Kiri) dan Caklempong (Kanan)



Rajah 4
Sesi Latihan Memainkan Caklempong dengan Betul

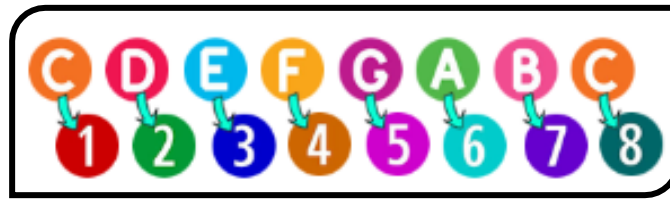


Aktiviti 3: Memainkan alat muzik angklung dan caklempong menggunakan Kod Digit Muzik

Murid-murid akan disusun mengikut susunan nombor “1(C), 2(D), 3(E), 4(F), 5(G), 6(A), 7(B) dan 8(C).” Murid yang memainkan alat muzik angklung akan mengikut arahan konduktor (guru) manakala pemain caklempong pula akan memainkan alat muzik tersebut mengikut Kod Digit Muzik yang disediakan. Setelah menghafal Kod Digit Muzik sesuatu lagu, guru akan memainkan peranan sebagai konduktor kepada murid semasa memainkan sesuatu lagu. Murid akan menggoyangkan angklung mengikut arah tangan guru.

Rajah 5

Kod abjad ditukar kepada Kod Digit Muzik



Rajah 6

Persembahan Murid



Keberkesanan Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Jadual 1

Masa yang Diambil untuk Menguasai Setiap Lagu

Lagu	Masa (hari) untuk menguasai lagu	
	Kaedah Kod Muzik Abjad	Kod Digit Muzik
Burung Kakak Tua	4 hari	2 hari
Dayung Sampan	5 hari	2 hari
Tepuk Amai-Amai	3 hari	1 hari

Masa yang diperlukan untuk konduktor menguasai lagu kajian ditunjukkan pada jadual di atas. Berdasarkan keputusan yang diperolehi, para konduktor telah mengambil masa yang lebih singkat untuk menyelesaikan proses menguasai lagu-lagu kajian ini disebabkan oleh kedudukan murid yang disusun mengikut nombor yang lebih mudah dikenal pasti oleh konduktor. Selain itu, para konduktor lebih mudah menghafal nota lagu dalam bentuk nombor berbanding dengan nota abjad. Murid-murid juga mudah untuk mengikut arahan konduktor dengan susunan menggunakan Kod Digit Muzik berbanding dengan susunan menggunakan Kod Abjad. Cara ini dapat mengelakkan kekeliruan dalam menentukan susunan dan kedudukan pemain angklung.

Rajah 6

Sijil Penghargaan



Rumusan dan Cadangan

Amalan terbaik Kod Digit Muzik dapat membantu guru yang terlibat dalam menyelesaikan masalah dalam mengajar alat muzik angklung dan caklempong dengan lebih mudah serta menjimatkan masa dalam menguasai sesebuah lagu yang dimainkan. Melalui cara ini secara tidak langsung memberi peluang kepada guru dan MBPK belajar bermain alat muzik menggunakan kaedah yang berbeza dan lebih mudah difahami. Selain itu, guru sebagai pembimbing dapat mengaplikasikan kepelbagaian teknik pengajaran dalam meningkatkan kreativiti pengajaran mereka. Dengan adanya kaedah ini, diharapkan semoga pengajaran dan pembelajaran Muzik bagi MBPK akan menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan adanya teknik ini, guru juga boleh menyebarkan amalan pembelajaran Pendidikan Muzik Pendidikan Khas secara inovatif dalam kalangan Program Pendidikan Khas Integrasi Sekolah Rendah mahupun Sekolah Menengah.

Rujukan

- Chiang Ee Fong (2018), Dari Pendidikan Khas ke Pendidikan Pemulihan: Dua Program Masalah Pembelajaran. *Analitika*, Vol 10 (1): 46 - 53
- Nor Hamizah Ab Razak, Amnah Zanariah Abd Razak & Abdul Rashid Abdul Aziz (2022). Intervensi terapi bermain terhadap isu sosial dan emosi pelajar pintar berbakat: Play therapy intervention on social and emotional issues among gifted and talented students. *'Abqari Journal*, 26(1), 138-155. <https://doi.org/10.33102/abqari.vol26no1.498>
- Nurhibbah Majid & Rosadah binti Abdul Majid (2022). Kesiediaan guru Pendidikan Khas Pembelajaran dalam pelaksanaan pengajaran abad Ke-21 (PAK-21). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(1), 240 - 250. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i1.1252>
- Norazizah Binti Mohamed Norok & Khairul Farhah Khairuddin (2022). Tahap kesiediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences*

and Humanities (MJSSH), 7(1), 132 - 144.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i1.1246>

Rosmadi Salleh & Hafizhah Zulkifli. (2020). Penggunaan didik hibur dalam Pendidikan Islam Sekolah Kebangsaan. *Malaysian Online Journal of Education*, 4(2), 1-16.